



Raport privind organizarea și desfășurarea proiectului

eGaming Expo

În perioada **26-30 aprilie 2024**, Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București a organizat proiectul **eGaming Expo**, activitate aprobată și finanțată de Ministerul Educației prin **Fondul pentru finanțarea situațiilor speciale care nu pot fi integrate în formula de finanțare a instituțiilor de învățământ superior de stat, pentru anul 2024** – adresă nr. **175/GP/18.03.2024**.

Această activitate a avut ca scop *creșterea calității și prestigiului învățământului superior din țara noastră, încurajarea și susținerea unei participări mai largi la programele de studii inginerești și creșterea transparenței informațiilor și furnizarea îndrumării cu privire la oportunitățile și rezultatele educaționale pentru alegerea informată a parcursului educațional și profesional*, prin organizarea unui eveniment conturat în jurul industriei eSports și adresat studenților, elevilor și cadrelor didactice din mediul universitar și din unitățile de învățământ preuniversitar. eSports este un domeniu nou, care, momentan, nu este la fel de dezvoltat în România ca în vestul Europei, însă țara noastră are în prezent potențialul de deveni hub-ul eSports pentru zona balcanică.



Timp de 5 zile, **797 studenți, elevi și cadre didactice din unitățile de învățământ preuniversitar** au fost invitați să participe la **eGaming Expo**, un eveniment în cadrul căruia **studenții**, alături de **elevi și cadre didactice din mediul preuniversitar** interesați de domeniile de studiu ingineresti și științifice, precum și de **profesori universitari, reprezentanți ai companiilor de profil și alți specialiști în domeniu** au luat parte la **expoziții, prezentări și dezbateri privind dezvoltarea industriei de eSports – Sporturi Electronice.**



În timpul celor 5 zile de eveniment, companii de tech, producători de componente pentru platformele pe care se lansează jocurile, dezvoltatori de jocuri, producători de periferice pentru competitori și practicanți profesioniști s-au reunit pentru a aduce în atenția studenților, cadrelor didactice și elevilor participanți perspectivele de viitor ale industriei de eSports în România, precum și informații cu privire la direcția scenei competiționale și dezvoltarea culturii eSports pe plan național și mondial.



Totodată, evenimentul a fost menit să încurajeze și să susțină **o participare mai largă în învățământul terțiar, îndeosebi în domeniul ingineresti și științifice**, prin facilitarea interacțiunii directe a **elevilor și a cadrelor didactice din învățământul preuniversitar** cu reprezentanți ai

mediului universitar și prin familiarizarea acestora cu programele de studii din domeniile ingineresti și științifice.



În vederea creșterii calității experienței școlare și de învățare și constituirii de punți între educație și comunitate, conform Obiectivelor strategice 2 și 6 din Planul de acțiune pentru educație 2019 – 2030, proiectul eGaming Expo a avut următoarele obiective:

OS1. Realizarea unei campanii naționale de informare fizică și online a studenților, elevilor cadrelor didactice universitare, cadrelor didactice din mediul preuniversitar, practicanților profesioniști, reprezentanților companiilor de profil, ai producătorilor și ai dezvoltatorilor, în scopul participării acestora la eveniment;

OS2. Dezvoltarea conceptelor și organizarea activităților din cadrul eGaming Expo (expoziții, prezentări și dezbateri privind dezvoltarea industriei de eSports etc.), cu adresabilitate directă către publicul țintă (studenți, elevi, cadre didactice universitare și preuniversitare);

OS3. Realizarea unei baze de date cu toți participanții la eGaming Expo, cu scopul de a facilita comunicarea continuă atât în timpul desfășurării activităților propuse, cât și după finalizarea acestora.



Pentru atingerea obiectivelor de mai sus, s-au realizat următoarele:

R1. O campanie națională de informare fizică și online a studenților, elevilor, cadrelor didactice universitare, cadrelor didactice din mediul preuniversitar, practicanților profesioniști, reprezentanților companiilor de profil, producătorilor și dezvoltatorilor, în scopul participării acestora la eveniment;

R2. Un eveniment planificat și organizat, care a cuprins activități tematice cu adresabilitate directă către publicul țintă (studenți, elevi, cadre didactice universitare și preuniversitare);

R3. O bază de date cu toți participanții la eGaming Expo și care a facilitat comunicarea continuă atât în timpul desfășurării activităților propuse, cât și după finalizarea acestora.



Celor 797 participanți li s-au asigurat servicii de masă și pauză de cafea. Participanților elevi și cadre didactice din mediul de învățământ preuniversitar le-a fost asigurat **transportul din localitatea de reședință la POLITEHNICA București și retur** (închiriere de autocare). De asemenea, toți participanții au primit **materiale de informare și de promovare a învățământului ingineresc**: agendă-broșură, materiale de pregătire învățământ ingineresc, pix, caiet, pungă inscripționată, lanyard.

Pentru organizarea activităților din cadrul eGaming Expo au fost contractate **servicii de organizare conferințe – fizic și servicii de închiriere echipamente și decor** și au fost realizate **materiale promoționale publicitare și de afișaj** (bannere, roll-up-uri, spidere).

De asemenea, prin proiect au fost contractate și **servicii de promovare online**. Acestea au fost utilizate atât pentru promovarea online a activităților din cadrul eGaming Expo (cu scopul atragerii de participanți), cât și în timpul și după finalizarea evenimentului, cu scopul de a promova rezultatele proiectului în rândul studenților și elevilor interesați de domeniile de studiu ingineresti și științifice.

Organizarea **eGaming Expo** a contribuit la **creșterea calității și prestigiului învățământului superior din țara noastră, încurajarea și susținerea unei participări mai largi la programele de studii ingineresti și creșterea transparenței informațiilor și furnizarea îndrumării cu privire la oportunitățile și rezultatele educaționale pentru alegerea informată a parcursului educațional**

și profesional. Studenții participanți, cu sprijinul profesorilor universitari, reprezentanților companiilor de profil și al altor specialiști în domeniu, s-au implicat în activități complementare domeniului lor de studiu, fapt ce a contribuit la dobândirea unor *competențe necesare în vederea continuării studiilor și a integrării facile pe piața muncii.*

Totodată, prin participarea elevilor și a cadrelor didactice din mediul preuniversitar la activitățile din cadrul evenimentului eGaming Expo, proiectul a contribuit la *încurajarea și susținerea unei participări mai largi în învățământul terțiar, prin facilitarea interacțiunii directe a elevilor cu mediul universitar tehnic și prin familiarizarea acestora cu programele de studii din domeniile ingineresti și științifice.*



Pe tot parcursul implementării proiectului, a fost menționat faptul că acesta a fost finanțat din **Fondul pentru finanțarea situațiilor speciale care nu pot fi integrate în formula de finanțare a instituțiilor de învățământ superior de stat, pentru anul 2024.**

Activitățile din cadrul proiectului eGaming Expo, organizat în vederea *creșterii calității și prestigiului învățământului superior din țara noastră, încurajării și susținerii unei participări mai largi la programele de studii ingineresti și creșterii transparenței informațiilor și furnizării îndrumării cu privire la oportunitățile și rezultatele educaționale pentru alegerea informată a parcursului educațional și profesional*, prin desfășurarea unui eveniment conturat în jurul industriei eSports și adresat studenților, elevilor și cadrelor didactice din mediul universitar și din unitățile de învățământ preuniversitar, conform *Obiectivelor strategice 2: Creșterea calității experienței școlare și de învățare și 6: Constituirea de punți între educație și comunitate ale Planului de acțiune pentru educație 2019 – 2030* și al *Obiectivului 4 „Educație de calitate” din Strategia Națională pentru Dezvoltare Durabilă a României 2030* au vizat două dintre situațiile speciale pentru care a fost constituit la nivelul Ministerului Educației fondul pentru situații speciale conform **Ordinului nr. 3773/2024 pentru constituirea și utilizarea fondului pentru finanțarea situațiilor speciale care nu pot fi integrate în formula de finanțare a instituțiilor de învățământ superior de stat, pentru anul 2024, Art. 2, alin. (3), lit. c) și lit. d)**, după cum urmează:



MINISTERUL EDUCAȚIEI
Universitatea Națională de Știință și Tehnologie
POLITEHNICA București

- La Articolul 2, alin. (3), lit. c), ce prevede **susținerea implicării instituțiilor de învățământ superior în acțiuni cu participarea studenților/pentru studenți, menite să contribuie la creșterea calității și prestigiului învățământului superior din țara noastră**, prin facilitarea accesului studenților universității la **expoziții, prezentări și dezbateri privind dezvoltarea industriei de eSports – Sporturi Electronice**, în cadrul cărora au descoperit perspectivele de viitor ale acesteia în România, precum și informații cu privire la direcția scenei competiționale și dezvoltarea culturii eSports pe plan național și mondial;

- La Articolul 2, alin. (3), lit. d), ce prevede **finanțarea unor situații speciale care contribuie la atingerea țintelor europene stabilite pentru dezvoltarea spațiului european al educației (2021 – 2030)**, prin susținerea **Obiectivelor strategice 2: Creșterea calității experienței școlare și de învățare și 6: Constituirea de punți între educație și comunitate ale Planului de acțiune pentru educație 2019 – 2030** și a **Obiectivului 4 „Educație de calitate” din Strategia Națională pentru Dezvoltare Durabilă a României 2030**, deziderat la care am contribuit prin facilitarea interacțiunii directe a participanților – studenți, elevi și cadre didactice preuniversitare – cu reprezentanți ai mediului universitar tehnic, cu personal didactic și administrativ, cu studenți și cu experți din mediul socio-economic.

Având în vedere activitățile descrise în prezentul raport, considerăm faptul că proiectul și-a atins scopul, iar obiectivele asumate au fost îndeplinite.

