

PRIESKUM POTRIEB ZAMESTNÁVATEĽOV V HERNOM PRIEMYSLE



Projekt:
GAMEJAM

Interreg
Poľsko-Slovensko



Dana Kušnírová
Eva Malichová
2021

Obsah

1. VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE	3
2. PRACOVNÉ POZÍCIE V PODNIKoch	3
3. NÁROČNOSŤ OBSADZOVANIA PRACOVNÝCH POZÍCIÍ	4
4. SPOKOJNOSŤ S PRIPRAVENOSŤOU ABSOLVENTOV VŠ NA POZÍCIE	4
5. POŽIADAVKY NA KONKRÉTNE PRACOVNÉ POZÍCIE	5
5.1 PROGRAMÁTOR.....	7
5.2 GRAFICKÝ DIZAJNÉR.....	9
5.3 ANIMÁTOR.....	12
5.4 HERNÝ DIZAJNÉR.....	14
5.5 DIZAJNÉR ZVUKU	16
5.6 PRODUCT OWNER/PRODUCER.....	18
6. OČAKÁVANIA PODNIKOV	20
6.1 PROFESIONÁLNE SCHOPNOSTI A PERSONÁLNE ZRUČNOSTI	20
6.2 PROFESIONÁLNE SCHOPNOSTI A PERSONÁLNE ZRUČNOSTI	22

1. VŠEOBECNÉ INFORMÁCIE

Prieskum preferencií zamestnávateľov v oblasti herného dizajnu bol realizovaný v rámci Interreg Poľsko – Slovensko projektu s názvom GAMEJAM, ktorý je zameraný na zlepšenie kvality vzdelávania v oblasti nových technológií na poľsko-slovenskom pohraničí. Cieľom prieskumu bolo zistiť aké požiadavky majú podniky (ako zamestnávatelia) v odbore dizajnu hier na Slovensku a kde vidia najväčšie medzery u absolventov vysokých škôl.

Pre potreby prieskumu boli analyzované súčasné a zahraničné pracovné ponuky na pracovné pozície z oblasti herného dizajnu. Na základe požiadaviek zamestnávateľov z týchto pracovných ponúk sme vytvorili dotazník, ktorý pozostáva z identifikácie pracovných pozícií v danom podniku, hodnotenia pripravenosti absolventov vysokých škôl na vybrané pracovné pozície, definovania požiadaviek na pracovné pozície a očakávaní podnikov v oblasti profesionálnych a mäkkých zručností uchádzačov o zamestnanie.

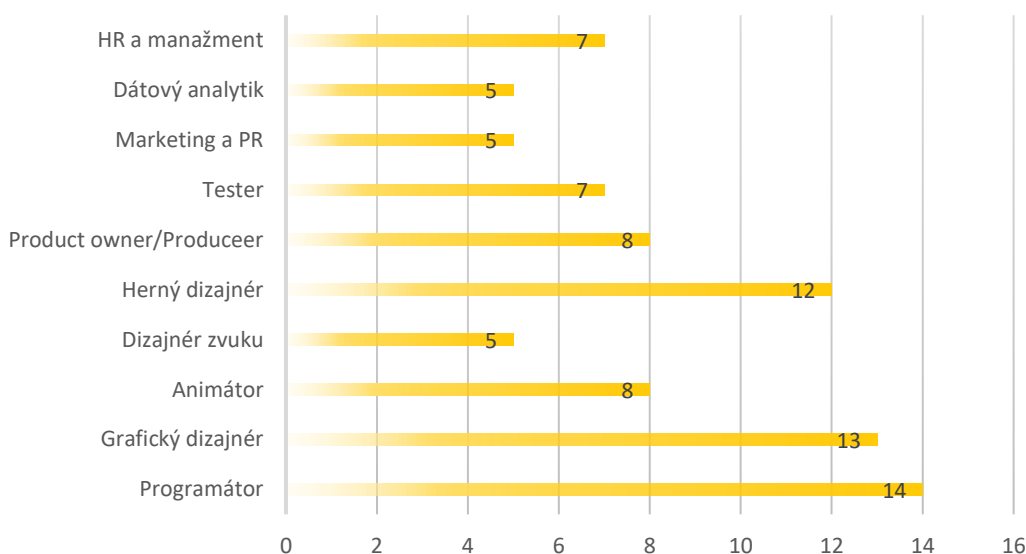
Pri príprave dotazníka sme komunikovali aj s predstaviteľmi Slovenskej Asociácie Herných Vývojárov, ktorý realizovali prvotné testovanie a pripomienkovanie. Po zapracovaní pripomienok bol dotazník zverejnený.

Link na dotazník: <https://www.surveylegend.com/s/3ov4>

Prieskumu sa v októbri 2021 zúčastnilo 30 podnikateľských subjektov podnikajúcich v oblasti vývoja počítačových hier. Výsledky tohto prieskumu sú zobrazené v nasledujúcich kapitolách.

Kedže by sme chceli zachytiť preferencie ešte väčšieho množstva zamestnávateľov z oblasti vývoja počítačových hier, spolu so Slovenskou Asociáciou Herných Vývojárov (SGDA) sme dohodli pokračovanie tohto prieskumu v ďalšom období.

2. PRACOVNÉ POZÍCIE V PODNIKOKCH

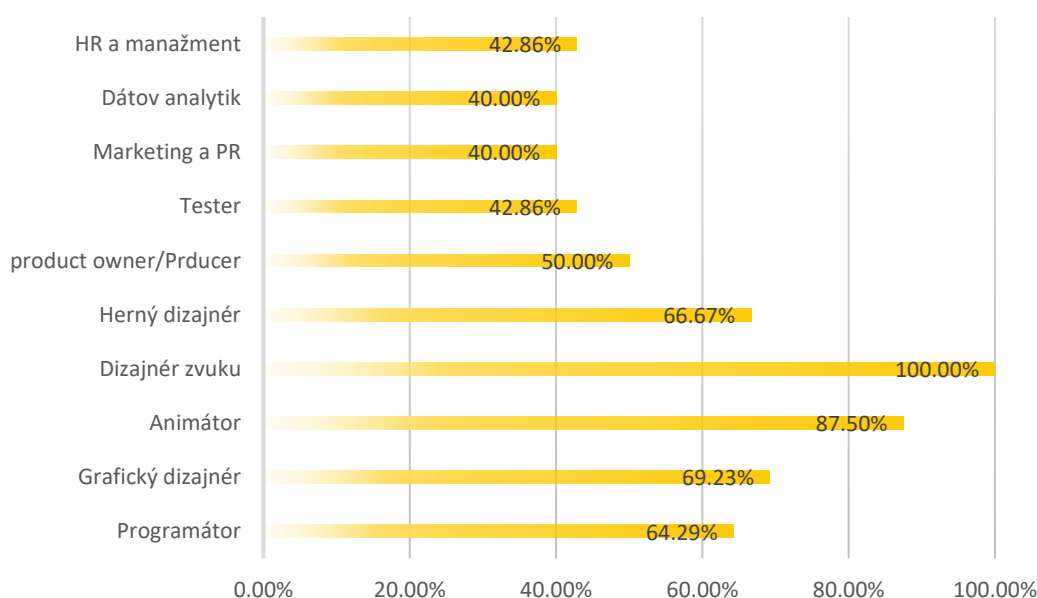


Obr. 1 Pracovné pozície v podnikoch

46,67 % (14) podnikov odpovedalo, že medzi ich vytvorené pracovné pozície v rámci firmy patrí pozícia programátora, čo sa na základe výskumu ukázalo, ako najviac obsadzovaná pozícia. Druhou najviac obsadzovanou pozíciou je grafický dizajnér, čo indikovalo 43,33 % (13) podnikov a následnou najviac obsadzovanou pozíciou v rámci firiem je pozícia herný dizajnér, ktorú má vytvorenú 40 % (12) podnikov.

3. NÁROČNOSŤ OBSADZOVANIA PRACOVNÝCH POZÍCIÍ

Podniky sa vyjadrili, ktoré pracovné pozície je náročné obsadiť. Daný výsledok výskumu vyjadruje koľko percent podnikov, ktoré majú danú pracovnú pozíciu vytvorenú, majú problém s jej obsadením.

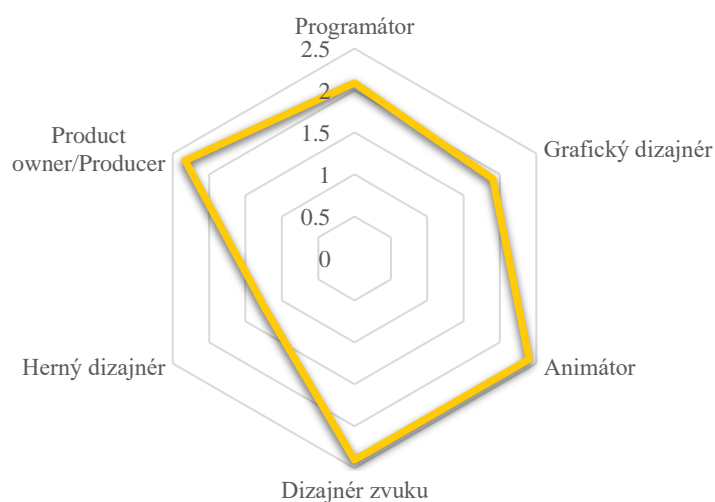


Obr. 2 Náročnosť obsadzovania pracovných pozícií

Až 100 % (5 z 5) podnikov, ktoré majú vytvorenú pozíciu dizajnéra zvuku vyjadrila náročnosť obsadzovania danej pozície. 87,50 % (7 z 8) podnikov, ktoré majú vytvorenú pozíciu animátora, majú problém s jej obsadením. Treťou najnáročnejšie obsadzovanou pozíciou je pozícia grafického dizajnéra, kde 69,23 % (9 z 13) vyjadrilo náročnosť obsadzovania danej pozície.

4. SPOKOJNOSŤ S PRIPRAVENOSŤ ABSOLVENTOV VYSOKÝCH ŠKÔL NA DANÚ POZÍCIU

Podniky vyjadrili spokojnosť s pripravenosťou absolventov vysokých škôl na jednotlivé pozície. Svoju spokojnosť vyjadrovali na škále 1-5, kde 1 vyjadruje absolútnu nespokojnosť a 5 absolútnu spokojnosť.



Obr. 3 Spokojnosť s pripravenosťou absolventov vysokých škôl na danú pozíciu

Priemerná spokojnosť podnikov s absolventami vysokých škôl je pri všetkých pozíciách nižšia ako 2,4, tzn. že podniky sú s pripravenosťou absolventov viac nespokojné ako spokojné. Najnižšiu spokojnosť podniky vyjadrili s pripravenosťou absolventov na pozíciu herného dizajnéra, kde priemerná spokojnosť podnikov je na úrovni 1,22 z 5.

V tabuľke nižšie sú vyjadrené priemerné hodnoty spokojnosti podnikov s pripravenosťou absolventov vysokých škôl na konkrétnu pozíciu.

Tab. 1 Priemerná spokojnosť zamestnávateľov s pripravenosťou absolventov vysokých škôl na danú pozíciu

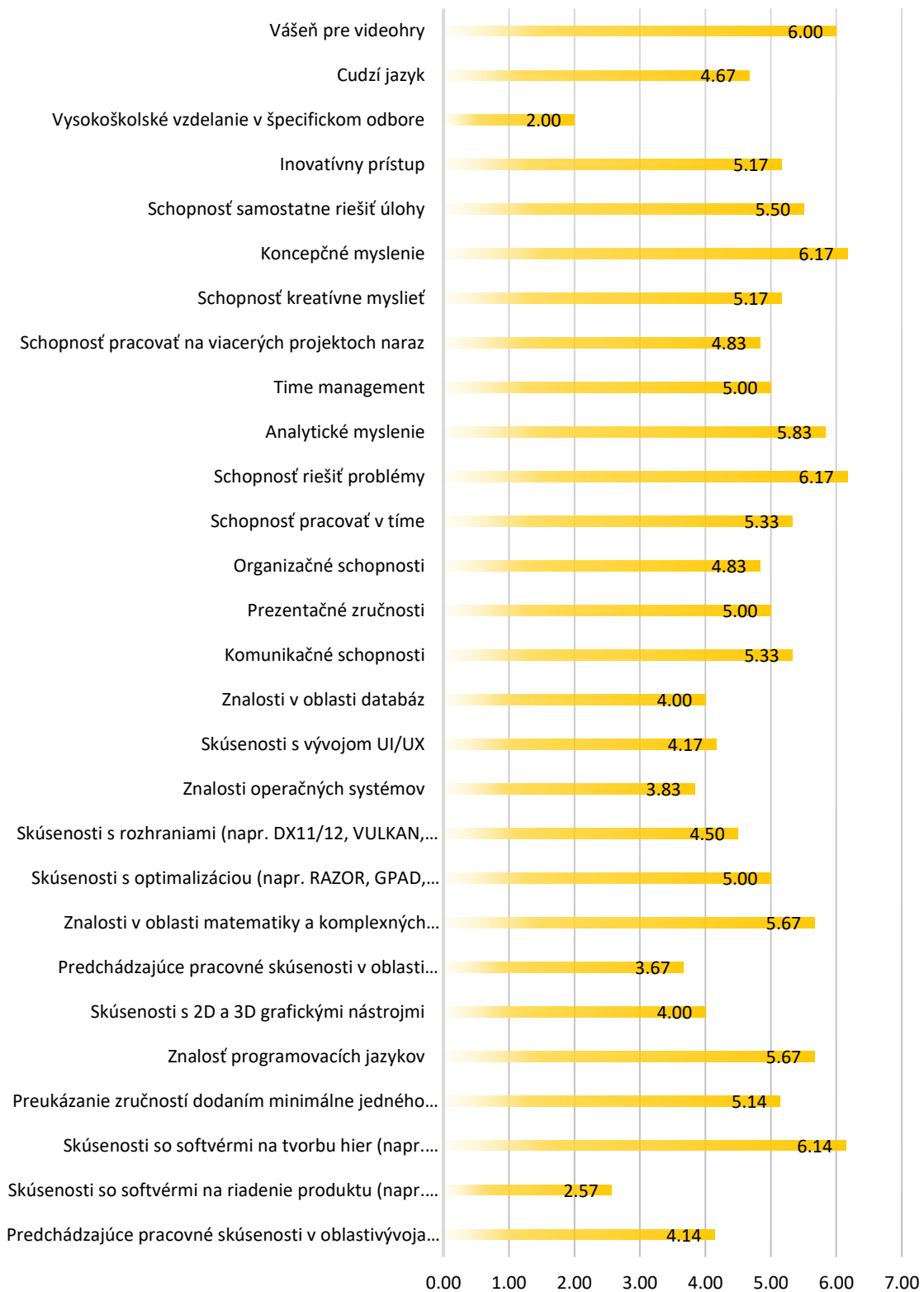
Pozícia	Priemerná spokojnosť (max 5)
Programátor	2,09
Grafický dizajnér	1,90
Animátor	2,40
Dizajnér zvuku	2,40
Herný dizajnér	1,22
Owner/Producer	2,33

5. POŽIADAVKY NA KONKRÉTNE PRACOVNÉ POZÍCIE

Podniky ďalej vyjadrili názor aké majú požiadavky na konkrétne pracovné pozície. Dôležitosť znalostí a zručností pri obsadzovaní konkrétnych pozícií vyjadrili na stupnici 1 – 7, kde 1 vyjadruje, že daná zručnosť, či znalosť je nedôležitá a 7 vyjadruje, že daná zručnosť, či znalosť je veľmi dôležitá. Výsledky prieskumu sú v prípade každej pracovnej pozície vyjadrené graficky

a v podobe tabuľky. Ide o priemernú dôležitosť, vypočítanú na základe stanovenej dôležitosti podnikov, ktoré skutočne dané pracovné pozície majú vo svojom podniku obsadené. V tabuľke sú jednotlivé požiadavky zoradené od najdôležitejšej po najmenej dôležitú.

5.1 Programátor



Obr. 4 Požiadavky na pracovnú pozíciu programátor

Tab. 2 Priemerná dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu programátor

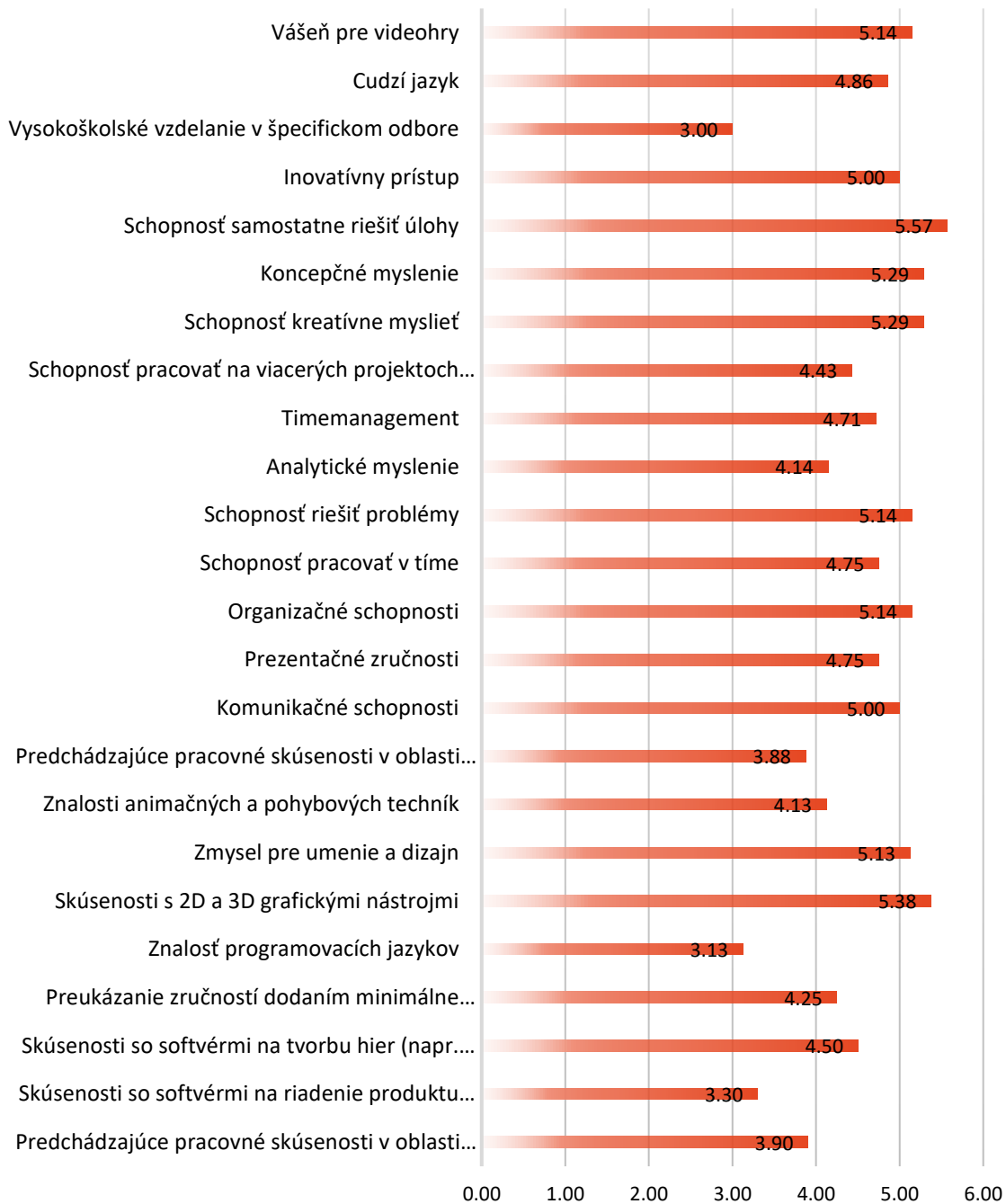
<i>Znalosti a zručnosti</i>	<i>Priemerná dôležitosť (max 7)</i>
<i>Schopnosť riešiť problémy</i>	6,17
<i>Konceptné myslenie</i>	6,17
<i>Skúsenosti so softvérmi na tvorbu hier (napr. UNITY, UNREAL)</i>	6,14
<i>Vášeň pre videohry</i>	6,00
<i>Analytické myslenie</i>	5,83
<i>Znalosť programovacích jazykov</i>	5,67
<i>Znalosti v oblasti matematiky a komplexných algoritmov</i>	5,67
<i>Schopnosť samostatne riešiť úlohy</i>	5,50
<i>Komunikačné schopnosti</i>	5,33
<i>Schopnosť pracovať v tíme</i>	5,33
<i>Schopnosť kreatívne myslieť</i>	5,17
<i>Inovatívny prístup</i>	5,17
<i>Preukázanie zručností dodaním minimálne jedného herného titulu</i>	5,14
<i>Skúsenosti s optimalizáciou (napr. RAZOR, GPAD, PIX, SPARK, atď.)</i>	5,00
<i>Prezentačné zručnosti</i>	5,00
<i>Time management</i>	5,00
<i>Organizačné schopnosti</i>	4,83
<i>Schopnosť pracovať na viacerých projektoch naraz</i>	4,83
<i>Cudzí jazyk</i>	4,67
<i>Skúsenosti s rozhraniami (napr. DX11/12, VULKAN, GX2, atď.)</i>	4,50
<i>Skúsenosti s vývojom UI/UX</i>	4,17
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti vývoja hier</i>	4,14
<i>Skúsenosti s 2D a 3D grafickými nástrojmi</i>	4,00
<i>Znalosti v oblasti databáz</i>	4,00
<i>Znalosti operačných systémov</i>	3,83
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti programovania</i>	3,67
<i>Skúsenosti so softvérmi na riadenie produktu (napr. JIRA)</i>	2,57
<i>Vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore</i>	2,00

Obrázok 4 a tabuľka 2 vyjadrujú priemernú dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu programátora. Medzi najdôležitejšie požiadavky na pozíciu programátora patria:

- schopnosť riešiť problémy (6,17 zo 7),
- konceptné myslenie (6,17 zo 7),
- skúsenosti so softvérmi na tvorbu hier (napr. UNITY, UNREAL) (6,14 zo 7),
- vášeň pre videohry (6 zo 7),
- analytické myslenie (5,83 zo 7).

Na základe prieskumu je viditeľné, že vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore, ani skúsenosti so softvéromi, či predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti programovania nie sú dôležitými požiadavkami pri obsadzovaní pracovnej pozície programátora.

5.2 Grafický dizajnér



Obr. 5 Požiadavky na pracovnú pozíciu grafický dizajnér

Tab. 3 Priemerná dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu grafický dizajnér

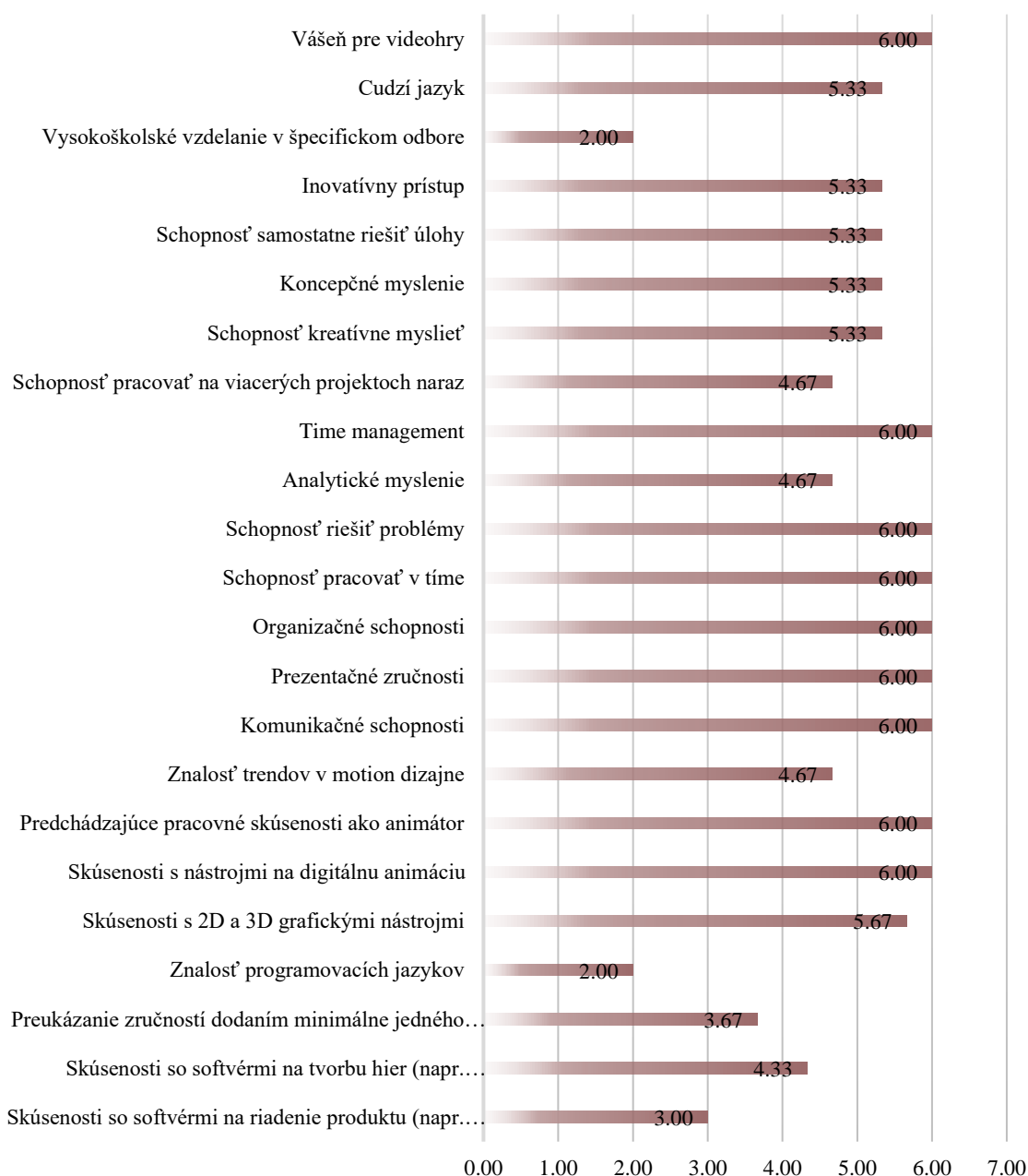
<i>Znalosti a zručnosti</i>	<i>Priemerná dôležitosť (max 7)</i>
<i>Schopnosť samostatne riešiť úlohy</i>	5,57
<i>Skúsenosti s 2D a 3D grafickými nástrojmi</i>	5,38
<i>Schopnosť kreatívne myslieť</i>	5,29
<i>Koncepčné myslenie</i>	5,29
<i>Organizačné schopnosti</i>	5,14
<i>Schopnosť riešiť problémy</i>	5,14
<i>Vášeň pre videohry</i>	5,14
<i>Zmysel pre umenie a dizajn</i>	5,13
<i>Komunikačné schopnosti</i>	5,00
<i>Inovatívny prístup</i>	5,00
<i>Cudzí jazyk</i>	4,86
<i>Prezentačné zručnosti</i>	4,75
<i>Schopnosť pracovať v tíme</i>	4,75
<i>Timemanagement</i>	4,71
<i>Skúsenosti so softvéromi na tvorbu hier (napr. UNITY, UNREAL)</i>	4,50
<i>Schopnosť pracovať na viacerých projektoch naraz</i>	4,43
<i>Preukázanie zručností dodaním minimálne jedného herného titulu</i>	4,25
<i>Analytické myslenie</i>	4,14
<i>Znalosti animačných a pohybových techník</i>	4,13
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti vývoja hier</i>	3,90
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti grafického dizajnu</i>	3,88
<i>Skúsenosti so softvéromi na riadenie produktu (napr. JIRA)</i>	3,30
<i>Znalosť programovacích jazykov</i>	3,13
<i>Vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore</i>	3,00

Obrázok 5 a tabuľka 3 vyjadrujú priemernú dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu grafického dizajnéra. Medzi najdôležitejšie požiadavky na danú pozíciu patria:

- schopnosť samostatne riešiť úlohy (5,57 zo 7),
- skúsenosti s 2D a 3D grafickými nástrojmi (5,38 zo 7),
- schopnosť kreatívne myslieť (5,29 zo 7),
- koncepčné myslenie (5,29 zo 7),
- organizačné schopnosti (5,14 zo 7).

Na základe prieskumu je viditeľné, že vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore, ani znalosti programovacích jazykov, či skúsenosti so softvéromi na riadenie produktu nie sú dôležitými požiadavkami pri obsadzovaní pracovnej pozície grafický dizajnér.

5.3 Animátor



Obr. 6 Požiadavky na pracovnú pozíciu administrátor (grafické znázornenie)

Tab. 4 Priemerná dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu administrátor

<i>Znalosti a zručnosti</i>	<i>Priemerná dôležitosť (max 7)</i>
<i>Skúsenosti s nástrojmi na digitálnu animáciu</i>	6,00
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti ako animátor</i>	6,00
<i>Komunikačné schopnosti</i>	6,00
<i>Prezentačné zručnosti</i>	6,00

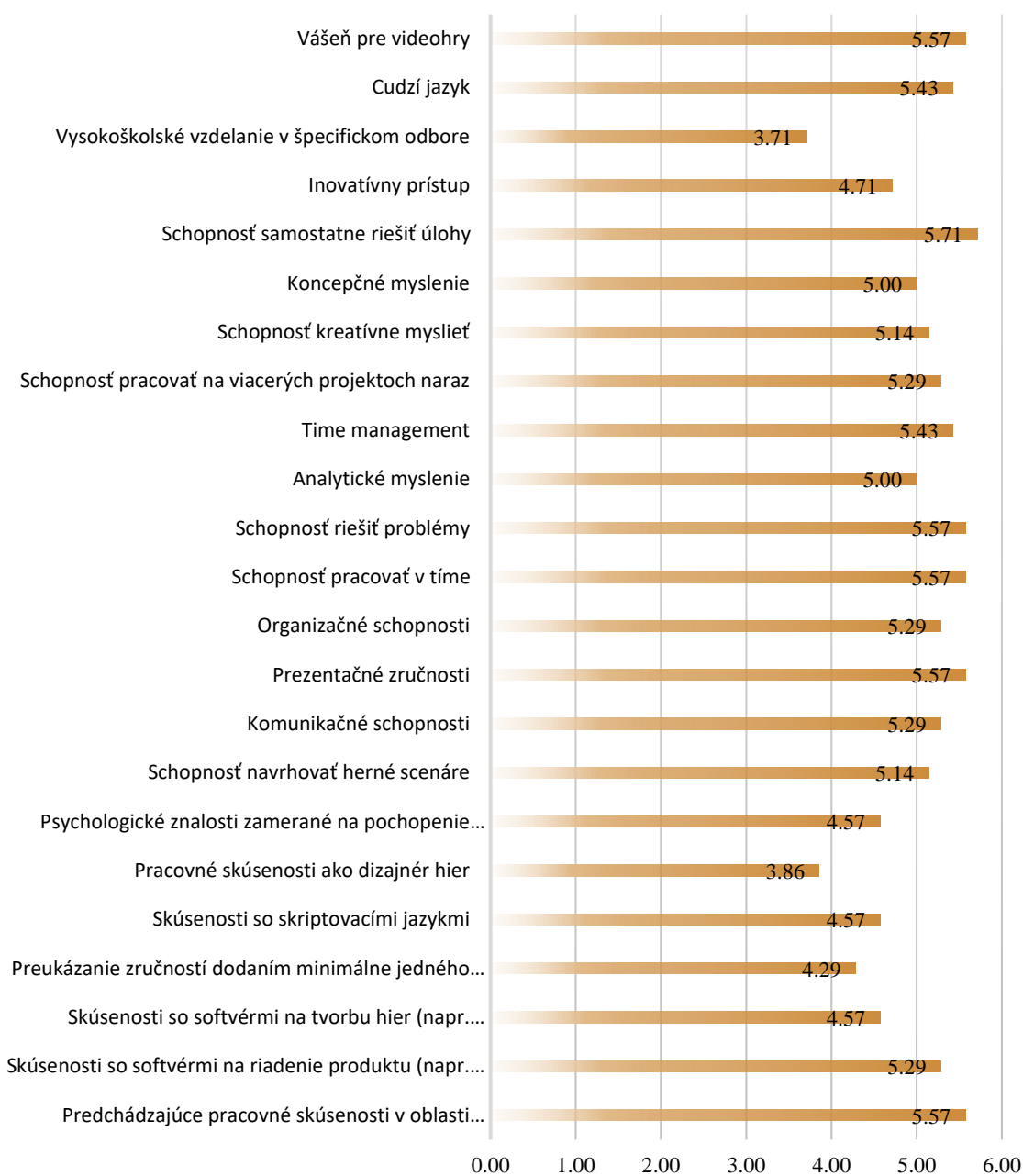
<i>Organizačné schopnosti</i>	6,00
<i>Schopnosť pracovať v tíme</i>	6,00
<i>Schopnosť riešiť problémy</i>	6,00
<i>Time management</i>	6,00
<i>Vášeň pre videohry</i>	6,00
<i>Skúsenosti s 2D a 3D grafickými nástrojmi</i>	5,67
<i>Schopnosť kreatívne myslieť</i>	5,33
<i>Koncepčné myslenie</i>	5,33
<i>Schopnosť samostatne riešiť úlohy</i>	5,33
<i>Inovatívny prístup</i>	5,33
<i>Cudzí jazyk</i>	5,33
<i>Znalosť trendov v motion dizajne</i>	4,67
<i>Analytické myslenie</i>	4,67
<i>Schopnosť pracovať na viacerých projektoch naraz</i>	4,67
<i>Skúsenosti so softvérmi na tvorbu hier (napr. UNITY, UNREAL)</i>	4,33
<i>Preukázanie zručností dodaním minimálne jedného herného titulu</i>	3,67
<i>Skúsenosti so softvérmi na riadenie produktu (napr. JIRA)</i>	3,00
<i>Znalosť programovacích jazykov</i>	2,00
<i>Vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore</i>	2,00

Obrázok 6 a tabuľka 4 vyjadrujú priemernú dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu administrátora. Medzi najdôležitejšie požiadavky na danú pozíciu patria:

- skúsenosti s nástrojmi na digitálnu animáciu (6 zo 7),
- predchádzajúce pracovné skúsenosti ako animátor (6 zo 7),
- komunikačné schopnosti (6 zo 7),
- prezenčné zručnosti, organizačné schopnosti (6 zo 7),
- schopnosť pracovať v tíme, schopnosť riešiť problémy, time management (6 zo 7).

Na základe prieskumu je viditeľné, že vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore, ani znalosti programovacích jazykov, či skúsenosti so softvérmi na riadenie produktu nie sú dôležitými požiadavkami pri obsadzovaní pracovnej pozície administrátora.

5.4 Herný dizajnér



Obr. 7 Požiadavky na pracovnú pozíciu herný dizajnér

Tab. 5 Priemerná dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu herný dizajnér

Znalosti a zručnosti	Priemerná dôležitosť (max 7)
Schopnosť samostatne riešiť úlohy	5,71
Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti vývoja hier	5,57
Prezentačné zručnosti	5,57

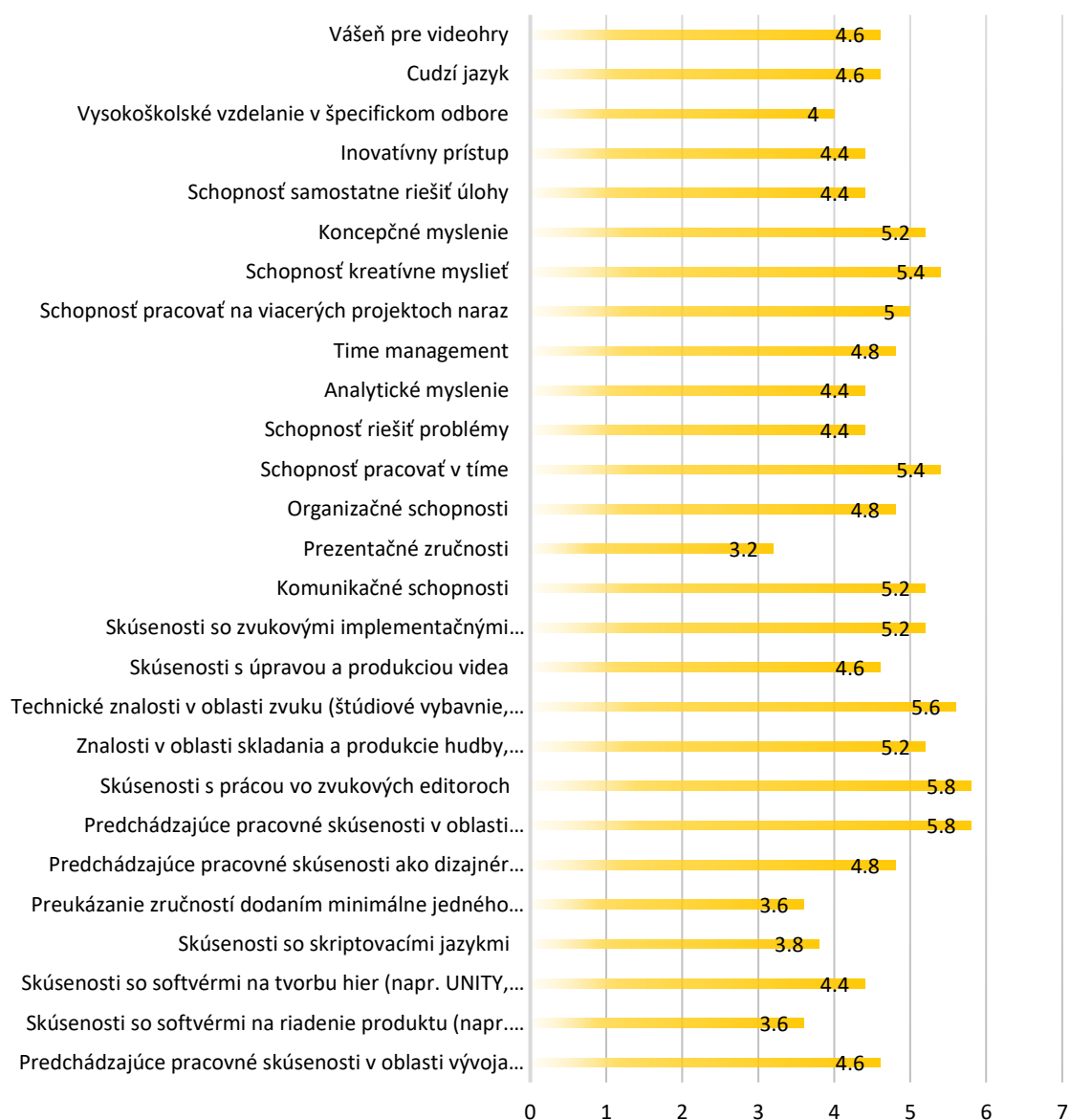
<i>Schopnosť pracovať v tíme</i>	5,57
<i>Schopnosť riešiť problémy</i>	5,57
<i>Vášeň pre videohry</i>	5,57
<i>Time management</i>	5,43
<i>Cudzí jazyk</i>	5,43
<i>Skúsenosti so softvéromi na riadenie produktu (napr. JIRA)</i>	5,29
<i>Komunikačné schopnosti</i>	5,29
<i>Organizačné schopnosti</i>	5,29
<i>Schopnosť pracovať na viacerých projektoch naraz</i>	5,29
<i>Schopnosť navrhovať herné scenáre</i>	5,14
<i>Schopnosť kreatívne myslieť</i>	5,14
<i>Analytické myslenie</i>	5,00
<i>Koncepčné myslenie</i>	5,00
<i>Inovatívny prístup</i>	4,71
<i>Skúsenosti so softvéromi na tvorbu hier (napr. UNITY, UNREAL)</i>	4,57
<i>Skúsenosti so skriptovacími jazykmi</i>	4,57
<i>Psychologické znalosti zamerané na pochopenie hráča a jeho motivácie</i>	4,57
<i>Preukázanie zručností dodaním minimálne jedného herného titulu</i>	4,29
<i>Pracovné skúsenosti ako dizajnér hier</i>	3,86
<i>Vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore</i>	3,71

Obrázok 7 a tabuľka 5 vyjadrujú priemernú dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu herného dizajnéra. Medzi najdôležitejšie požiadavky na danú pozíciu patria:

- schopnosť samostatne riešiť úlohy (5,71 zo 7),
- predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti vývoja hier (5,57 zo 7),
- prezentačné zručnosti (5,57 zo 7),
- schopnosť pracovať v tíme, schopnosť riešiť problémy (5,57 zo 7),
- vášeň pre videohry (5,57 zo 7).

Na základe prieskumu je viditeľné, že vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore, ani pracovné skúsenosti ako dizajnér hier nie sú dôležitými požiadavkami pri obsadzovaní pracovnej pozície herného dizajnéra.

5.5 Dizajnér zvuku



Obr. 8 Požiadavky na pracovnú pozíciu dizajnér zvuku (grafické znázornenie)

Tab. 6 Priemerná dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu dizajnér zvuku

Znalosti a zručnosti	Priemerná dôležitosť (max 7)
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti produkcie a úpravy zvukových záznamov</i>	5,8
<i>Skúsenosti s prácou vo zvukových editoroch</i>	5,8
<i>Technické znalosti v oblasti zvuku (štúdiové vybavnie, mikrofóny, záznamová technika, atď.)</i>	5,6

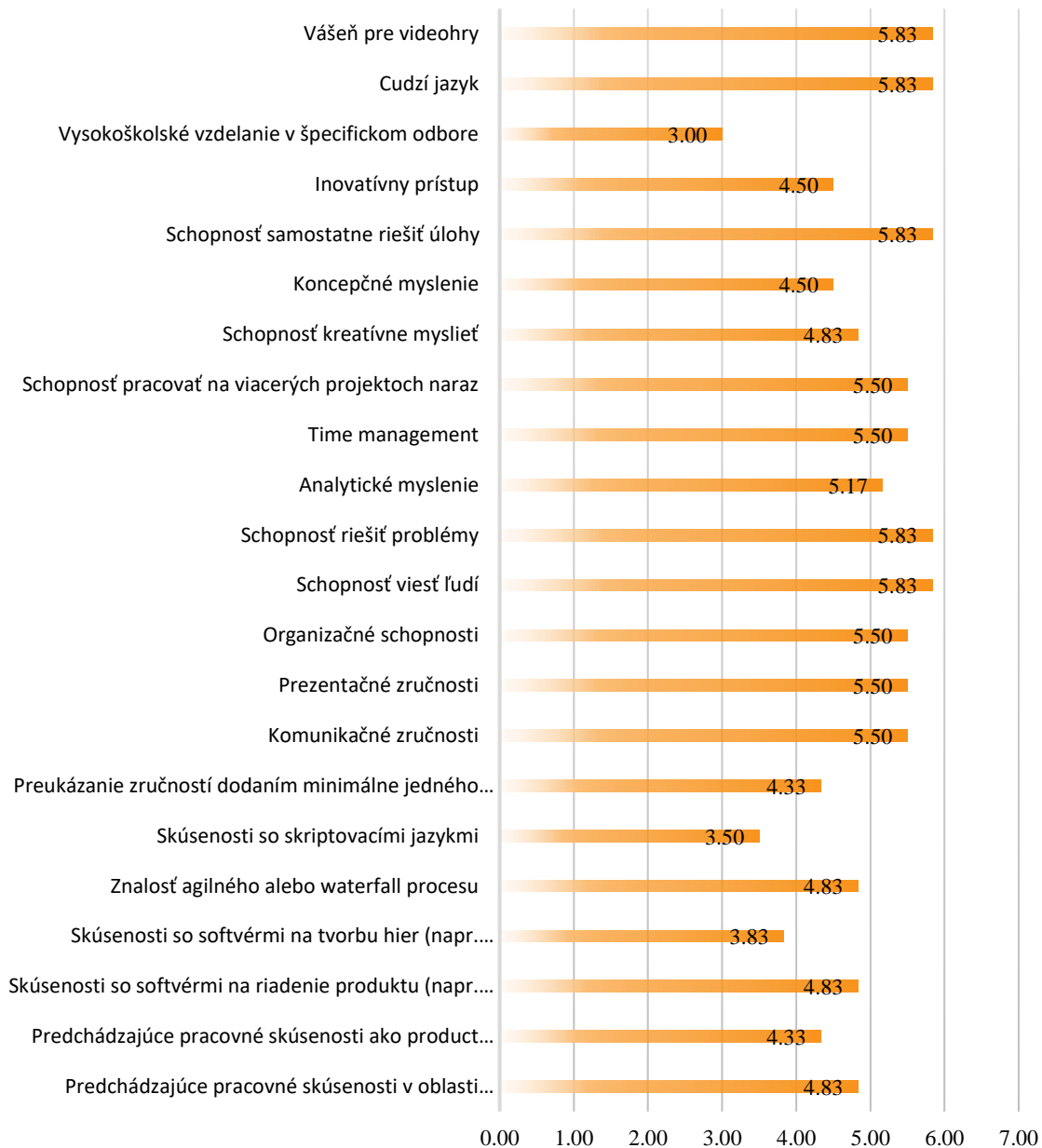
<i>Schopnosť pracovať v tíme</i>	5,4
<i>Schopnosť kreatívne myslieť</i>	5,4
<i>Znalosti v oblasti skladania a produkcie hudby, vytvárania zvukových efektov</i>	5,2
<i>Skúsenosti so zvukovými implementačnými systémami (napr. Wise, FMOD)</i>	5,2
<i>Komunikačné schopnosti</i>	5,2
<i>Koncepčné myslenie</i>	5,2
<i>Schopnosť pracovať na viacerých projektoch naraz</i>	5
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti ako dizajnér zvuku</i>	4,8
<i>Organizačné schopnosti</i>	4,8
<i>Time management</i>	4,8
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti vývoja hier</i>	4,6
<i>Skúsenosti s úpravou a produkciou videa</i>	4,6
<i>Cudzí jazyk</i>	4,6
<i>Vášeň pre videohry</i>	4,6
<i>Skúsenosti so softvérmi na tvorbu hier (napr. UNITY, UNREAL)</i>	4,4
<i>Schopnosť riešiť problémy</i>	4,4
<i>Analytické myslenie</i>	4,4
<i>Schopnosť samostatne riešiť úlohy</i>	4,4
<i>Inovatívny prístup</i>	4,4
<i>Vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore</i>	4
<i>Skúsenosti so skriptovacími jazykmi</i>	3,8
<i>Skúsenosti so softvérmi na riadenie produktu (napr. JIRA)</i>	3,6
<i>Preukázanie zručností dodaním minimálne jedného herného titulu</i>	3,6
<i>Prezentačné zručnosti</i>	3,2

Obrázok 8 a tabuľka 6 vyjadrujú priemernú dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu dizajnéra zvuku. Medzi najdôležitejšie požiadavky na danú pozíciu patria:

- predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti produkcie a úpravy zvukových záznamov (5,8 zo 7),
- skúsenosti s prácou vo zvukových editoroch (5,8 zo 7),
- technické znalosti v oblasti zvuku (štúdiové vybavenie, mikrofóny, záznamová technika, atď.) (5,6 zo 7),
- schopnosť pracovať v tíme, schopnosť kreatívne myslieť (5,4 zo 7),
- znalosti v oblasti skladania a produkcie hudby, vytvárania zvukových efektov (5,2 zo 7).

Na základe prieskumu je viditeľné, že prezentačné zručnosti, preukázanie zručností dodaním minimálne jedného herného titulu ani skúsenosti so softvérmi na riadenie produktu nie sú dôležitými požiadavkami pri obsadzovaní pracovnej pozície dizajnéra zvuku.

5.6 Product owner/Producer



Obr. 9 Požiadavky na pracovnú pozíciu product owner/producer (grafické znázornenie)

Tab. 7 Priemerná dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu product owner/producer

<i>Znalosti a zručnosti</i>	<i>Priemerná dôležitosť (max 7)</i>
<i>Schopnosť viesť ľudí</i>	5,83
<i>Schopnosť riešiť problémy</i>	5,83
<i>Schopnosť samostatne riešiť úlohy</i>	5,83
<i>Cudzí jazyk</i>	5,83
<i>Vášeň pre videohry</i>	5,83
<i>Komunikačné zručnosti</i>	5,50
<i>Prezentačné zručnosti</i>	5,50
<i>Organizačné schopnosti</i>	5,50
<i>Time management</i>	5,50
<i>Schopnosť pracovať na viacerých projektoch naraz</i>	5,50
<i>Analytické myslenie</i>	5,17
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti v oblasti vývoja hier</i>	4,83
<i>Skúsenosti so softvéromi na riadenie produktu (napr. JIRA)</i>	4,83
<i>Znalosť agilného alebo waterfall procesu</i>	4,83
<i>Schopnosť kreatívne myslieť</i>	4,83
<i>Koncepčné myslenie</i>	4,50
<i>Inovatívny prístup</i>	4,50
<i>Predchádzajúce pracovné skúsenosti ako product owner/art director</i>	4,33
<i>Preukázanie zručností dodaním minimálne jedného herného titulu</i>	4,33
<i>Skúsenosti so softvéromi na tvorbu hier (napr. UNITY, UNREAL)</i>	3,83
<i>Skúsenosti so skriptovacími jazykmi</i>	3,50
<i>Vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore</i>	3,00

Obrázok 9 a tabuľka 7 vyjadrujú priemernú dôležitosť jednotlivých požiadaviek na pracovnú pozíciu product owner/producer. Medzi najdôležitejšie požiadavky na danú pozíciu patria:

- schopnosť viesť ľudí (5,83 zo 7),
- schopnosť riešiť problémy, schopnosť samostatne riešiť úlohy (5,83 zo 7),
- cudzí jazyk (5,83 zo 7),
- vášeň pre videohry (5,83 zo 7),
- komunikačné zručnosti (5,5 zo 7).

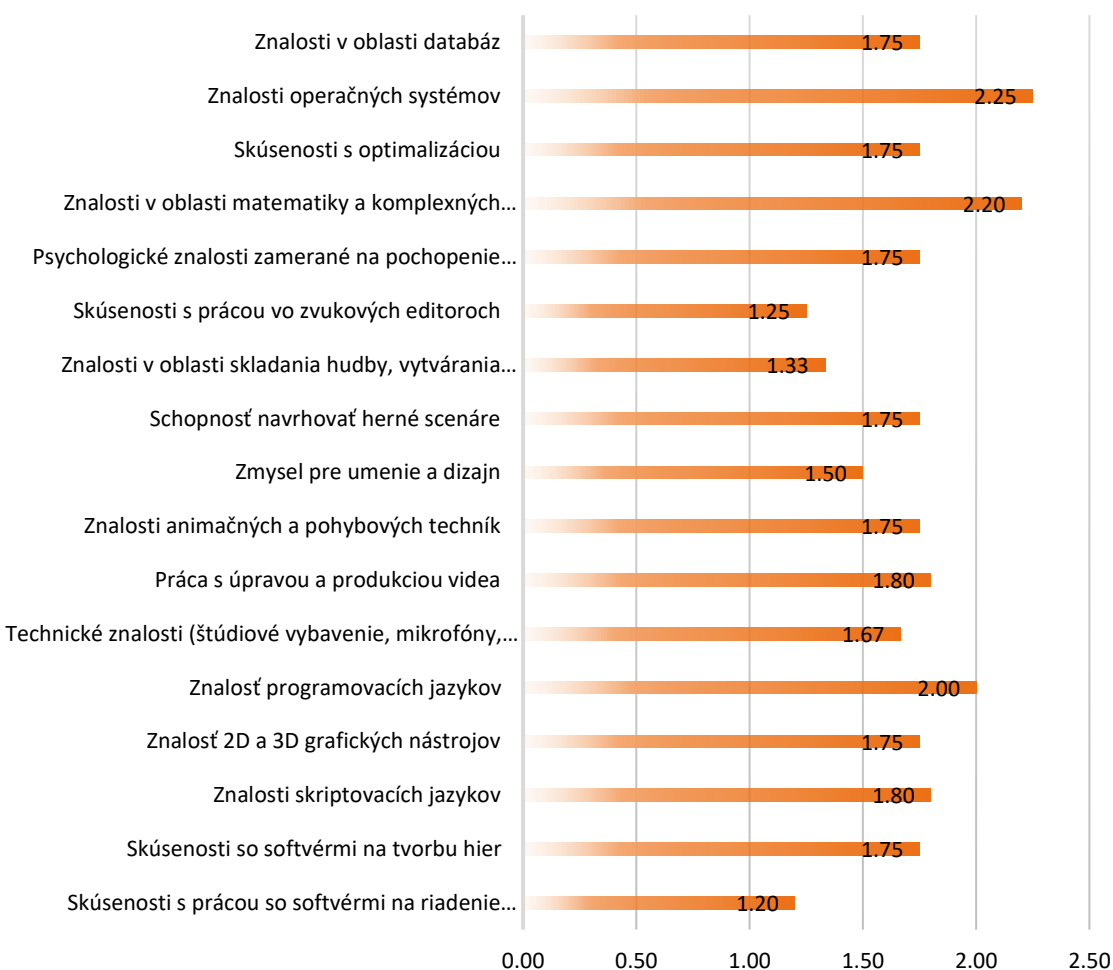
Na základe prieskumu je viditeľné, že vysokoškolské vzdelanie v špecifickom odbore, skúsenosti so skriptovacími jazykmi, ani skúsenosti so softvéromi na tvorbu hier nie sú dôležitými požiadavkami pri obsadzovaní pracovnej pozície product owner/producer.

6. OČAKÁVANIA PODNIKOV

Podniky v rámci prieskumu špecifikovali na akej úrovni by mali mať absolventi vysokých škôl profesionálne schopnosti, personálne zručnosti ako aj mäkké zručnosti (soft skills).

6.1 Profesionálne schopnosti a personálne zručnosti

Podniky ďalej vyjadrili názor, akú úroveň profesionálnych schopností a personálnych zručností očakávajú od absolventov vysokých škôl. Vyjadrili akú úroveň daných schopností a zručností očakávajú, že študenti získajú počas vysokoškolského štúdia na stupnici 0 – 3, kde 0 vyjadruje žiadnu, 1 základnú, 2 pokročilú a 3 expert.



Obr. 10 Očakávania podnikov úrovne profesionálnych schopností a personálnych zručností

Tab. 8 Priemerná vyžadovaná úroveň profesionálnych schopností a personálnych zručností

<i>Profesionálne schopnosti a personálne zručnosti</i>	<i>Priemerná úroveň (max 3)</i>
<i>Znalosti operačných systémov</i>	2,25
<i>Znalosti v oblasti matematiky a komplexných algoritmov</i>	2,20
<i>Znalosť programovacích jazykov</i>	2,00
<i>Znalosti skriptovacích jazykov</i>	1,80
<i>Práca s úpravou a produkciou videa</i>	1,80
<i>Skúsenosti so softvérmi na tvorbu hier</i>	1,75
<i>Znalosť 2D a 3D grafických nástrojov</i>	1,75
<i>Znalosti animačných a pohybových techník</i>	1,75
<i>Schopnosť navrhovať herné scenáre</i>	1,75
<i>Psychologické znalosti zamerané na pochopenie hráča a jeho motivácie</i>	1,75
<i>Skúsenosti s optimalizáciou</i>	1,75
<i>Znalosti v oblasti databáz</i>	1,75
<i>Technické znalosti (štúdiové vybavenie, mikrofóny, záznamová technika)</i>	1,67
<i>Zmysel pre umenie a dizajn</i>	1,50
<i>Znalosti v oblasti skladania hudby, vytvárania zvukových záznamov</i>	1,33
<i>Skúsenosti s prácou vo zvukových editoroch</i>	1,25
<i>Skúsenosti s prácou so softvérmi na riadenie produktu</i>	1,20

Na základe prieskumu je viditeľné, že od absolventov vysokých škôl sú vyžadované znalosti operačných systémov, znalosti v oblasti matematiky a komplexných algoritmov ako aj znalosť programovacích jazykov na pokročilej a vyššej úrovni.

Podniky v rámci prieskumu špecifikovali aké softvéry, zvukové editory, grafické nástroje, animačné nástroje, programovacie jazyky, operačné systémy, by mali študenti ovládať po ukončení vysokoškolského vzdelania.

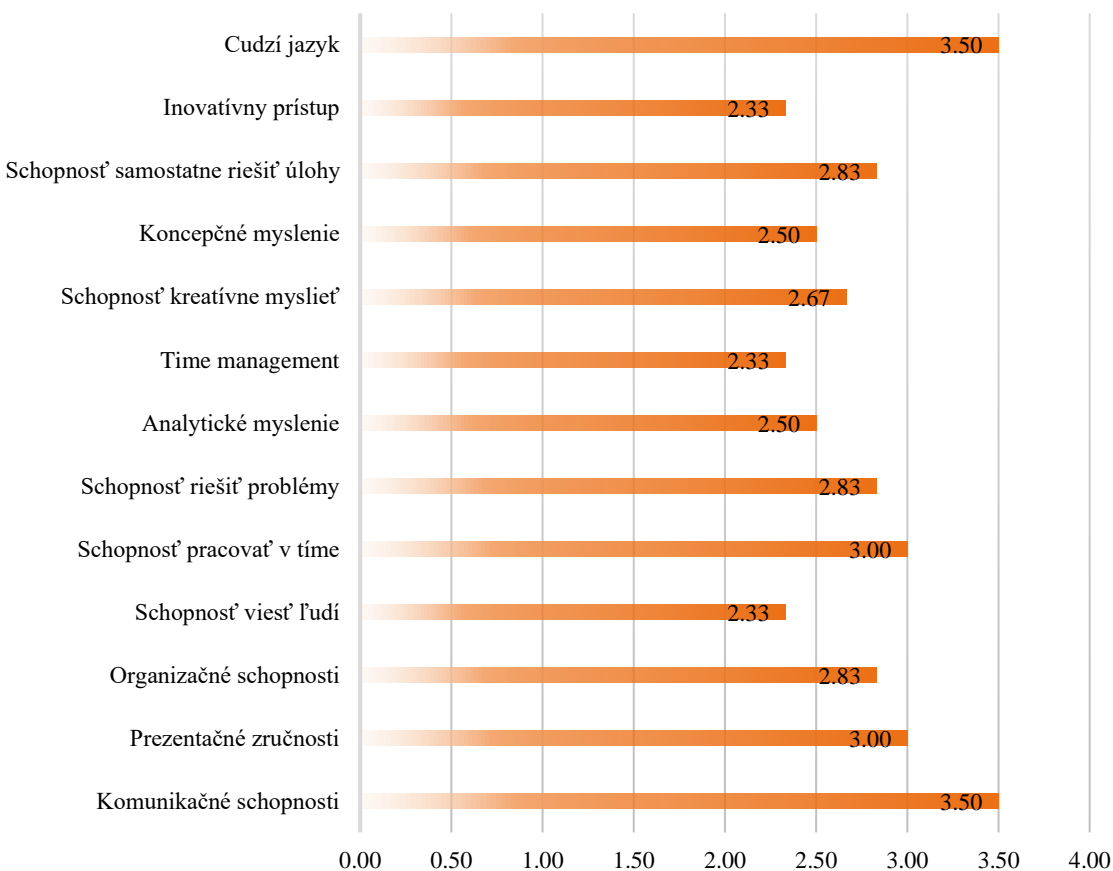
Tab. 9 Špecifikácia nástrojov, editorov, programovacích jazykov

<i>Nástroje, editory, softvéry, systémy, databázy....</i>	<i>Špecifikácia</i>
<i>Softvéry na riadenie produktu</i>	KANBAN
<i>Softvéry na tvorbu hier</i>	Visual, Substance, Unreal

Zvukové editory	Avid Pro Tools, Steinberg, Nuendo, FMOD, Wwise
Skriptovacie jazyky	Python
2D grafické nástroje	Photoshop, Illustrator, Open source alternatívy
3D grafické nástroje	Maya, Blender
Animačné nástroje	Maya, Blender
Programovacie jazyky	C++/C#
Operačné systémy	Čím viac, tým lepšie

6.2 Mäkké zručnosti (soft skills)

Podniky ďalej vyjadrili názor, akú úroveň mäkkých zručností (soft skills) očakávajú od absolventov vysokých škôl. Vyjadrili akú úroveň daných schopností a zručností očakávajú, že študenti získajú počas vysokoškolského štúdia na stupnici 1 – 4, kde 1 vyjadruje žiadnu, 2 základnú, 3 pokročilú a 4 expert.



Obr. 11 Očakávania podnikov úrovne mäkkých zručností – soft skills

Tab. 10 Priemerná vyžadovaná úroveň mäkkých zručností – soft skills

<i>Profesionálne schopnosti a personálne zručnosti</i>	<i>Priemerná úroveň (max 4)</i>
<i>Komunikačné schopnosti</i>	3,50
<i>Cudzí jazyk</i>	3,50
<i>Prezentačné zručnosti</i>	3,00
<i>Schopnosť pracovať v tíme</i>	3,00
<i>Organizačné schopnosti</i>	2,83
<i>Schopnosť riešiť problémy</i>	2,83
<i>Schopnosť samostatne riešiť úlohy</i>	2,83
<i>Schopnosť kreatívne myslieť</i>	2,67
<i>Analytické myslenie</i>	2,50
<i>Koncepčné myslenie</i>	2,50
<i>Schopnosť viesť ľudí</i>	2,33
<i>Time management</i>	2,33
<i>Inovatívny prístup</i>	2,33

Na základe prieskumu je viditeľné, že od absolventov vysokých škôl sú vyžadované komunikačné schopnosti, cudzí jazyk, prezentačné zručnosti a schopnosť pracovať v tíme na pokročilej a vyššej úrovni.

Podniky uviedli **angličtinu** ako hlavný jazyk, ktorý by mali absolventi vysokých škôl ovládať. Najväčšou medzerou medzi požiadavkami podnikov a schopnosťami absolventov podniky vidia v **predstave o samotnej práci**, ďalším nedostatkom je podľa ich názoru **vysoká špecializácia absolventov**, nakoľko menšie tímy potrebujú zamestnancov, ktorí budú vedieť pracovať vo viacerých oblastiach. Podniky uviedli, že študenti vysokých škôl by sa mali naučiť dodržiavať termíny a aký to má **dopad na ostatných v tíme ak tieto termíny dodržiavať nebudú**.