

# PROIECT DIGITAL CRAFT

## GHID DE INTERVIURI

### PARTEA I

#### GHID PENTRU PARTENRI PENTRU DERULAREA INTERVIURILOR

##### 1. Obiectiv

Interviurile sunt concepute în scopul colectării unor perspective specifice pentru a informa faza de evaluare a nevoilor proiectului Digital Craft, concentrându-se în mod special pe perspectivele profesorilor VET și ale profesioniștilor din industrie.

##### 2. Număr de interviuri:

Minimum 4 interviuri per țară parteneră, grupul țintă vizat fiind format din cel puțin 2 cadre didactice din VET și cel puțin 2 profesioniști din sectorul VET și industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic.

##### 3. Abordare din perspectiva elevilor:

În locul interviurilor, va fi aplicat unui nr de cel puțin 10 elevi un chestionar, elevi care provin din diverse școli VET din fiecare țară. Această abordare are drept scop acela de a colecta o gamă mai largă de date de la populația studentă.

##### 4. Criterii de selecție pentru interviuri:

- Participanții trebuie să fie activi în actul didactic în școlile VET sau în industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic.
- Se caută un echilibru între experiențe și medii pentru a asigura o înțelegere cuprinzătoare a peisajului VET.
- Este esențială disponibilitatea de a participa și de a contribui la obiectivele proiectului.

##### 5. Metodologia de interviu:

- Interviurile semi-structurate vor permite explorarea în profunzime a punctelor de vedere ale participanților, acoperind în același timp subiectele de bază relevante pentru proiect.
- Interviurile vor avea o durată de 30-45 minute.
- Fie că sunt desfășurate față în față sau online, trebuie asigurat un mediu liniștit și, cu acordul participanților, sesiunile de interviuri ar trebui înregistrate pentru a se asigura o acuratețe a datelor / informațiilor transmise.

##### 6. Detalii suplimentare pentru înregistrarea și colectarea informațiilor:

- **Înregistrarea datelor:** Cu acordul expres al participantului, se vor utiliza aparate de înregistrare sau softuri digitale pentru a înregistra. Înainte de a începe interviurile, trebuie realizată o testare pentru a ne asigura că echipamentul folosit/ softul utilizat este funcțional.
- **Luarea de note:** Trebuie desemnat un membru al echipei de interviu care să consemneze în mod detaliat răspunsurile la întrebările din timpul interviului. Acest lucru este esențial în

cazul defecțiunilor tehnice ale echipamentului de înregistrare și servește, de asemenea, la captarea reacțiilor non-verbale.

#### **7. Realizarea interviului:**

- Interviul va debuta cu o descriere a proiectului Digital Craft și a obiectivelor interviului. Trebuie asigurată participanților confidențialitatea și participarea voluntară la acesta.
- Se va utiliza un limbaj clar și accesibil tuturor persoanelor, inclusiv celor care nu sunt experți.

#### **8. Procedurile post-interviu:**

- Interviurile se vor transcrie și se vor anonimiza datele pentru a se asigura protecția participanților.
- Răspunsurile la întrebările de la interviuri se vor analiza pentru a se identifica temele cheie și perspectivele.
- Constatările vor fi sintetizate într-un raport care va sta la baza procesului de dezvoltare a curriculumului (șablonul este disponibil în folderul partajat Google Drive).

#### **9. Chestionarul pentru elevi:**

- Chestionarul va trebui să fie distribuit în școlile VET, asigurându-se un mix de discipline și medii demografice.
- Răspunsurile vor fi analizate pentru a se identifica tendințele și nevoile specifice ale acestui grup țintă.

#### **10. Considerații de natură etică**

- Asigurarea informării privind consimțământul pentru participarea la interviuri și la chestionar.
- Asigurați manipularea etică și stocarea în siguranță a tuturor datelor colectate.
- Utilizați informațiile exclusiv în scopul proiectului Digital Craft și al obiectivelor sale declarate.

## **PARTEA A DOUA**

### **INTEVIURILE**

#### **1. Scopul interviurilor**

Scopul acestui interviu este acela de a aduna perspective și feedback valoros de la profesorii de din învățământul VET și vocațional, studenți și profesioniști din industrie din domeniile designului, inovației și designului grafic. Aceste informații vor fi esențiale în modelarea dezvoltării curriculumului pentru proiectul Digital Craft. Interviurile urmăresc să identifice lacunele și provocările actuale în curriculumul VET existent, să înțeleagă nevoile în evoluția industriei și să adună sugestii pentru încorporarea instrumentelor și metodologiilor digitale. Perspectivele dobândite ne vor ajuta să creăm un curriculum mai relevant, cuprinzător și de perspectivă, care să răspundă cerințelor locului de muncă modern și să îmbunătățească abilitățile și competențele elevilor din învățământul VET în aceste domenii creative. Participarea și contribuția dumneavoastră

sunt cruciale pentru a asigura succesul acestei inițiative și pentru a avea un impact semnificativ asupra viitorului educației și formării profesionale.

## 2. Scurtă descriere a proiectului Digital Craft

Proiectul Digital Craft este o inițiativă educațională de pionierat care vizează redefinirea educației și formării profesionale (VET) în domeniul gândirii designului și al designului grafic. Recunoscând rolul esențial pe care îl joacă aceste discipline pe piața de muncă digitală și orientată spre design de astăzi, proiectul încearcă să reducă decalajul dintre ofertele educaționale actuale și competențele necesare la locul de muncă modern. Pe parcursul a 14 luni, va crea o sinergie între profesorii italieni și români pentru a crea un curriculum comun care nu reflectă doar practicile contemporane ale industriei, ci va fi și proactiv în anticiparea tendințelor viitoare ale pieței.

Acest proiect este deosebit de semnificativ în concentrarea sa asupra puterii transformatoare a gândirii de design și a designului grafic, care au devenit instrumente indispensabile pentru inovare, rezolvarea problemelor și crearea de valoare în diverse industrii. Infuzând programele VET cu aceste metodologii, Digital Craft își propune să:

- **Responsabilizeze profesioniștii din sectorul VET:** să aducă cadrelor didactice un plus de expertiză/ experiența de a oferi educație care depășește învățarea tradițională, subliniind rolul strategic al gândirii de design și al designului grafic în sectoarele de afaceri și tehnologie.
- **Promoveze dezvoltarea profesională:** să ofere profesorilor și formatorilor VET oportunități de dezvoltare profesională prin ateliere specializate și sesiuni de formare care evidențiază intersecția disciplinelor de design cu nevoile industriei.
- **Cultive gradul de conștientizare:** Îmbunătățiți înțelegerea funcției critice pe care design thinking și designul grafic o servesc în stimularea inovației și stimularea creșterii economice, asigurând că studenții VET sunt văzuți ca active valoroase pe piața muncii.
- **Îmbunătățească capacităților/posibilitățile de angajare:** să adapteze direct curriculumul de nevoile pieței muncii, oferind astfel elevilor un set de instrumente de competențe care sunt din ce în ce mai căutate de angajatori din diverse sectoare.

Prin realinierea curriculum-ului VET la cerințele pieței moderne a muncii, Digital Craft este concentrat pe creșterea calității învățământului profesional, asigurându-se astfel că grupurile țintă ale proiectului – cadrele didactice și elevii deopotrivă - sunt bine formate/educate pentru a excela la locul de muncă, pe o piață care este rapid remodelată de forțele designului și inovației digitale.

## 3. Asigurarea confidențialității și participării voluntare

Participarea dumneavoastră la acest interviu este complet voluntară. Aveți dreptul de a vă retrage în orice moment al procesului de interviu, fără consecințe negative. De asemenea, puteți alege să nu răspundeți la întrebări specifice dacă preferați să nu faceți acest lucru. Decizia dumneavoastră de a participa sau nu vă va afecta relațiile actuale sau viitoare în ceea ce privește proiectul Digital Craft, instituțiile partenere ale acestuia sau orice entitate aferentă.

Continuând cu acest interviu, confirmați că ați citit și înțeles acest acord de confidențialitate și participare voluntară și sunteți de acord să participați în conformitate cu acești termeni.

#### 4. Informații privind participantul la interviu:

- Nume (optional) \_\_\_\_\_
- Ocupație/Rol
  - A) Cadrul didactic în învățământul VET
  - B) profesionist din sectorul VET si industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic.
- Instituție/Organizație \_\_\_\_\_

#### 5. Întrebările din cadrul interviului:

##### 5.1. Rezolvarea problemelor

Design thinking (Gândirea proiectivă) oferă o abordare sistematică a rezolvării problemelor. Îi ajută pe elevi să gândească critic și creativ și să dezvolte soluții care nu sunt doar eficiente, ci și inovatoare. Aceste abilități sunt valoroase în orice context profesional, nu doar în domeniile legate de design.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET:**  
Cum integrezi exercițiile de rezolvare a problemelor legate de design thinking în curriculum-ul tău?
- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET si industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**  
În activitatea dumneavoastră profesională, cum utilizați design thinking (gândirea proiectivă) pentru a aborda și rezolva probleme complexe?

##### 5.2. Adaptabilitatea

Piața modernă a muncii este dinamică și necesită personal care se pot adapta la noile tehnologii și metodologii. Design thinking (gândirea proiectivă) și abilitățile de design grafic asigură că elevii VET sunt bine pregătiți pentru a accepta schimbările și noile provocări din diverse industrii.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profesiuniști:**  
Puteți oferi un exemplu despre modul în care curriculumul actual pregătește elevii să se adapteze la progresele tehnologice în design?
- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET si industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic**  
Puteți împărtăși un exemplu din cariera dvs în care adaptabilitatea la noi tehnologii sau metodologii a fost crucială pentru succes?

##### 5.3. Comunicarea

Abilitățile de design grafic sunt esențiale pentru o comunicare vizuală eficientă. Odată cu creșterea importanței mediului digital, capacitatea de a crea mesaje vizuale clare și convingătoare este valoroasă în sectoare, de la marketing și comunicare la prezentarea datelor și proiectarea interfeței cu utilizatorul, inclusiv în domenii neînrudite, cum ar fi studiile electrice, mecanice și hidraulice.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profioniști:**

În ce moduri subliniază curriculumul dezvoltarea abilităților de comunicare vizuală?

- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET si industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic**

Cum valorificați abilitățile de design grafic pentru a îmbunătăți comunicarea vizuală în cadrul organizației dumneavoastră sau cu clienții?

#### 5.4. **Relevanța interdisciplinară**

Design thinking încurajează o abordare interdisciplinară, combinând cunoștințele din diferite domenii pentru a crea soluții holistice. Acest lucru este din ce în ce mai important pe măsură ce granițele dintre rolurile tradiționale se estompează și colaborarea între diferite sectoare devine mai comună.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profioniști:**

Cum îi încurajați pe elevi să aplice design thinking la diferite materii sau discipline?

- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET si industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**

Ați putea descrie un proiect în care o abordare interdisciplinară a fost esențială și modul în care design thinking a facilitat acest lucru?

#### 5.5. **Focus centrat pe utilizator**

Design thinking (gândirea de proiectare/proiectivă) se concentrează pe experiența utilizatorului, asigurându-se că produsele, serviciile și sistemele sunt proiectate ținând cont de utilizatorul final. Accentul pe experiența clientului este crucial pentru succesul oricărei afaceri.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profioniști:**

Ce metode folosiți pentru a învăța importanța designului centrat pe utilizator în cursurile dvs.?

- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET si industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**

Cum vă asigurați că experiența utilizatorului final rămâne centrală în timpul procesului de proiectare în practica dumneavoastră profesională?

### 5.6. Inovație

Atât gândirea de design, cât și designul grafic sunt motorii inovației. Ele încurajează gândirea în afara cutiei și dezvoltarea de noi idei, care pot duce la descoperiri în orice sector.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profesiioniști:**  
Cum sunt promovate inovația și gândirea creativă în sectorul dumneavoastră VET?
- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET și industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**  
Ce strategii folosiți pentru a stimula inovația și gândirea creativă în cadrul echipei sau proiectelor dvs.?

### 5.7. Competențe digitale

În era digitală de astăzi, abilitățile de design grafic sunt împletite cu alfabetizarea digitală. Înțelegerea instrumentelor și principiilor designului digital este acum o abilitate fundamentală, deoarece conținutul digital domină în comunicare, marketing și dezvoltarea de produse.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profesiioniști:**  
Cât de competenți credeți că sunt studenții dvs. cu instrumentele digitale esențiale pentru designul grafic modern?
- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET și industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**  
„Ce instrumente și tehnologii digitale considerați esențiale pentru designul și inovația modernă și de ce?”

### 5.8. Avantaj competitiv

Într-o piață a muncii aglomerată, a avea competențe de design thinking și design grafic poate diferenția elevii VET de colegii lor, oferindu-le un avantaj competitiv atunci când își caută un loc de muncă.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profesiioniști:**  
Pe ce abilități specifice vă concentrați pentru a oferi elevilor dvs. un avantaj competitiv pe piața muncii?
- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET și industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**  
Ce credeți că îi oferă unui profesionist din domeniul designului și inovației un avantaj competitiv pe piața actuală?

### 5.9. Antreprenoriat

Aceste abilități sunt, de asemenea, cheie pentru antreprenariat. Design thinking ajută la identificarea oportunităților de piață și la dezvoltarea modelelor de afaceri inovatoare, în timp ce designul grafic este crucial pentru branding și implicarea clienților.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profesiioniști:**  
Cum susține curriculumul abilitățile antreprenoriale folosind design thinking și designul grafic?
- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET și industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**  
Cum au contribuit gândirea de design thinking și designul grafic la eforturile antreprenoriale cu care sunteți familiarizat?

#### 5.10. Responsabilizarea culturală și socială

Design thinking implică adesea luarea în considerare a contextului cultural și social al produselor și serviciilor, ceea ce este important pentru crearea de soluții responsabile din punct de vedere social și sensibile din punct de vedere cultural.

- **Întrebare pentru cadrele didactice din VET/profesiioniști:**  
Cum este încorporat contextul cultural și social în proiectele de design din cadrul cursurilor dumneavoastră?
- **Întrebare pentru profesioniștii din sectorul VET și industrie în domeniile designului, inovației și designului grafic:**  
Cum abordați considerentele culturale și sociale în design-urile dvs. pentru a vă asigura că sunt responsabile din punct de vedere social?

## PARTEA A TREIA

### CHESTIONARELE PENTRU ELEVI

#### 1. CHESTIONARELE PENTRU ELEVI

##### 1.1. Rezolvarea problemelor

Design thinking oferă o abordare sistematică a rezolvării problemelor. Îi ajută pe elevi să gândească critic și creativ și să dezvolte soluții care nu sunt doar eficiente, ci și inovatoare. Aceste abilități sunt valoroase în orice context profesional, nu doar în domeniile legate de design

- **Întrebare pentru elevi:**  
Când te confrunți cu o sarcină sau un proiect dificil de școală, cum găsești de obicei o soluție?  
A) Cred că până găsesc ceva care funcționează.  
B) Încerc lucruri pe care le-am văzut înainte.

- C) Fac idei diferite și o aleg pe cea mai bună.
- D) Cer ajutor de la prieteni sau profesori.

### 1.2. Adaptabilitatea

Piața modernă a muncii este dinamică și necesită lucrători care se pot adapta la noile tehnologii și metodologii. Gândirea în proiectare și abilitățile de design grafic asigură că elevii VET sunt bine pregătiți pentru a accepta schimbările și noile provocări din diverse industrii.

- **Întrebare pentru elevi:**

Cum gestionați noile instrumente sau aplicații în cursuri sau teme?

- A) Mă lupt cu noua tehnologie.
- B) Mă descurc, dar prefer metode familiare.
- C) Mă adaptez bine și îmi place să învăț instrumente noi.
- D) Sunt primul care îi ajut pe alții cu noile tehnologii.

### 1.3. Comunicarea

Abilitățile de design grafic sunt esențiale pentru o comunicare vizuală eficientă. Odată cu creșterea importanței media digitale, capacitatea de a crea mesaje vizuale clare și convingătoare este valoroasă în sectoare, de la marketing și comunicare la prezentarea datelor și proiectarea interfeței cu utilizatorul, inclusiv în domenii neînrudite, cum ar fi studiile electrice, mecanice și hidraulice.

- **Întrebare pentru elevi:**

Când trebuie să-ți explici ideile în clasă, care ți se pare cel mai util?

- A) Vorbind
- B) Scrierea
- C) Desen sau schiță
- D) Afișarea unui videoclip sau o prezentare

### 1.4. Relevanța interdisciplinarității

Design thinking încurajează o abordare interdisciplinară, combinând cunoștințele din diferite domenii pentru a crea soluții holistice. Acest lucru este din ce în ce mai important pe măsură ce granițele dintre rolurile tradiționale se estompează și colaborarea între diferite sectoare devine mai comună.

- **Întrebare pentru elevi:**

Ați folosit vreodată idei dintr-un subiect pentru a ajuta la un proiect sau o problemă într-un subiect complet diferit?

- A) Niciodată
- B) O dată sau de două ori
- C) Adesea
- D) Tot timpul



### 1.5. Centrarea pe utilizator

Design thinking se concentrează pe experiența utilizatorului, asigurându-se că produsele, serviciile și sistemele sunt proiectate ținând cont de utilizatorul final. Accentul pe experiența clientului este crucial pentru succesul oricărei afaceri.

- **Întrebare pentru elevi:**

Când lucrezi la un proiect de grup, cât de mult te gândești la ceea ce și-ar dori sau ar avea nevoie cei care îl vor folosi?

- A) Deloc
- B) Puțin
- C) Destul de puțin
- D) Este întotdeauna principalul meu obiectiv

### 1.6. Inovatie

Atât design thinking, cât și designul grafic sunt motorii inovației. Ele încurajează gândirea în afara cutiei și dezvoltarea de noi idei, care pot duce la descoperiri în orice sector.

- **Întrebare pentru elevi:**

În proiectele tale sau în temele tale, ești încurajat să vii cu idei noi și originale?

- A) Niciodată
- B) Uneori
- C) Adesea
- D) Întotdeauna

### 1.7. Competență digitală

În era digitală de astăzi, abilitățile de design grafic sunt împletite cu alfabetizarea digitală. Înțelegerea instrumentelor și principiilor designului digital este acum o abilitate fundamentală, deoarece conținutul digital domină în comunicare, marketing și dezvoltarea de produse.

- **Întrebare pentru elevi:**

Cum ți-ai evalua abilitățile cu computerele și instrumentele online?

- A) Nu mă simt confortabil cu ele.
- B) Cunosc elementele de bază.
- C) Sunt destul de priceput.
- D) Aș putea preda o clasă despre el!

### 1.8. Avantaj competitiv

Într-o piață a muncii aglomerată, a avea competențe de design thinking și design grafic poate diferenția elevii VET de colegii lor, oferindu-le un avantaj competitiv atunci când își caută un loc de muncă.

- **Întrebare pentru elevi:**

Ce puncte forte personale crezi că te vor ajuta să obții un loc de muncă în viitor?

- A) Munca grea

- B) A fi punctual
- C) Creativitate și idei unice
- D) Abilități tehnice

### 1.9. **Antreprenoriat**

Aceste abilități sunt, de asemenea, cheie pentru antreprenoriat. Design thinking ajută la identificarea oportunităților de piață și la dezvoltarea modelelor de afaceri inovatoare, în timp ce designul grafic este crucial pentru branding și implicarea clienților.

- **Întrebare pentru elevi:**

Te-ai gândit vreodată să-ți începi propria afacere sau să faci un produs pentru a vinde?

- A) Nu, nu am.
- B) Mi-a trecut prin minte.
- C) Am câteva idei.
- D) Am început deja planificarea.

### 1.10. **Responsabilizarea culturală și socială**

Design thinking adesea implică luarea în considerare a contextului cultural și social al produselor și serviciilor, ceea ce este important pentru crearea de soluții responsabile din punct de vedere social și sensibile din punct de vedere cultural.

- **Întrebare pentru elevi:**

Cât de important crezi că este să înțelegi diferite culturi sau probleme sociale în viitorul tău loc de muncă?

- A) Neimportant
- B) Oarecum important
- C) Important
- D) Foarte important