



w sprawie wyrażenia opinii dotyczącej spełnienia warunków prowadzenia studiów na określonym kierunku, poziomie i profilu oraz związku studiów ze strategią uczelni w ramach postępowania z wniosku Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie w Wydziale Ekonomicznym w Szczecinie studiów na kierunku multimedia i grafika komputerowa na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym

§ 1

Na podstawie art. 245 ust. 1 pkt 1 w zw. z art. 258 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 85 z późn. zm.), Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej, po zapoznaniu się z opinią I zespołu nauk społecznych, prowadzącego działalność w zakresie dyscyplin: nauki o bezpieczeństwie, nauki o komunikacji społecznej i mediach, nauki o polityce i administracji, nauki prawne, nauki socjologiczne, pedagogika, prawo kanoniczne, psychologia, stanowiącą załącznik do niniejszej uchwały, uwzględniającą opinię zespołu nauk inżynieryjno-technicznych oraz opinię zespołu sztuki, wyraża:

negatywną opinię

w związku z tym, że nie są spełnione warunki prowadzenia studiów na kierunku multimedia i grafika komputerowa na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym odnośnie nazwy kierunku studiów, opisu zakładanych efektów uczenia się, realizacji programu studiów, sposobów weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia, doboru kadry i obsady zajęć objętych programem studiów, infrastruktury, kształcenia w zakresie znajomości języka obcego.

Uzasadnienie:

1. Zastrzeżenia budzi zarówno nazwa kierunku – multimedia i grafika komputerowa – jak i nazwy obu oferowanych specjalności *multimedia cyfrowe* oraz *interaktywna grafika cyfrowa*, które mają jednoznacznie informatyczne konotacje, podczas gdy wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne absolwentów będą miały niewielki związek z dyscypliną naukową informatyka techniczna i telekomunikacja. Wnioskowany kierunek został przyporządkowany do dyscypliny *nauki o komunikacji społecznej i mediach (54%)*, jako *dyscypliny wiodącej*, dyscypliny *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (27%)* oraz dyscypliny *informatyka techniczna i telekomunikacja (19%)*.
2. Z opisu sylwetki absolwenta wnioskowanego kierunku wynika, że „Absolwent kierunku *Multimedia i grafika komputerowa* to osoba potrafiąca posługiwać się najważniejszymi programami do projektowania graficznego (...). Ponadto dzięki rozbudowanym zajęciom informatycznym jest sprawnym edytorem i wykonawcą projektów graficznych - od statycznych materiałów marketingowych, przez obróbkę dźwięku i obrazu, po budowę gier i aplikacji mobilnych. Uzupelnieniem umiejętności narzędziowych i warsztatowych są wspierane w programie kompetencje miękkie, które pozwalają absolwentowi na efektywną pracę w zespole (...). Z cytowanego opisu wynika jednoznacznie, że absolwent wnioskowanego kierunku multimedia i grafika komputerowa powinien posiadać wiedzę i umiejętności informatyczne, umożliwiające praktyczne wykorzystywanie metod i środków



informatyki, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki komputerowej, w obszarach szeroko rozumianej komunikacji medialnej. Tymczasem, zarówno lista przedmiotów, jak i treści programowe części z nich, przedstawione w kartach opisu przedmiotów, budzą istotne zastrzeżenia w kontekście możliwości osiągnięcia wskazanych celów. Zwraca uwagę duże zróżnicowanie w zakresie przygotowania informatycznego absolwentów obu specjalności, z uwagi na listę składających się na nie przedmiotów, zdecydowanie na niekorzyść specjalności *media cyfrowe*. Twórcze wykorzystywanie przez absolwentów kierunku metod i narzędzi grafiki komputerowej, projektowania i budowy gier komputerowych, projektowania aplikacji mobilnych, aplikacji internetowych, czy wreszcie, typowej dla współczesnej informatyki, umiejętności pracy grupowej, wymaga takiej konstrukcji programu studiów, która pozwoli na nabycie niezbędnej do osiągnięcia tych kompetencji wiedzy, umiejętności. Tymczasem, z analizy treści kształcenia poszczególnych przedmiotów składających się na edukację informatyczną studentów wnioskowanego kierunku wynika, że prawie cała wiedza i umiejętności z zakresu grafiki komputerowej jest ograniczona do znajomości pakietu oprogramowania graficznego *Adobe*.

3. Opis efektów uczenia się zakładanych dla wnioskowanego kierunku, w świetle przedstawionej w sylwetki absolwenta, budzi następujące zastrzeżenia:
- w zbiorze efektów uczenia się w kategorii *wiedza* pominięte zostały aspekty związane z praktycznym wykorzystywaniem metod i środków multimedialnych technik cyfrowych, w tym specjalistycznego oprogramowania graficznego, projektowania gier komputerowych i aplikacji internetowych, które wymagają opanowania niezbędnych podstaw w zakresie nie tylko grafiki komputerowej, ale także elementów współczesnej inżynierii oprogramowania; brak jest również wzajemnej spójności efektów kategorii *wiedza* i *umiejętności*, wyrażającej się m.in. brakiem „odpowiedników” w kategorii *wiedza* dla części efektów zdefiniowanych w kategorii *umiejętności*; dotyczy to np. efektów:
 - MG_U01 (absolwent potrafi) *użyć fotografii cyfrowej jako medium przekazu wizualnego, w tym do tworzenia komunikatu społecznie istotnego;*
 - MG_U02 (absolwent potrafi) *używać narzędzi informatycznych do pozyskiwania i przetwarzania wiedzy;*
 - MG_U04 (absolwent potrafi) *używać profesjonalnego oprogramowania graficznego do stworzenia przekazu wizualnego;*
 - MG_U06 (absolwent potrafi) *przygotować materiał multimedialny do reprodukcji poligraficznej lub cyfrowej;*
 - MG_U08 (absolwent potrafi) *zaprojektować komunikację z użyciem technik internetowych (w tym: stron WWW i mediów społecznościowych);*
 - MG_U09 (absolwent potrafi) *zaprojektować elementy wizualne z obszaru rozrywki elektronicznej (np. gry wideo, aplikacje mobilne);*
 - MG_U14 (absolwent potrafi) *myśleć strategicznie w procesie formułowania i realizowania zadania projektowego - dobierać współpracowników, podwykonawców, realizatorów, producentów, itp.;*
 - MG_U15 (absolwent potrafi) *stosować metody, narzędzia i techniki psychologii i socjotechniki w komunikacji społecznej i mediach;*



- MG_U16 (absolwent potrafi) *tworzyć i zarządzać projektami związanymi z kreowaniem marki, tworzeniem strategii marketingowych i kampanii medialnych*;
 - część efektów uczenia się, zwłaszcza w kategorii *wiedza*, została sformułowana bardzo ogólnie, w wyniku czego stały się one efektami uniwersalnymi, o czym wymownie świadczy bardzo duża liczba odniesień do nich efektów zdefiniowanych w poszczególnych przedmiotach - w zbiorze 32 efektów uczenia się zdefiniowanych dla wnioskowanego kierunku znajduje 17 efektów (53,1%), z którymi powiązane są efekty zdefiniowane w co najmniej 10 przedmiotach (21,3%); efekty uczenia się z największą liczbą odnoszących się do nich efektów zdefiniowanych w poszczególnych przedmiotach to:
 - efekt MG_W03, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 24 przedmiotach (51,1%),
 - efekt MG_U13, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 21 przedmiotach (44,7%),
 - efekty MG_W01, MG_K02 i MG_K03, każdy z których jest powiązany z efektami zdefiniowanymi w 19 przedmiotach (40,4%);
 - efekt MG_U03, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 18 przedmiotach (38,3%),
 - efekt MG_U10, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 17 przedmiotach (36,2%).
 - w efektach uczenia się przedstawionych przez Uczelnię występuje zbyt mała liczba efektów odnoszących się do sztuki w odniesieniu do zaproponowanych przedmiotów w całym cyklu kształcenia. W efektach przypisanych do umiejętności brakuje efektów w zakresie podstawowych umiejętności w obszarze tradycyjnych technik artystycznych między innymi graficznych, fotograficznych i rysunkowych.
4. Analiza efektów uczenia się dla poszczególnych przedmiotów, zawartych w kartach przedmiotów pozwala na sformułowanie następujących uwag i zastrzeżeń:
- dla stosunkowo dużej liczby przedmiotów sformułowano efekty uczenia się, które są nieosiągalne z uwagi na brak odpowiednich form zajęć (np. laboratoriów) lub wystarczającej liczby godzin zajęć; dotyczy to w szczególności następujących przedmiotów: *Kulturowe konteksty sztuki i mediów, Technologie informatyczne i multimedialne, Warsztaty komunikacji i prezentacji, Grafika warsztatowa i cyfrowa, Podstawy projektowanie stron internetowych, Komunikacja fotograficzna, Język obcy, Projektowanie aplikacji internetowych, Aplikacje mobilne, Projektowanie gier i storytelling, Grafika 3D*;
 - dla zdecydowanej większości przedmiotów (poza kilkoma wyjątkami) zdefiniowane zostały efekty uczenia się w ramach wszystkich trzech kategorii: *wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne*, co zwłaszcza w odniesieniu do tej ostatniej kategorii nie zawsze jest uzasadnione merytorycznie, tym bardziej, że w większości przedmiotów nie przewidziano wszystkich form zajęć, takich jak wykłady, ćwiczenia czy laboratoria;
 - w dużej liczbie przedmiotów efekty uczenia się w ramach kategorii *kompetencje społeczne* określone są niewłaściwie, zawierając często efekty kategorii *umiejętności*; dotyczy to np. przedmiotów: *Aplikacje i projektowanie w Internecie, Aplikacje mobilne,*



Formy 3D w przestrzeni, Fotografia i wideo cyfrowe, Fotografia specjalna i prasowa, Grafika 3D, Komunikacja fotograficzna, Kultura masowa i audiowizualna, Metody efektywnego uczenia się i pisanie prac projektowych, Multimedialne dokumenty cyfrowe, Podstawy projektowanie stron internetowych, Podstawy przedsiębiorczości, Prawa autorskie i majątkowe w projektach medialnych, Projektowanie aplikacji internetowych, Projektowanie prezentacji multimedialnych, Projektowanie strategii marketingowych i kampanii medialnych, Retoryka wizualna, Tworzenie Marki. Branding, Warsztaty fotograficzne, Wideo marketing, Zarządzanie projektem medialnym;

- w większości przedmiotów efekty uczenia się w kategorii *wiedza* sformułowane zostały w sposób bardzo ogólnikowy lub enigmatyczny, bowiem jedynymi efektami uczenia się w kategorii *wiedza* są efekty formułowane w stylu: „*Student wymienia tradycyjne techniki ...*”, „*Student omawia wybrane zagadnienia w zakresie ...*”, „*Student wymienia podstawowe pojęcia z zakresu ...*”, „*Student omawia zasady ...*”, „*Student prezentuje terminologię używaną w ...*”, „*Student przytacza podstawową terminologię z zakresu ...*”, co nie wyczerpuje wymagań, wynikających z charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK („*Wiedza: zna i rozumie*”); z faktu, że student wymienia jakieś zagadnienia nie wynika, że je rzeczywiście zna i rozumie;
 - w niektórych przedmiotach występują niepoprawne odniesienia do efektów kierunkowych lub brakuje takich odniesień, często z braku w zbiorze efektów określonych dla kierunku odpowiednich efektów o charakterze informatycznym; dotyczy to w szczególności przedmiotów: *Techniki warsztatowe i cyfrowe, Podstawy projektowanie stron internetowych, Psychologia w marketingu, Projektowanie aplikacji internetowych, Aplikacje mobilne, Projektowanie gier i storytelling*; w tym kontekście zwraca uwagę fakt, że w opisie efektów uczenia się w przedmiocie *BHP* występują odwołania (wszystkie) do efektów o kodach niewystępujących w zbiorze efektów zdefiniowanych dla wnioskowanego kierunku.
5. W różnych dokumentach opiniowanego wniosku podane są różne wartości łącznego wymiaru godzinowego zajęć na wnioskowanym kierunku. Plany studiów dla każdej z obu oferowanych specjalności przewidują łącznie 2224 godziny zajęć, w tym 60 godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem e-learningu oraz 960 godzin praktyki zawodowej. Liczba ta znacząco się różni od podanej w dokumencie: „*Program kształcenia dla kierunku studiów multimedia i grafika komputerowa*”, w którym, na str. 17, stwierdzono, że „*Plan został skonstruowany dla studiów niestacjonarnych w ogólnym wymiarze 1822 godzin (...)*”. Z kolei, na str. 25 tego samego dokumentu, łączna liczba godzin zajęć określona jest jako 1827.
6. W katalogu *Załączniki nr 8* znajdują się pliki z kopiami deklaracji przedstawicieli trzech szczecińskich firm poligraficznych, z których wynika, że firmy te oferują studentom wnioskowanego kierunku 60 miejsc na praktyki zawodowe, począwszy od roku akademickiego 2020/2021. Wniosek nie zawiera wystarczających informacji o ww. potencjalnych miejscach odbywania praktyk, w tym o szczegółowym profilu, organizacji, infrastrukturze oraz kompetencjach opiekunów praktyk, co uniemożliwia ocenę warunków odbywania praktyk oraz możliwości osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się zakładanych dla modułu *Praktyka zawodowa*.



7. W większości przedmiotów ujętych w planie studiów, w tym w większości przedmiotów informatycznych, obok zajęć typu *projekt*, występują często wyłącznie zajęcia laboratoryjne w niewielkim wymiarze, np. 15 godz. (co ma miejsce w większości przedmiotów specjalnościowych). Ponadto zgodnie z Tabelą nr 6 (str. 21-23) *Programu kształcenia projekt* jest jedną z form pracy własnej studenta, podczas gdy w kartach przedmiotów mamy informację, że *projekt* jest jedną z form zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego. Nie wiadomo zatem jaka jest rzeczywista liczba godzin zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów, co z kolei nie pozwala na dokonanie oceny, czy możliwe jest osiągnięcie efektów uczenia się zakładanych dla danych zajęć.
8. W planie studiów występuje blok *Przedmioty specjalnościowe*, realizowany w semestrach III-VI, jednakże bez określenia przedmiotów wchodzących w jego skład dla każdej specjalności i bez określenia ich sekwencji, co uniemożliwia ocenę poprawności wzajemnego usytuowania tych przedmiotów.
9. Treści programowe niektórych przedmiotów, przedstawione w kartach ich opisu, budzą istotne zastrzeżenia w kontekście poprawności, zasadności i zakresu ich doboru oraz możliwości ich opanowania w ramach planowanych form i liczby godzin zajęć, a także ich odpowiedniości do zakładanych dla tych przedmiotów efektów uczenia się. Dotyczy to w szczególności przedmiotów:
 - *Język obcy*, w wyniku realizacji którego większość studentów, którzy nie opanowali języka wcześniej, nie osiągnie efektu MG_U19; (*Student potrafi*) *posługiwać się co najmniej jednym językiem obcym (w tym jednym minimum na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego)*, z uwagi na jedynie 18 godzinny, bezpośredni kontakt z lektorem (i to w ramach wykładu) oraz 60 godzin zajęć w systemie e-learningu; zwraca uwagę bardzo enigmatyczne określenie (w karcie przedmiotu) literatury podstawowej: „*Podręcznik do nauki języka obcego zgodny z poziomem umiejętności językowych*”;
 - *Kulturowe konteksty sztuki i mediów, Kultura masowa i audiowizualna, Podstawy marketingu, Kulturowe konteksty sztuki i mediów, Prawa autorskie i majątkowe w projektach medialnych, Etyka w komunikacji medialnej*, w których przewidziano wyłącznie wykłady, ale pomimo tego określono efekty uczenia się w kategorii *umiejętności*;
 - *Grafika warsztatowa i cyfrowa*, w którym wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów z kategorii *umiejętności* GWC_U01 GWC_U02, z uwagi na brak zajęć laboratoryjnych;
 - *Komunikacja fotograficzna*, w którym wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów z kategorii *umiejętności* KMF_U02, KMF_U03, z uwagi na brak zajęć laboratoryjnych;
 - *Podstawy projektowanie stron internetowych, Projektowanie aplikacji internetowych*, w których wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów zdefiniowanych w ramach kategorii *wiedza* oraz *umiejętności*, w ramach jedynie 15 godzin zajęć laboratoryjnych (bez wykładów i ćwiczeń);
 - *Projektowanie gier i storytelling, Grafika 3D*, w których wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów zdefiniowanych w ramach kategorii *wiedza* oraz *umiejętności*, z uwagi na niewystarczające wymiary godzinowe zajęć, głównie zajęć laboratoryjnych.



10. Porównanie liczb godzin w ramach różnych form zajęć poszczególnych przedmiotów, wykazanych w kartach przedmiotów (*Załącznik 1a - karty przedmiotów* oraz *Załącznik 1a - karty przedmiotów specjalnościowych*) z planem studiów pozwala zauważyć liczne rozbieżności pomiędzy tymi dokumentami, m.in. dotyczące następujących przedmiotów: *Technologie informatyczne i multimedialne* – w planie studiów przedmiot usytuowany jest w semestrze I, natomiast w karcie przedmiotu podano, że przedmiot ten realizowany jest w semestrze II; *Wprowadzenie do komunikacji społecznej* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Podstawy marketingu* (w planie studiów: 0 godz. wykładu, 15 godz. ćwiczeń; w karcie przedmiotu: 15 godz. wykładu i 0 godz. ćwiczeń); *Fotografia od podstaw* (w planie studiów: 25 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 64 godz. projektu); *Technologie informatyczne i multimedialne* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Warsztaty komunikacji i prezentacji* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 68 godz. projektu); *Metody efektywnego uczenia się i pisanie prac projektowych* (w planie studiów: 25 godz. ćwiczeń, 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. ćwiczeń, 15 godz. projektu); *Warsztat rysunku tradycyjnego i cyfrowego* (w planie studiów: 25 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 84 godz. projektu); *Podstawy projektowania stron internetowych* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Retoryka wizualna* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Psychologia marketingu* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Socjotechnika w mediach* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Komunikacja fotograficzna* (w planie studiów: 25 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 64 godz. projektu); *Język obcy* (w planie studiów: 0 godz. wykładu, 18 godz. ćwiczeń, 0 godz. projektu, 60 godz. e-learningu; w karcie przedmiotu: 18 godz. wykładu, 0 godz. ćwiczeń, 54 godz. projektu, 60 godz. e-learningu); *Projektowanie aplikacji internetowych* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Aplikacje i projektowanie w Internecie* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Zarządzanie projektem medialnym* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 54 godz. projektu).
11. Z analizy kart przedmiotów wynika, że w dużej liczbie przedmiotów w opisach sposobów zaliczania występują liczne błędy, wynikające m.in. z pominięcia opisu zaliczenia niektórych form zajęć np. ćwiczeń lub laboratoriów, a także liczne sprzeczności pomiędzy planem studiów a kartami przedmiotów w zakresie np. rodzajów rygorów, przewidzianych dla poszczególnych form zajęć. Wspomniane rozbieżności wynikają m.in. z faktu, że:
- w planie studiów przedmiot kończy się egzaminem, podczas gdy w karcie przedmiotu wykazano jedynie zaliczenie; sytuacja taka ma miejsce w następujących przedmiotach: *Kultura masowa i audiowizualna*, *Kulturowe konteksty sztuki i mediów*, *Socjotechnika w mediach*, *Projektowanie strategii marketingowych i kampanii medialnych*;
 - w planie studiów przedmiot kończy się zaliczeniem, podczas gdy w karcie przedmiotu wykazano egzamin; dotyczy to m.in. przedmiotów: *Podstawy marketingu (w planie ć, w karcie w)*, *Fotografia od podstaw*, *Komunikacja fotograficzna*, *Zaawansowane techniki grafiki warsztatowej i cyfrowej*, *Podstawy przedsiębiorczości*;
 - w opisie sposobu zaliczania kilkunastu przedmiotów całkowicie pominięto opis sposobu weryfikacji efektów pracy studenta w ramach zajęć laboratoryjnych; sytuacja taka ma miejsce w następujących przedmiotach: *Techniki warsztatowe i cyfrowe*,



Podstawy projektowania stron internetowych, Warsztaty rysunku tradycyjnego i cyfrowego, Komunikacja fotograficzna, Warsztaty audio i wideo, Projektowanie aplikacji internetowych, Aplikacje i projektowanie w Internecie, Wideo marketing, Projektowanie prezentacji multimedialnych, Multimedialne dokumenty cyfrowe, Aplikacje mobilne, Projektowanie gier i storytelling, Grafika 3D, Grafika koncepcyjna dla gier, Formy 3D w przestrzeni, Animacja klasyczna i cyfrowa;

- w opisie sposobu zaliczania przedmiotu *Grafika warsztatowa i cyfrowa* pominięto opis sposobu weryfikacji efektów pracy studenta w ramach ćwiczeń.
12. Nie jest spełniony art. 67 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1668, z późn. zm.), stanowiący, że „*Punkt ECTS odpowiada 25–30 godzinom pracy studenta obejmującym zajęcia organizowane przez uczelnię oraz jego indywidualną pracę związaną z tymi zajęciami*”. Przykładowo w przedmiocie *Warsztaty komunikacji i prezentacji*, za realizację 15 godz. ćwiczeń i 68 godz. projektu student uzyska tylko 1 pkt ECTS (83 godz. na 1 pkt. ECTS). Podobne przykłady dotyczą przedmiotów: *Warsztaty komunikacji i prezentacji, Metody efektywnego uczenia się i pisanie prac projektowych, Podstawy projektowanie stron internetowych, Psychologia w marketingu, Socjotechnika w mediach, Język obcy, Projektowanie aplikacji internetowych, Praktyka zawodowa, Aplikacje i projektowanie w Internecie, Zarządzanie projektem medialnym, Fotografia specjalna i prasowa, Aplikacje mobilne, Projektowanie gier i storytelling*.
 13. Uczelnia nie określiła kompetencji oczekiwanych od kandydatów ubiegających się o przyjęcie na studia i metod ich weryfikacji. We wniosku wskazano jedynie, że warunkiem przyjęcia na studia jest złożenie kompletu dokumentów i uiszczenie opłaty wpisowej.
 14. Wnioskodawca przewiduje możliwość częściowego lub całkowitego zwolnienia studenta z obowiązku odbywania praktyk zawodowych w przypadku, gdy student pracuje na stanowisku zgodnym z kierunkiem kształcenia i przy założeniu, że czas pracy na danym stanowisku nie jest krótszy niż liczba tygodni, o zwolnienie z których ubiega się student. O wymiarze zaliczenia praktyki zawodowej decyduje Dziekan. Jest to niezgodne z przepisami prawa. Uczelnia nie może bowiem zwolnić studenta z praktyki, może natomiast – pod pewnymi warunkami określonymi w art. 71 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 85 z późn. zm.) – potwierdzić studentowi efekty uczenia się uzyskane w procesie uczenia się poza systemem studiów. Dodatkowo, potwierdzenie efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów, może zostać dokonane tylko w ramach procedury rekrutacji na studia. Podkreślić należy jednak, że wnioskodawca nie spełnia warunków określonych w art. 71 ust. 1 powołanej wyżej ustawy w odniesieniu do wnioskowanego kierunku, ponieważ będąc na etapie składania wniosku o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku komunikacja społeczna na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym w sposób oczywisty nie posiada pozytywnej oceny jakości kształcenia na tych studiach. Wnioskodawca nie posiada też kategorii naukowej.
 15. Z porównania struktury kwalifikacji przewidywanej kadry wnioskowanego kierunku, mierzonych dyplomami potwierdzającymi uzyskane stopnie naukowe i tytuły zawodowe, z dyscyplinami naukowymi, do których kierunek został przypisany (*nauki o komunikacji społecznej i mediach (54%), sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (27%)* oraz



informatyka techniczna i telekomunikacja (19%) wynika zupełny brak korelacji pomiędzy nimi, głównie z uwagi na niewystarczającą liczbę nauczycieli reprezentujących *nauki o komunikacji społecznej i mediach* (dyscyplina wiodąca) oraz *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*. W grupie 24 nauczycieli i osób przewidzianych do prowadzenia zajęć: 4 (16,7%) reprezentuje dyscyplinę naukową *pedagogika*, 3 (12,5%) reprezentuje dyscyplinę naukową *informatyka techniczna i telekomunikacja*, po 2 (8,3%) nauczycieli reprezentuje dyscypliny naukowe *nauki socjologiczne, psychologia, ekonomia i finanse, filozofia, sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, sztuki filmowe i teatralne oraz językoznawstwo*, po 1 (4,2%) nauczycielu reprezentuje dyscypliny naukowe *nauki o polityce i administracji, nauki prawne oraz inżynieria mechaniczna*.

16. W obsadzie wszystkich 46 przedmiotów dla obu oferowanych specjalności w 14 przedmiotach (30,4%), w zakresie wszystkich lub części form zajęć, pojawiają się zastrzeżenia co do jej poprawności, związanej z tematyką tych przedmiotów w świetle kwalifikacji nauczycieli, którym je przydzielono. Dotyczy to następujących przedmiotów: *Seminarium dyplomowe, Socjotechnika w multimedialnych, Komunikacja fotograficzna, Multimedialne dokumenty cyfrowe, Projektowanie prezentacji wizualnych, Grafika 3D, Warsztaty fotograficzne, Fotografia i wideo cyfrowe, Formy 3D w przestrzeni, Warsztat rysunku tradycyjnego i cyfrowego, Warsztat komiksu, iluzji i satyry, Retoryka wizualna, Projektowanie gier i storytelling, Grafika koncepcyjna dla gier*. Szczegółowe informacje w tym zakresie zawiera załącznik nr 2 do uchwały.
17. Przedstawiony we wniosku opis infrastruktury dydaktycznej nie uwzględnia charakterystyki wyposażenia sprzętowo-programowego poszczególnych pracowni laboratoryjnych, w których będą prowadzone zajęcia w ramach przedmiotów składających się na program studiów wnioskowanego kierunku. W opisie pracowni komputerowych nie przedstawiono informacji, które przedmioty z planu studiów będą mogły być w nich realizowane. Opis oprogramowania przedstawiono rozłącznie z opisem wyposażenia poszczególnych laboratoriów, co uniemożliwia ocenę dostępu studentów do odpowiedniego oprogramowania. Nie pozwala to na jednoznaczne stwierdzenie, że posiadana infrastruktura dydaktyczna Wydziału Ekonomicznego w Szczecinie umożliwia prawidłową realizację zajęć i osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów uczenia się, w tym także na opanowanie wymaganych umiejętności praktycznych i przygotowania do prowadzenia działalności zawodowej w obszarach wynikających z oferowanych specjalności.

§ 2

1. Uczelnia niezadowolona z uchwały może złożyć wniosek o ponowne rozpatrzenie sprawy.
2. Wniosek, o którym mowa w ust. 1, należy kierować do Polskiej Komisji Akredytacyjnej w terminie 14 dni od dnia doręczenia uchwały.
3. Na składającym wniosek o ponowne rozpatrzenie sprawy na podstawie art. 245 ust. 4 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce ciąży obowiązek zawiadomienia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego o jego złożeniu.

§ 3

Uchwałę Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej otrzymują:

1. Minister Nauki i Szkolnictwa Wyższego,
2. Rektor Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu.



Uchwała nr 324/2020
Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej
z dnia 18 czerwca 2020 r.

§ 4

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Przewodniczący
Polskiej Komisji Akredytacyjnej
Podpisano podpisem kwalifikowanym w dniu
19.06.2020

Krzysztof Diks



Opinia I zespołu nauk społecznych, prowadzącego działalność w zakresie dyscyplin: nauki o bezpieczeństwie, nauki o komunikacji społecznej i mediach, nauki o polityce i administracji, nauki prawne, nauki socjologiczne, pedagogika, prawo kanoniczne, psychologia

w sprawie spełnienia warunków prowadzenia studiów na określonym kierunku, poziomie i profilu oraz związku studiów ze strategią uczelni

Nazwa kierunku studiów: multimedia i grafika komputerowa

Poziom studiów: studia pierwszego stopnia

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: studia niestacjonarne

Nazwa i siedziba uczelni wnioskującej o pozwolenie na utworzenie studiów: Wyższa Szkoła Bankowa w Poznaniu, Wydział Ekonomiczny w Szczecinie

Warszawa, 2020

I zespół nauk społecznych, prowadzący działalność w zakresie dyscyplin: nauki o bezpieczeństwie, nauki o komunikacji społecznej i mediach, nauki o polityce i administracji, nauki prawne, nauki socjologiczne, pedagogika, prawo kanoniczne, psychologia, uwzględniając opinię zespołu nauk inżyniersko-technicznych oraz opinię zespołu sztuki wyraża **negatywną opinię**, w związku z tym, że nie są spełnione warunki prowadzenia studiów na kierunku multimedia i grafika komputerowa na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym odnośnie nazwy kierunku studiów, opisu zakładanych efektów uczenia się, realizacji programu studiów, sposobów weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia, doboru kadry i obsady zajęć objętych programem studiów, infrastruktury, kształcenia w zakresie znajomości języka obcego.

Uzasadnienie oceny stopnia spełnienia szczegółowych kryteriów recenzowania wniosków o pozwolenie na utworzenie studiów na określonym kierunku, poziomie i profilu (w porządku według poszczególnych kryteriów)

Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się
Zastrzeżenia budzi zarówno nazwa kierunku – multimedia i grafika komputerowa – jak i nazwy obu oferowanych specjalności *multimedia cyfrowe* oraz *interaktywna grafika cyfrowa*, które mają jednoznacznie informatyczne konotacje, podczas gdy wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne absolwentów będą miały niewielki związek z dyscypliną naukową informatyka techniczna i telekomunikacja. Wnioskowany kierunek został przyporządkowany do dyscypliny *nauki o komunikacji społecznej i mediach (54%)*, jako *dyscypliny wiodącej*, dyscypliny *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (27%)* oraz dyscypliny *informatyka techniczna i telekomunikacja (19%)*.

Z opisu sylwetki absolwenta wnioskowanego kierunku wynika, że „Absolwent kierunku *Multimedia i grafika komputerowa* to osoba potrafiąca posługiwać się najważniejszymi programami do projektowania graficznego (...). Ponadto dzięki rozbudowanym zajęciom informatycznym jest sprawnym edytorem i wykonawcą projektów graficznych - od statycznych materiałów marketingowych, przez obróbkę dźwięku i obrazu, po budowę gier i aplikacji mobilnych. Uzupełnieniem umiejętności narzędziowych i warsztatowych są wspierane w programie kompetencje miękkie, które pozwalają absolwentowi na efektywną pracę w zespole (...). Z cytowanego opisu wynika jednoznacznie, że absolwent wnioskowanego kierunku multimedia i grafika komputerowa powinien posiadać wiedzę i umiejętności informatyczne, umożliwiające praktyczne wykorzystywanie metod i środków informatyki, ze szczególnym uwzględnieniem grafiki komputerowej, w obszarach szeroko rozumianej komunikacji medialnej. Tymczasem, zarówno lista przedmiotów, jak i treści programowe części z nich, przedstawione w kartach opisu przedmiotów, budzą istotne zastrzeżenia w kontekście możliwości osiągnięcia wskazanych celów. Zwraca uwagę duże zróżnicowanie w zakresie przygotowania informatycznego absolwentów obu specjalności, z uwagi na listę składających się na nie przedmiotów, zdecydowanie na niekorzyść specjalności *media cyfrowe*. Twórcze wykorzystywanie przez absolwentów kierunku metod i narzędzi grafiki komputerowej, projektowania i budowy gier komputerowych, projektowania aplikacji mobilnych, aplikacji internetowych, czy wreszcie, typowej dla współczesnej informatyki, umiejętności pracy grupowej, wymaga takiej konstrukcji programu studiów, która pozwoli na nabycie niezbędnej do osiągnięcia tych kompetencji wiedzy, umiejętności. Tymczasem, z analizy treści kształcenia poszczególnych przedmiotów składających się na edukację informatyczną studentów wnioskowanego kierunku wynika, że prawie cała wiedza i umiejętności z zakresu grafiki komputerowej jest ograniczona do znajomości pakietu oprogramowania graficznego *Adobe*.

Opis efektów uczenia się zakładanych dla wnioskowanego kierunku, w świetle przedstawionej w sylwetki absolwenta, budzi następujące zastrzeżenia:

- w zbiorze efektów uczenia się w kategorii *wiedza* pominięte zostały aspekty związane z praktycznym wykorzystywaniem metod i środków multimedialnych technik

cyfrowych, w tym specjalistycznego oprogramowania graficznego, projektowania gier komputerowych i aplikacji internetowych, które wymagają opanowania niezbędnych podstaw w zakresie nie tylko grafiki komputerowej, ale także elementów współczesnej inżynierii oprogramowania; brak jest również wzajemnej spójności efektów kategorii *wiedza* i *umiejętności*, wyrażającej się m.in. brakiem „odpowiedników” w kategorii *wiedza* dla części efektów zdefiniowanych w kategorii *umiejętności*; dotyczy to np. efektów:

- MG_U01 (absolwent potrafi) *użyć fotografii cyfrowej jako medium przekazu wizualnego, w tym do tworzenia komunikatu społecznie istotnego;*
 - MG_U02 (absolwent potrafi) *używać narzędzi informatycznych do pozyskiwania i przetwarzania wiedzy;*
 - MG_U04 (absolwent potrafi) *używać profesjonalnego oprogramowania graficznego do stworzenia przekazu wizualnego;*
 - MG_U06 (absolwent potrafi) *przygotować materiał multimedialny do reprodukcji poligraficznej lub cyfrowej;*
 - MG_U08 (absolwent potrafi) *zaprojektować komunikację z użyciem technik internetowych (w tym: stron WWW i mediów społecznościowych);*
 - MG_U09 (absolwent potrafi) *zaprojektować elementy wizualne z obszaru rozrywki elektronicznej (np. gry wideo, aplikacje mobilne);*
 - MG_U14 (absolwent potrafi) *myśleć strategicznie w procesie formułowania i realizowania zadania projektowego - dobierać współpracowników, podwykonawców, realizatorów, producentów, itp.;*
 - MG_U15 (absolwent potrafi) *stosować metody, narzędzia i techniki psychologii i socjotechniki w komunikacji społecznej i mediach;*
 - MG_U16 (absolwent potrafi) *tworzyć i zarządzać projektami związanymi z kreowaniem marki, tworzeniem strategii marketingowych i kampanii medialnych;*
- część efektów uczenia się, zwłaszcza w kategorii *wiedza*, została sformułowana bardzo ogólnie, w wyniku czego stały się one efektami uniwersalnymi, o czym wymownie świadczy bardzo duża liczba odniesień do nich efektów zdefiniowanych w poszczególnych przedmiotach - w zbiorze 32 efektów uczenia się zdefiniowanych dla wnioskowanego kierunku znajduje 17 efektów (53,1%), z którymi powiązane są efekty zdefiniowane w co najmniej 10 przedmiotach (21,3%); efekty uczenia się z największą liczbą odnoszących się do nich efektów zdefiniowanych w poszczególnych przedmiotach to:
 - efekt MG_W03, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 24 przedmiotach (51,1%),
 - efekt MG_U13, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 21 przedmiotach (44,7%),
 - efekty MG_W01, MG_K02 i MG_K03, każdy z których jest powiązany z efektami zdefiniowanymi w 19 przedmiotach (40,4%);
 - efekt MG_U03, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 18 przedmiotach (38,3%),
 - efekt MG_U10, powiązany z efektami zdefiniowanymi w 17 przedmiotach (36,2%).
 - w efektach uczenia się przedstawionych przez Uczelnię występuje zbyt mała liczba efektów odnoszących się do sztuki w odniesieniu do zaproponowanych przedmiotów w całym cyklu kształcenia. W efektach przypisanych do umiejętności brakuje efektów w zakresie podstawowych umiejętności w obszarze tradycyjnych technik artystycznych między innymi graficznych, fotograficznych i rysunkowych.

Analiza efektów uczenia się dla poszczególnych przedmiotów, zawartych w kartach przedmiotów pozwala na sformułowanie następujących uwag i zastrzeżeń:

- dla stosunkowo dużej liczby przedmiotów sformułowano efekty uczenia się, które są nieosiągalne z uwagi na brak odpowiednich form zajęć (np. laboratoriów) lub wystarczającej liczby godzin zajęć; dotyczy to w szczególności następujących przedmiotów: *Kulturowe konteksty sztuki i mediów, Technologie informatyczne i multimedialne, Warsztaty komunikacji i prezentacji, Grafika warsztatowa i cyfrowa, Podstawy projektowanie stron internetowych, Komunikacja fotograficzna, Język obcy, Projektowanie aplikacji internetowych, Aplikacje mobilne, Projektowanie gier i storytelling, Grafika 3D*;
- dla zdecydowanej większości przedmiotów (poza kilkoma wyjątkami) zdefiniowane zostały efekty uczenia się w ramach wszystkich trzech kategorii: *wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne*, co zwłaszcza w odniesieniu do tej ostatniej kategorii nie zawsze jest uzasadnione merytorycznie, tym bardziej, że w większości przedmiotów nie przewidziano wszystkich form zajęć, takich jak wykłady, ćwiczenia czy laboratoria;
- w dużej liczbie przedmiotów efekty uczenia się w ramach kategorii *kompetencje społeczne* określone są niewłaściwie, zawierając często efekty kategorii *umiejętności*; dotyczy to np. przedmiotów: *Aplikacje i projektowanie w Internecie, Aplikacje mobilne, Formy 3D w przestrzeni, Fotografia i wideo cyfrowe, Fotografia specjalna i prasowa, Grafika 3D, Komunikacja fotograficzna, Kultura masowa i audiowizualna, Metody efektywnego uczenia się i pisanie prac projektowych, Multimedialne dokumenty cyfrowe, Podstawy projektowanie stron internetowych, Podstawy przedsiębiorczości, Prawa autorskie i majątkowe w projektach medialnych, Projektowanie aplikacji internetowych, Projektowanie prezentacji multimedialnych, Projektowanie strategii marketingowych i kampanii medialnych, Retoryka wizualna, Tworzenie Marki. Branding, Warsztaty fotograficzne, Wideo marketing, Zarządzanie projektem medialnym*;
- w większości przedmiotów efekty uczenia się w kategorii *wiedza* sformułowane zostały w sposób bardzo ogólnikowy lub enigmatyczny, bowiem jedynymi efektami uczenia się w kategorii *wiedza* są efekty formułowane w stylu: „*Student wymienia tradycyjne techniki ...*”, „*Student omawia wybrane zagadnienia w zakresie ...*”, „*Student wymienia podstawowe pojęcia z zakresu ...*”, „*Student omawia zasady ...*”, „*Student prezentuje terminologię używaną w ...*”, „*Student przytacza podstawową terminologię z zakresu ...*”, co nie wyczerpuje wymagań, wynikających z charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6 PRK („*Wiedza: zna i rozumie*”); z faktu, że student wymienia jakieś zagadnienia nie wynika, że je rzeczywiście zna i rozumie;
- w niektórych przedmiotach występują niepoprawne odniesienia do efektów kierunkowych lub brakuje takich odniesień, często z braku w zbiorze efektów określonych dla kierunku odpowiednich efektów o charakterze informatycznym; dotyczy to w szczególności przedmiotów: *Techniki warsztatowe i cyfrowe, Podstawy projektowanie stron internetowych, Psychologia w marketingu, Projektowanie aplikacji internetowych, Aplikacje mobilne, Projektowanie gier i storytelling*; w tym kontekście zwraca uwagę fakt, że w opisie efektów uczenia się w przedmiocie *BHP* występują odwołania (wszystkie) do efektów o kodach niewystępujących w zbiorze efektów zdefiniowanych dla wnioskowanego kierunku.

Kryterium 2. Realizacja programu studiów: treści programowe, harmonogram realizacji programu studiów oraz formy i organizacja zajęć, metody kształcenia, praktyki zawodowe, organizacja procesu nauczania i uczenia się

W różnych dokumentach opiniowanego wniosku podane są różne wartości łącznego wymiaru godzinowego zajęć na wnioskowanym kierunku. Plany studiów dla każdej z obu oferowanych specjalności przewidują łącznie 2224 godziny zajęć, w tym 60 godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem e-learningu oraz 960 godzin praktyki zawodowej. Liczba ta znacząco się różni od podanej w dokumencie: „*Program kształcenia dla kierunku studiów multimedia i grafika*

komputerowa”, w którym, na str. 17, stwierdzono, że „Plan został skonstruowany dla studiów niestacjonarnych w ogólnym wymiarze 1822 godzin (...)”. Z kolei, na str. 25 tego samego dokumentu, łączna liczba godzin zajęć określona jest jako 1827.

W katalogu *Załączniki nr 8* znajdują się pliki z kopiami deklaracji przedstawicieli trzech szczecińskich firm poligraficznych, z których wynika, że firmy te oferują studentom wnioskowanego kierunku 60 miejsc na praktyki zawodowe, począwszy od roku akademickiego 2020/2021. Wniosek nie zawiera wystarczających informacji o ww. potencjalnych miejscach odbywania praktyk, w tym o szczegółowym profilu, organizacji, infrastrukturze oraz kompetencjach opiekunów praktyk, co uniemożliwia ocenę warunków odbywania praktyk oraz możliwości osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się zakładanych dla modułu *Praktyka zawodowa*.

W większości przedmiotów ujętych w planie studiów, w tym w większości przedmiotów informatycznych, obok zajęć typu *projekt*, występują często wyłącznie zajęcia laboratoryjne w niewielkim wymiarze, np. 15 godz. (co ma miejsce w większości przedmiotów specjalnościowych). Ponadto zgodnie z Tabelą nr 6 (str. 21-23) *Programu kształcenia projekt* jest jedną z form pracy własnej studenta, podczas gdy w kartach przedmiotów mamy informację, że *projekt* jest jedną z form zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego. Nie wiadomo zatem jaka jest rzeczywista liczba godzin zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów, co z kolei nie pozwala na dokonanie oceny, czy możliwe jest osiągnięcie efektów uczenia się zakładanych dla danych zajęć.

W planie studiów występuje blok *Przedmioty specjalnościowe*, realizowany w semestrach III-VI, jednakże bez określenia przedmiotów wchodzących w jego skład dla każdej specjalności i bez określenia ich sekwencji, co uniemożliwia ocenę poprawności wzajemnego usytuowania tych przedmiotów.

Treści programowe niektórych przedmiotów, przedstawione w kartach ich opisu, budzą istotne zastrzeżenia w kontekście poprawności, zasadności i zakresu ich doboru oraz możliwości ich opanowania w ramach planowanych form i liczby godzin zajęć, a także ich odpowiedniości do zakładanych dla tych przedmiotów efektów uczenia się. Dotyczy to w szczególności przedmiotów:

- *Język obcy*, w wyniku realizacji którego większość studentów, którzy nie opanowali języka wcześniej, nie osiągnie efektu MG_U19; (*Student potrafi*) *posługiwać się co najmniej jednym językiem obcym (w tym jednym minimum na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego)*, z uwagi na jedynie 18 godzinny, bezpośredni kontakt z lektorem (i to w ramach wykładu) oraz 60 godzin zajęć w systemie e-learningu; zwraca uwagę bardzo enigmatyczne określenie (w karcie przedmiotu) literatury podstawowej: „*Podręcznik do nauki języka obcego zgodny z poziomem umiejętności językowych*”;
- *Kulturowe konteksty sztuki i mediów, Kultura masowa i audiowizualna, Podstawy marketingu, Kulturowe konteksty sztuki i mediów, Prawa autorskie i majątkowe w projektach medialnych, Etyka w komunikacji medialnej*, w których przewidziano wyłącznie wykłady, ale pomimo tego określono efekty uczenia się w kategorii *umiejętności*;
- *Grafika warsztatowa i cyfrowa*, w którym wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów z kategorii *umiejętności* GWC_U01 GWC_U02, z uwagi na brak zajęć laboratoryjnych;
- *Komunikacja fotograficzna*, w którym wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów z kategorii *umiejętności* KMF_U02, KMF_U03, z uwagi na brak zajęć laboratoryjnych;

- *Podstawy projektowanie stron internetowych, Projektowanie aplikacji internetowych*, w których wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów zdefiniowanych w ramach kategorii *wiedza* oraz *umiejętności*, w ramach jedynie 15 godzin zajęć laboratoryjnych (bez wykładów i ćwiczeń);
- *Projektowanie gier i storytelling, Grafika 3D*, w których wątpliwe jest osiągnięcie przez studentów efektów zdefiniowanych w ramach kategorii *wiedza* oraz *umiejętności*, z uwagi na niewystarczające wymiary godzinowe zajęć, głównie zajęć laboratoryjnych.

Porównanie liczb godzin w ramach różnych form zajęć poszczególnych przedmiotów, wykazanych w kartach przedmiotów (*Załącznik 1a - karty przedmiotów* oraz *Załącznik 1a - karty przedmiotów specjalnościowych*) z planem studiów pozwala zauważyć liczne rozbieżności pomiędzy tymi dokumentami, m.in. dotyczące następujących przedmiotów: *Technologie informatyczne i multimedialne* – w planie studiów przedmiot usytuowany jest w semestrze I, natomiast w karcie przedmiotu podano, że przedmiot ten realizowany jest w semestrze II; *Wprowadzenie do komunikacji społecznej* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Podstawy marketingu* (w planie studiów: 0 godz. wykładu, 15 godz. ćwiczeń; w karcie przedmiotu: 15 godz. wykładu i 0 godz. ćwiczeń); *Fotografia od podstaw* (w planie studiów: 25 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 64 godz. projektu); *Technologie informatyczne i multimedialne* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Warsztaty komunikacji i prezentacji* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 68 godz. projektu); *Metody efektywnego uczenia się i pisania prac projektowych* (w planie studiów: 25 godz. ćwiczeń, 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. ćwiczeń, 15 godz. projektu); *Warsztat rysunku tradycyjnego i cyfrowego* (w planie studiów: 25 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 84 godz. projektu); *Podstawy projektowania stron internetowych* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Retoryka wizualna* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Psychologia marketingu* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Socjotechnika w mediach* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 32 godz. projektu); *Komunikacja fotograficzna* (w planie studiów: 25 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 64 godz. projektu); *Język obcy* (w planie studiów: 0 godz. wykładu, 18 godz. ćwiczeń, 0 godz. projektu, 60 godz. e-learningu; w karcie przedmiotu: 18 godz. wykładu, 0 godz. ćwiczeń, 54 godz. projektu, 60 godz. e-learningu); *Projektowanie aplikacji internetowych* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Aplikacje i projektowanie w Internecie* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 48 godz. projektu); *Zarządzanie projektem medialnym* (w planie studiów: 0 godz. projektu; w karcie przedmiotu: 54 godz. projektu).

Wnioskodawca przewiduje możliwość częściowego lub całkowitego zwolnienia studenta z obowiązku odbywania praktyk zawodowych w przypadku, gdy student pracuje na stanowisku zgodnym z kierunkiem kształcenia i przy założeniu, że czas pracy na danym stanowisku nie jest krótszy niż liczba tygodni, o zwolnienie z których ubiega się student. O wymiarze zaliczenia praktyki zawodowej decyduje Dziekan. Jest to niezgodne z przepisami prawa. Uczelnia nie może bowiem zwolnić studenta z praktyki, może natomiast – pod pewnymi warunkami określonymi w art. 71 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 85 z późn. zm.) – potwierdzić studentowi efekty uczenia się uzyskane w procesie uczenia się poza systemem studiów. Dodatkowo, potwierdzenie efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów, może zostać dokonane tylko w ramach procedury rekrutacji na studia. Podkreślić należy jednak, że wnioskodawca nie spełnia warunków określonych w art. 71 ust. 1 powołanej wyżej ustawy w odniesieniu do wnioskowanego kierunku, ponieważ będąc na etapie składania wniosku o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku komunikacja społeczna na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym w sposób oczywisty nie posiada pozytywnej oceny jakości kształcenia na tych studiach. Wnioskodawca nie posiada też kategorii naukowej.

Nie jest spełniony art. 67 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1668, z późn. zm.), stanowiący, że „Punkt ECTS odpowiada 25–30 godzinom pracy studenta obejmującym zajęcia organizowane przez uczelnię oraz jego indywidualną pracę związaną z tymi zajęciami”. Przykładowo w przedmiocie *Warsztaty komunikacji i prezentacji*, za realizację 15 godz. ćwiczeń i 68 godz. projektu student uzyska tylko 1 pkt ECTS (83 godz. na 1 pkt. ECTS). Podobne przykłady dotyczą przedmiotów: *Warsztaty komunikacji i prezentacji*, *Metody efektywnego uczenia się i pisanie prac projektowych*, *Podstawy projektowanie stron internetowych*, *Psychologia w marketingu*, *Socjotechnika w mediach*, *Język obcy*, *Projektowanie aplikacji internetowych*, *Praktyka zawodowa*, *Aplikacje i projektowanie w Internecie*, *Zarządzanie projektem medialnym*, *Fotografia specjalna i prasowa*, *Aplikacje mobilne*, *Projektowanie gier i storytelling*.

Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie

Uczelnia nie określiła kompetencji oczekiwanych od kandydatów ubiegających się o przyjęcie na studia. We wniosku wskazano jedynie warunkiem przyjęcia na studia jest złożenie kompletu dokumentów i uiszczenie opłaty wpisowej.

Z analizy kart przedmiotów wynika, że w dużej liczbie przedmiotów w opisach sposobów zaliczania występują liczne błędy, wynikające m.in. z pominięcia opisu zaliczenia niektórych form zajęć np. ćwiczeń lub laboratoriów, a także liczne sprzeczności pomiędzy planem studiów a kartami przedmiotów w zakresie np. rodzajów rygorów, przewidzianych dla poszczególnych form zajęć. Wspomniane rozbieżności wynikają m.in. z faktu, że:

- w planie studiów przedmiot kończy się egzaminem, podczas gdy w karcie przedmiotu wykazano jedynie zaliczenie; sytuacja taka ma miejsce w następujących przedmiotach: *Kultura masowa i audiowizualna*, *Kulturowe konteksty sztuki i mediów*, *Socjotechnika w mediach*, *Projektowanie strategii marketingowych i kampanii medialnych*;
- w planie studiów przedmiot kończy się zaliczeniem, podczas gdy w karcie przedmiotu wykazano egzamin; dotyczy to m.in. przedmiotów: *Podstawy marketingu (w planie ć, w karcie w)*, *Fotografia od podstaw*, *Komunikacja fotograficzna*, *Zaawansowane techniki grafiki warsztatowej i cyfrowej*, *Podstawy przedsiębiorczości*;
- w opisie sposobu zaliczania kilkunastu przedmiotów całkowicie pominięto opis sposobu weryfikacji efektów pracy studenta w ramach zajęć laboratoryjnych; sytuacja taka ma miejsce w następujących przedmiotach: *Techniki warsztatowe i cyfrowe*, *Podstawy projektowania stron internetowych*, *Warsztat rysunku tradycyjnego i cyfrowego*, *Komunikacja fotograficzna*, *Warsztaty audio i wideo*, *Projektowanie aplikacji internetowych*, *Aplikacje i projektowanie w Internecie*, *Wideo marketing*, *Projektowanie prezentacji multimedialnych*, *Multimedialne dokumenty cyfrowe*, *Aplikacje mobilne*, *Projektowanie gier i storytelling*, *Grafika 3D*, *Grafika koncepcyjna dla gier*, *Formy 3D w przestrzeni*, *Animacja klasyczna i cyfrowa*;
- w opisie sposobu zaliczania przedmiotu *Grafika warsztatowa i cyfrowa* pominięto opis sposobu weryfikacji efektów pracy studenta w ramach ćwiczeń.

Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry

Z porównania struktury kwalifikacji przewidywanej kadry wnioskowanego kierunku, mierzonych dyplomami potwierdzającymi uzyskane stopnie naukowe i tytuły zawodowe, z dyscyplinami naukowymi, do których kierunek został przypisany (*nauki o komunikacji społecznej i mediach (54%)*, *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (27%)* oraz *informatyka techniczna i telekomunikacja (19%)*) wynika zupełny brak korelacji pomiędzy nimi, głównie z uwagi na niewystarczającą liczbę nauczycieli reprezentujących *nauki o komunikacji społecznej i mediach* (dyscyplina wiodąca) oraz *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*. W grupie 24

nauczycieli i osób przewidzianych do prowadzenia zajęć: 4 (16,7%) reprezentuje dyscyplinę naukową *pedagogika*, 3 (12,5%) reprezentuje dyscyplinę naukową *informatyka techniczna i telekomunikacja*, po 2 (8,3%) nauczycieli reprezentuje dyscypliny naukowe *nauki socjologiczne, psychologia, ekonomia i finanse, filozofia, sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, sztuki filmowe i teatralne oraz językoznawstwo*, po 1 (4,2%) nauczycielu reprezentuje dyscypliny naukowe *nauki o polityce i administracji, nauki prawne oraz inżynieria mechaniczna*.

W obsadzie wszystkich 46 przedmiotów dla obu oferowanych specjalności w 14 przedmiotach (30,4%), w zakresie wszystkich lub części form zajęć, pojawiają się zastrzeżenia co do jej poprawności, związanej z tematyką tych przedmiotów w świetle kwalifikacji nauczycieli, którym je przydzielono. Dotyczy to następujących przedmiotów: *Seminarium dyplomowe, Socjotechnika w multimedialnych, Komunikacja fotograficzna, Multimedialne dokumenty cyfrowe, Projektowanie prezentacji wizualnych, Grafika 3D, Warsztaty fotograficzne, Fotografia i wideo cyfrowe, Formy 3D w przestrzeni, Warsztat rysunku tradycyjnego i cyfrowego, Warsztat komiksu, iluzji i satyry, Retoryka wizualna, Projektowanie gier i storytelling, Grafika koncepcyjna dla gier*.

Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie

Przedstawiony we wniosku opis infrastruktury dydaktycznej nie uwzględnia charakterystyki wyposażenia sprzętowo-programowego poszczególnych pracowni laboratoryjnych, w których będą prowadzone zajęcia w ramach przedmiotów składających się na program studiów wnioskowanego kierunku. W opisie pracowni komputerowych nie przedstawiono informacji, które przedmioty z planu studiów będą mogły być w nich realizowane. Opis oprogramowania przedstawiono rozłącznie z opisem wyposażenia poszczególnych laboratoriów, co uniemożliwia ocenę dostępu studentów do odpowiedniego oprogramowania. Nie pozwala to na jednoznaczne stwierdzenie, że posiadana infrastruktura dydaktyczna Wydziału Ekonomicznego w Szczecinie umożliwia prawidłową realizację zajęć i osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów uczenia się, w tym także na opanowanie wymaganych umiejętności praktycznych i przygotowania do prowadzenia działalności zawodowej w obszarach wynikających z oferowanych specjalności.

Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku

Koncepcja kształcenia jest zgodna z potrzebami otoczenia społeczno-gospodarczego.

Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku

Program studiów na wnioskowanym kierunku przewiduje realizację zajęć kształtujących kompetencje językowe w zakresie znajomości języka obcego, w postaci lektoratu z języka angielskiego lub niemieckiego (do wyboru), realizowanego w semestrach III i IV, w łącznym wymiarze 78 godzin (10 pkt. ECTS), w tym 18 godz. ćwiczeń oraz 60 godzin zajęć w formie e-learningu. Zarówno wymiar kształcenia językowego, jak i formy jego realizacji budzą jednak poważne zastrzeżenia w zakresie możliwości osiągnięcia przez studentów zakładanego efektu uczenia się MG_U19, sformułowanego następująco: „(Student potrafi) *posługiwać się co najmniej jednym językiem obcym (w tym jednym minimum na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego)*”.

Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia

Wsparcie studentów w procesie uczenia się przybiera różne formy, adekwatne do efektów uczenia się, uwzględnia zróżnicowane potrzeby studentów, sprzyja rozwojowi społecznemu i zawodowemu studentów poprzez zapewnienie dostępności nauczycieli akademickich, pomoc

w procesie uczenia się i osiągnięciu efektów uczenia się oraz w przygotowania do prowadzenia działalności zawodowej w obszarach zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku. Planowane działania na rzecz doskonalenia programu studiów oraz zapewnienia jakości kształcenia uwzględniają systematyczne przeglądy systemu wsparcia studentów w procesie uczenia się, w których uczestniczą studenci, a wyniki tych przeglądów są wykorzystywane w działaniach doskonalących.

Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach

Planowane działania na rzecz doskonalenia programu studiów oraz zapewnienia jakości kształcenia uwzględniają zapewnienie publicznego dostępu do aktualnej, kompleksowej, zrozumiałej i zgodnej z potrzebami różnych grup odbiorców informacji o programie studiów i realizacji procesu nauczania i uczenia się na kierunku, systematyczne oceny publicznego dostępu do informacji, w których uczestniczą studenci i inni odbiorcy informacji oraz wykorzystywanie wyników ocen w działaniach doskonalących.

Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów

Planowane działania na rzecz doskonalenia programu studiów uwzględniają zasady projektowania, zatwierdzania i zmiany programu studiów oraz systematyczne oceny programu studiów, oparte o wyniki analizy wiarygodnych danych i informacji, z udziałem interesariuszy wewnętrznych, w tym studentów oraz zewnętrznych, mające na celu doskonalenie programu studiów i jakości kształcenia. Planowane działania na rzecz doskonalenia programu studiów oraz zapewnienia jakości kształcenia uwzględniają cykliczne zewnętrzne oceny jakości kształcenia, których wyniki są publicznie dostępne i wykorzystywane w doskonaleniu jakości.

