



w sprawie wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy 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 na Wydziale Ekonomicznym w Szczecinie studiów na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym, prowadzonego przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.152.2022.2.MK

#### § 1

Na podstawie art. 245 ust. 4 i 5 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 2022 r. poz. 574 z późn. zm.) Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej:

**utrzymuje w mocy negatywną opinię wyrażoną w Uchwale nr 628/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 21 lipca 2022 r. dotyczącą 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 na Wydziale Ekonomicznym w Szczecinie studiów na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym, prowadzonego przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.152.2022.2.MK**

Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej, uwzględniając opinię zespołu odwoławczego, uznało, iż wyjaśnienia, dodatkowe informacje i dokumenty uzupełniające przedstawione we wniosku Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu o ponowne rozpatrzenie sprawy wyrażenia opinii dotyczącej spełnienia warunków prowadzenia studiów na określonym kierunku, poziomie i profilu oraz związku studiów ze strategią uczelni w ramach postępowania z wniosku o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym, nie uzasadniają zmiany opinii wyrażonej w § 1 uchwały nr 628/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 21 lipca 2022 r.

Podstawę wydania negatywnej opinii stanowiły następujące zarzuty:

1. Koncepcja kształcenia na kierunku grafika cyfrowa i multimedia zakłada osiągnięcie przez absolwentów zbyt szerokich kompetencji, wykraczających poza ramy kierunku studiów:
  - kreacja w zakresie grafiki cyfrowej – umiejętności w zakresie tworzenia grafiki 2D, 3D, grafiki ruchomej, przetwarzanie obrazu, a wszystko to w zakresie grafiki rastrowej i wektorowej;
  - kreacja w zakresie komunikacji sensorycznej – należy przypuszczać, że twórcy mieli na myśli umiejętności z zakresu stosowania jednego ze sposobów komunikacji marketingowej, wykorzystującego różne zmysły do wywołania określonych zachowań konsumentów (jednym z wiodących narzędzi komunikacji sensorycznej w marketingu jest aromamarketing, wykorzystujący zapachy);
  - projektowanie i programowanie interakcji – umiejętności w zakresie projektowania interfejsów oraz programowania serwisów internetowych, oprogramowania oraz fizycznych urządzeń cyfrowych;



- programowanie kontentu – umiejętność w zakresie definiowania zawartości merytorycznej na przykład strony internetowej, serwisu internetowego.

#### Stanowisko Uczelni

Odnosząc się do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA, Uczelnia poinformowała, że doprecyzowała koncepcję kształcenia i zawężyła określone pierwotnie szerzej kompetencje.

W związku z tym doprecyzowano i zawężono koncepcję kształcenia, co spowodowało konieczność wprowadzenia korekt w samej koncepcji kształcenia, matrycy efektów uczenia się, a dalej w efektach przypisanych do zajęć.

Ograniczono udział treści powiązanych z pozyskiwaniem umiejętności w zakresie projektowania interfejsów oraz programowania serwisów internetowych, oprogramowania oraz fizycznych urządzeń cyfrowych. W pierwotnej koncepcji uwzględniono specjalność o charakterze informatycznym *media interaktywne w komunikacji* realizowaną w ramach zajęć specjalnościowych:

- *Podstawy programowania systemów webowych,*
- *Interfejsy użytkownika w systemach webowych,*
- *Programowanie grafiki 3D,*
- *Podstawy programowania gier,*
- *Algorytmy i metody wizualizacji danych,*
- *Sztuczna inteligencja w grafice cyfrowej.*

Specjalność ta została zastąpiona nową specjalnością *identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej* realizowaną w ramach zajęć:

- *Identyfikacja wizualna,*
- *Projektowanie grafiki stron internetowych,*
- *Modelowanie 3D elementów identyfikacji wizualnej,*
- *Projektowanie opakowań i branding,*
- *Przekaz wizualny w komunikacji marketingowej,*
- *Grafika wydawnicza i DTP z elementami poligrafii.*

Druga specjalność *grafika cyfrowa i multimedia w komunikacji* będzie realizowana w oparciu o zmodyfikowane treści w ramach zajęć:

- *Obraz i dźwięk w komunikacji cyfrowej,*
- *Animacje graficzne w komunikacji cyfrowej,*
- *Animacje 3D w komunikacji,*
- *Gry w strategiach komunikacyjnych,*
- *Interakcja w procesach komunikacji,*
- *Sztuczna inteligencja w grafice generatywnej.*

Modyfikacji podlegały również treści w ramach głównego toku studiów, które ograniczyły wymiar informatyczny dla wybranych zajęć. Zajęcia *grafika 3D w komunikacji*, który w realizacji mógł wymagać już na początku znajomości podstaw grafiki 3D, zastąpiono zajęciami *podstawy grafiki 3D*. Kompetencje z obszaru grafiki 3D są rozwijane w ramach zajęć *animacje 3D w komunikacji* (Specjalność 1) oraz *modelowanie 3D elementów identyfikacji wizualnej* (Specjalność 2)

Z treści wyeliminowano zajęcia powiązane z komunikacją sensoryczną, które wkraczały w obszary niezwiązane bezpośrednio z grafiką cyfrową i multimediami. Zajęcia *kody*



*sensoryczne w komunikacji* zastąpiono zajęciami *kody wizualne i dźwiękowe w komunikacji*, które ograniczają zakres do przekazu wizualnego i multimedialnego. Specjalność 2 –zajęcia sensoryczna i wizualna reprezentacja danych zastąpiono zajęciami *interakcja w procesach komunikacji*, które nawiązują do wykorzystania komponentów grafiki cyfrowej i multimediiów w interakcji.

Umiejętności w zakresie definiowania zawartości merytorycznej na przykład strony internetowej, serwisu internetowego ograniczono do kontentu wizualnego powiązanego z identyfikacją wizualną na dedykowanej specjalności (*identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej*). Główne treści programowe nie nawiązują do warstwy merytorycznej treści graficznych i multimedialnych, lecz do technik i metod ich wytwarzania na bazie podłoża teoretycznego głównie z obszaru komunikacji społecznej ale i sztuki.

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Wnioskując o ponowne rozpatrzenie sprawy o pozwolenie na utworzenie studiów na przedmiotowym kierunku, Uczelnia przedstawiła uchwałę nr 187/2022 Senatu Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu z dnia 10 sierpnia 2022 roku w sprawie uchwalenia programu studiów dla kierunku grafika cyfrowa i multimedia studia pierwszego stopnia dla cyklu kształcenia rozpoczynającego się od roku akademickiego 2022/2023 na Wydziale Ekonomicznym w Szczecinie, w której dokonała szeregu zmian w programie studiów. Wnioskodawca doprecyzował i zawęził koncepcję kształcenia. Specjalność *media interaktywne w komunikacji* została zastąpiona specjalnością *identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej* realizowaną w ramach 6 zajęć z zakresu z zakresu grafiki projektowej i wydawniczej. Dokonane zmiany zwiększają w programie kompetencje z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, do której, zgodnie z założoną koncepcją kształcenia, powinno przyporządkowane być zaledwie 24% komponentów programu studiów. Ten kierunek poczynionych zmian jest niezgodny z zarzutem postawionym w przedmiotowej uchwale Prezydium PKA, który oceniając, że „koncepcja kształcenia na kierunku grafika cyfrowa i multimedia zakłada osiągnięcie przez absolwentów zbyt szerokich kompetencji, wykraczających poza ramy kierunku studiów”, wskazywał na nieprawidłowe przyporządkowanie kierunku do dyscyplin naukowych. Proporcje poszczególnych komponentów programu powinny odzwierciedlać przyporządkowanie kierunku do dyscyplin nauki o komunikacji społecznej i mediach w 51%, informatyka techniczna i telekomunikacja (25%) oraz sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (24%).

W związku z powyższym **zarzut pozostaje w mocy.**

2. Koncepcja kształcenia opisana została w sposób niespójny. Analiza spójności koncepcji kształcenia jest utrudniona przez wielokrotne, różne opisy kompetencji, które uzyskają absolwenci planowanych studiów. Opisy w różnych częściach dokumentu tworzą różny obraz uzyskanych kompetencji i możliwości pracy: od tworzenia animacji w branży gier wideo przez tworzenie fotografii reklamowej i artystycznej aż do projektowania kampanii reklamowych i od tworzenia statycznych materiałów reklamowych przez obróbkę dźwięku i obrazu po tworzenie wirtualnych światów.



### Stanowisko Uczelni

Odnosząc się do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA, Uczelnia poinformowała, że doprecyzowała i uspołniła koncepcję kształcenia w zakresie kompetencji absolwenta.

Absolwenci studiów pierwszego stopnia na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna nabędą kompetencji w obszarach związanych z grafiką cyfrową i multimediami, poczynając od statycznej grafiki wydawniczej, poprzez grafikę internetową, media społecznościowe po animacje i przekaz wideo. Włączenie do programu studiów warstwy merytorycznej powiązanej z komunikacją daje podstawę do podejmowania pracy w obszarach marketingu, identyfikacji wizualnej w projektach dedykowanych dla mediów cyfrowych jak i tradycyjnych, tworzeniem treści wizualnych i multimedialnych dla systemów i platform online, zarządzania przedsięwzięciami multimedialnymi, komunikacją wizualną. Absolwenci mogą mieć pewność otrzymania zatrudnienia na lokalnym oraz ogólnopolskim rynku pracy.

Założenia kierunku po wprowadzonych modyfikacjach ograniczają kompetencje absolwentów do dwóch głównych obszarów powiązanych ze specjalnościami: *identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej* oraz *grafika cyfrowa i multimedia w komunikacji*. Zakres docelowych kompetencji został w szczególności zredukowany o pierwotnie zbyt szeroki zbiór kompetencji z zakresu informatyki na rzecz zastosowań grafiki cyfrowej i multimedii w komunikacji. Zmodyfikowany wniosek obejmuje zredukowane zakresy tematyczne, które umożliwiają lepsze doprecyzowanie kompetencji absolwentów bez specjalizowanych obszarów planowanych w pierwotnej wersji wniosku np. tworzenie wirtualnych światów, przetwarzanie sygnałów biometrycznych, kreowanie rozwiązań multisensorycznych, programowanie systemów internetowych, programowanie interfejsów użytkownika.

W ramach kierunku będą realizowane dwie specjalności: *identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej* oraz *grafika cyfrowa i multimedia w komunikacji*.

Specjalności wzmacniają zainteresowania studentów w wybranych obszarach i stanowią dwie ścieżki, które łączą się na zajęciach projektowych i zajęciach wspólnych. Dochodzi tam do wymiany doświadczeń, budowania interdyscyplinarnych zespołów, które integrują osoby zorientowane dziedzinowo na zastosowania biznesowe i osoby ukierunkowane szerzej. Będzie to miało miejsce również w ramach zajęć wspólnych, jeszcze przed wprowadzeniem podziału na specjalności.

Specjalność *identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej* adresowana jest do osób zorientowanych na podnoszenie kwalifikacji w obszarach powiązanych z zastosowaniami grafiki cyfrowej w biznesie i komunikacji masowej. Następuje tutaj integracja wiedzy teoretycznej z obszaru komunikacji społecznej i marketingu ze zdobyciem umiejętności praktycznych w obszarze grafiki analogowej i cyfrowej, grafiki 2D i 3D z użyciem profesjonalnego wyposażenia i oprogramowania. Student będzie specjalistą w zakresie: grafiki dla potrzeb komunikacji w tym: wydawnictw, opakowań, reklam budowania marki, branding, jak i realizacji cyfrowych dla systemów webowych z przeznaczeniem dla zastosowań reklamowych, społecznych, biznesowych, komunikacji masowej w różnorodnych strategiach kampanii społecznych. W efekcie student nabędzie umiejętności świadomego kształtowania komunikatu, jego spójności w zakresie treści, i formy oraz oddziaływania na odbiorcę.

Specjalność *grafika cyfrowa i multimedia w komunikacji* skierowana jest do osób zainteresowanych rozwojem warsztatu grafika cyfrowego do szerszych zastosowań w obszarach komunikacji i działaniach w rzeczywistości wirtualnej, interaktywnej, w szczególności komunikacji internetowej z użyciem: multimedii, łączenia grafiki cyfrowej,



fotografii, dźwięku, 3D, animacji, projektowanie przekazu graficznego i interakcji z odbiorcą w rozwiązaniach interaktywnych z podstawowym użyciem sztucznej inteligencji dla potrzeb komunikacji wirtualnej oraz w sieci internetowej.

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Działania Wnioskodawcy, które miały prowadzić do uspołnienienia koncepcji kształcenia, doprowadziły do jeszcze większej marginalizacji dyscypliny wiodącej (nauki o komunikacji społecznej i mediach). W przedstawionej koncepcji kształcenia wiodącą dyscypliną stają się sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, a dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz informatyka techniczna i telekomunikacja, sprowadzone zostały do dyscyplin pomocniczych. Jednoznacznie wybrzmiewa to zarówno w nazwie kierunku, która jest myląca, jak i w przedmiotowym wniosku: „Absolwenci studiów pierwszego stopnia na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna nabędą kompetencji w obszarach związanych z grafiką cyfrową i multimediami, poczynając od statycznej grafiki wydawniczej, poprzez grafikę internetową, media społecznościowe po animacje i przekaz wideo.”

Obie specjalności prowadzące do dyplomu są z zakresu kompetencji charakterystycznych dla dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, a także prowadzący zajęcia na tych specjalnościach w większości to absolwenci uczelni artystycznych mający dokonania z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Brak jest wśród prowadzących seminaria dyplomowe osób mających kompetencje w zakresie dyscypliny wiodącej, tj. nauki o komunikacji społecznej.

W związku z powyższym **zarzut pozostaje w mocy.**

3. Nie jest spełniony warunek określony w art. 61 ust. 1 pkt 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 574 z późn. zm.), albowiem w opisie kierunkowych efektów uczenia się nie określono poziomu zaawansowania wiedzy, złożoności umiejętności oraz rozwinięcia kompetencji, które powinien osiągnąć absolwent kierunku, w szczególności zaś nie uwzględniono uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia określonych w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 226) ani charakterystyk drugiego stopnia określonych w przepisach wydanych na podstawie art. 7 ust. 3 tej ustawy. Opis zakładanych efektów uczenia się wskazuje na niższy stopień zaawansowania wiedzy oraz złożoności umiejętności niż opisany jako właściwy dla 6. poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji w przywołanych wyżej przepisach, np.: efekt MG\_W05 „[absolwent] posiada wiedzę odnośnie zasad budowania i zarządzania wizerunkiem w zawodach związanych z grafiką cyfrową i szeroko pojętymi multimediami”; efekt MG\_U05 „[absolwent] posiada umiejętności do wykreowania komunikatów wizualnych za pomocą tradycyjnych technik plastycznych”.

#### **Stanowisko Uczelni**

Władze Uczelni po analizie uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA, uznając powyższy zarzut, dokonały korekty efektów uczenia się wyznaczonych dla wnioskowanego kierunku. W wyniku dokonanych zmian, treści programowe poszczególnych zajęć potwierdzają możliwość osiągnięcia wysokiego poziomu zaawansowania.



W efektach określono poziom zaawansowania wiedzy:

MG\_W01 - w stopniu zaawansowanym zna tradycyjne i cyfrowe komponenty graficzne przekazu multimedialnego, takie jak grafika cyfrowa, grafika 3D, animacja, fotografia reklamowa i artystyczna, dźwięk i ich funkcję w procesie kreacji wizualnej

MG\_W02 - w pogłębionym zakresie posiada wiedzę nt. zależności pomiędzy komunikacją społeczną a marketingiem i mediami na płaszczyźnie rynku, mediów i interakcji

MG\_W03 - w stopniu zaawansowanym zna znaczenie i siłę przekazu medialnego w kontekście społecznym, kulturowym, historycznym i współczesnym, również w wymiarze cyfrowym oraz zmysłowego oddziaływania środków przekazu na odbiorcę

MG\_W04 - w stopniu zaawansowanym zna artystyczne, społeczne, techniczne i rynkowe aspekty przygotowania projektu multimedialnego, w tym materiału cyfrowego; zna podstawy algorytmizacji, przetwarzania danych i programowania; zna fazy realizacji produkcji cyfrowej

MG\_W05 - w stopniu zaawansowanym posiada wiedzę odnośnie zasad budowania i zarządzania wizerunkiem w zawodach związanych z grafiką cyfrową i szeroko pojętymi multimediami

MG\_W06 - w stopniu zaawansowanym zna rolę człowieka i komunikacji w społeczeństwie; posiada wiedzę odnośnie języka artystycznego sztuk wizualnych, plastycznych i mediów z uwzględnieniem mediów cyfrowych

MG\_W07 - w stopniu zaawansowanym posiada wiedzę na temat ogólnych zasad tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości, których podstawą jest grafika cyfrowa, multimedia i media interaktywne

W efektach wskazano na złożoność umiejętności:

MG\_U04 - poprawnie używa profesjonalnego oprogramowania graficznego do stworzenia przekazu wizualnego, w tym 3D, oprogramowania do przetwarzania dźwięku oraz platform elektronicznych do ich upowszechniania

MG\_U14 - potrafi myśleć strategicznie w procesie formułowania i realizowania zadania projektowego w obszarach grafiki i multimedii, także w warunkach nie w pełni przewidywalnych w odpowiedzi na zmienne oczekiwania klientów - dobierać współpracowników, podwykonawców, realizatorów, producentów, dopasowywać technologię itp.

MG\_U17 - potrafi formułować oraz rozwiązywać indywidualne oraz złożone i nietypowe problemy oraz zagadnienia będące pretekstem w działaniach artystyczno-projektowych i odzwierciedleniem stosunku studenta do wybranych zjawisk społecznych, kulturowych, artystycznych

MG\_U18 - potrafi formułować problemy badawcze, przeprowadzać analizę literatury wraz z przeszukiwaniem zasobów bibliograficznych (dostępnych w języku ojczystym jak i obcym); samodzielnie przygotować tekst/pracę naukową, omówić założenia ideowe tej pracy oraz poddać dyskusji/krytyce wyniki przeprowadzonych badań.

W wyniku zmian w efektach uczenia się zmianom uległy również efekty przypisane do zajęć oraz treści programowe zawarte w ramach niektórych zajęć.

Adekwatne efekty zostały zmodyfikowane, na przykład: MG\_W05 w stopniu zaawansowanym posiada wiedzę odnośnie zasad budowania i zarządzania wizerunkiem w zawodach związanych z grafiką cyfrową i szeroko pojętymi multimediami, MG\_W01 - w stopniu zaawansowanym zna tradycyjne i cyfrowe komponenty graficzne przekazu multimedialnego, takie jak grafika cyfrowa, grafika 3D, animacja, fotografia reklamowa i artystyczna, dźwięk i ich funkcję



w procesie kreacji wizualnej, MG\_W07 w stopniu zaawansowanym posiada wiedzę na temat ogólnych zasad tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości, których podstawą jest grafika cyfrowa, multimedia i media interaktywne.

Wskazany w Uchwale efekt MG\_U05 został doprecyzowany i otrzymał nowe brzmienie: posiada umiejętności do wykreowania komunikatów multimedialnych z użyciem obrazu, modelowania 3D, dźwięku i słowa za pomocą technik analogowych oraz cyfrowych.

Program studiów, w tym efekty uczenia się, z uwzględnieniem zmian zostały przyjęte uchwałą Senatu Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu nr 187/2022 z dnia 10 sierpnia 2022 roku. Uchwała stanowi załącznik nr 1 do wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy.

Koncepcja kształcenia na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna bazuje na kompetencjach i doświadczeniu kadry, która jest w stanie zapewnić wysoki poziom zaawansowania wiedzy, złożoność umiejętności absolwentów oraz rozwinięcie kompetencji zgodnie z uniwersalnymi charakterystykami pierwszego stopnia określonych w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 226) ani charakterystyk drugiego stopnia określonych w przepisach wydanych na podstawie art. 7 ust. 3 tej ustawy. (Uczelnia zamieściła tabelę efektów uczenia się dla przedmiotowego kierunku)

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Wychodząc naprzeciw uwagom zawartym w zarzucie postawionym w przedmiotowej uchwale Prezydium PKA, Wnioskodawca przerezagował opisy przyjętych kierunkowych efektów uczenia. W większości dokonane modyfikacje czynią je właściwymi dla 6 poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji. Są jednak takie, jak efekt uczenia się MG\_U17 („potrafi formułować oraz rozwiązywać indywidualne oraz złożone i nietypowe problemy oraz zagadnienia będące pretekstem w działaniach artystyczno-projektowych i odzwierciedleniem stosunku studenta do wybranych zjawisk społecznych, kulturowych, artystycznych”), które są niezrozumiałe, gdyż efekty uczenia się powinny określać uzyskane kompetencje absolwenta, a nie studenta.

W związku z powyższym **zarzut pozostaje częściowo w mocy.**

4. Część efektów stanowią efekty generyczne lub efekty w zakresie umiejętności umysłowych i organizacyjnych, np. efekt MG\_W07 „[absolwent] posiada wiedzę na temat ogólnych zasad tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości”; efekt MG\_K02 „[absolwent] prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu, z uwzględnieniem świadomego przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur”; efekt MG\_U07 „[absolwent] opracowuje i przeprowadza prezentację z wykorzystaniem pomocy wizualnych”; efekt MG\_U13 „[absolwent] potrafi samodzielnie uczyć się, zdobywać i aktualizować wiedzę przez całe życie oraz wymagane umiejętności zawodowe w danej organizacji i w danym momencie rozwoju zawodowego”. Ich ogólnikowość wprowadza do opisu efektów kierunkowych nierównowagę zakresową, a tym samym może negatywnie wpływać na dobór treści i metod kształcenia oraz sposobów weryfikacji osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się.



### Stanowisko Uczelni

W nawiązaniu do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA Władze Uczelni odeszły od ogólnikowości i uszczegółowiły kierunkowe efekty uczenia się, które miały zbyt generyczny i ogólnikowy charakter na rzecz efektów, które w sposób bardziej precyzyjny definiują poszczególne komponenty wiedzy, umiejętności czy kompetencji społecznych. Aktualne efekty dokładniej nawiązują do specyfiki kierunku. Dokonano również modyfikacji w obszarze efektów powiązanych z umiejętnościami umysłowymi i organizacyjnymi i dostosowano je do specyfiki kierunku. Poniżej przedstawiono wybrane efekty po modyfikacjach:

MG\_W07 - w stopniu zaawansowanym posiada wiedzę na temat ogólnych zasad tworzenia i rozwoju różnych form indywidualnej przedsiębiorczości, których podstawą jest grafika cyfrowa, multimedia i media interaktywne,

MG\_U07 - potrafi samodzielnie i zespołowo zaplanować i realizować projekty z wykorzystaniem środków ekspresji wizualnej i multimedialnej kreowanych z udziałem technik i technologii wynikających z zakresu kształcenia,

MG\_U13 – potrafi samodzielnie korzystać ze zdobytych umiejętności i wiedzy łączenia aspektów grafiki cyfrowej, multimediów i komunikacji społecznej oraz aktualizować je z uwagi na dynamiczny rozwój technologii cyfrowej, przemian społecznych i rynku,

MG\_K02 - prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodów powiązanych z grafiką cyfrową i multimediami, z uwzględnieniem świadomego przestrzegania zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur.

### Stanowisko Prezydium PKA

Dokonana przez Wnioskodawcę modyfikacja opisów przyjętych kierunkowych efektów uczenia doprecyzowuje je, a jednocześnie wiąże je bezpośrednio z dyscypliną sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki, co zwiększa udział procentowy tej dyscypliny w stosunku do dwóch pozostałych, do których przyporządkowany został przedmiotowy kierunek.

W związku z powyższym **zarzut pozostaje w mocy.**

5. Niektóre efekty uczenia się zostały zdefiniowane w sposób niejednoznaczny. Uniemożliwia to zrozumienie, jakie kompetencje uzyska absolwent, jak również stworzenie systemu weryfikacji i oceny stopnia osiągnięcia efektów. Przykłady niejednoznacznie zdefiniowanych efektów uczenia się: MG\_U03 „[absolwent] posiada kompetencje do projektowania komunikatów wizualnych, dobierając właściwe środki wyrazu do założonego rezultatu”; MG\_U09 „[absolwent] ma kompetencje w zakresie projektowania elementów wizualnych z obszaru rozrywki elektronicznej (np. gry wideo, aplikacje mobilne)”. Przywołane efekty uczenia się należą do efektów dotyczących umiejętności, powinny zatem opisywać umiejętności, jakie zostaną osiągnięte w toku realizacji programu studiów. Posiadanie określonych umiejętności może być zweryfikowane. Tymczasem w przywołanych efektach uczenia się nie zdefiniowano umiejętności, jakie mają być osiągnięte. Nie określono kompetencji, jakie mają zostać osiągnięte. Na podstawie opisu efektów nie można stworzyć systemu weryfikacji ich osiągnięcia, ponieważ nie wiadomo, jakie kompetencje mają zostać osiągnięte.





#### Stanowisko Uczelni

Władze Uczelni po analizie uwag zawartych w punkcie 5 uchwały Prezydium PKA, uznając powyższy zarzut, dokonały korekty efektów w poszczególnych obszarach, tak by efekty z zakresu umiejętności precyzowały faktyczne ich osiągnięcie. Efekty zostały zdefiniowane w sposób jednoznaczny, tak aby było możliwe określenie docelowych kompetencji absolwenta oraz opracowanie systemu weryfikacji i oceny stopnia osiągnięcia efektów, tym samym docelowych kompetencji absolwenta. Przykładowe modyfikacje przedstawiono poniżej:

MG\_U03 potrafi zastosować zaprojektowane komunikaty multimedialne w środowisku sieciowym oraz w grafice użytkowej, komunikacji społecznej i komunikacji interaktywnej, MG\_U09 potrafi projektować elementy wizualne i multimedialne dla potrzeb komunikacji interaktywnej do zastosowań w obszarach komunikacji społecznej, rozrywki elektronicznej i biznesu.

#### Stanowisko Prezydium PKA

Wnioskodawca doprecyzował efekty uczenia się przypisane do zajęć, co pozwala jednoznacznie określa docelowe kompetencje absolwenta.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy.**

6. Niektóre z opisów zawartych w programie studiów nie znajdują swojego odzwierciedlenia w zdefiniowanych dla kierunku efektach uczenia się. Przykłady opisów zawartych w programie studiów:
  - Studenci uzyskają praktyczną wiedzę z rysunku, grafiki warsztatowej (...). Wśród efektów uczenia się nie ma takiego efektu, który odnosiłby się do wiedzy (lub umiejętności) dotyczącej grafiki warsztatowej.
  - Istotna (dla absolwenta) będzie też umiejętność łączenia wiedzy z obszaru percepcji, oddziaływania wizualnego, analiz biometrycznych z technikami realizacji grafiki cyfrowej (...). Wśród efektów uczenia się nie ma efektów dotyczących wiedzy w zakresie percepcji, oddziaływania wizualnego lub analiz biometrycznych.
  - W opisie obszarów, w jakich, według twórców programu, absolwenci będą mogli poszukiwać pracy, wymieniono między innymi modelowanie 3D. Modelowanie 3D wymaga umiejętności posługiwania się wyspecjalizowanym oprogramowaniem. Wśród efektów uczenia się zdefiniowanych dla kierunku nie ma takich, które odnoszą się do umiejętności modelowania 3D lub do umiejętności posługiwania się oprogramowaniem do modelowania 3D.

#### Stanowisko Uczelni

W nawiązaniu do uwag zawartych w punkcie 6 uchwały Prezydium PKA Władze Uczelni skorygowały i doprecyzowały efekty uczenia się, które jednoznacznie nawiązują do programu studiów. Ponadto program studiów został skorygowany w celu zawężenia obszarów kształcenia zgodnie z opisem w pkt 1 niniejszego wniosku. Naniesione poprawki obejmują w szczególności:

- wyłączenie z programu studiów grafiki warsztatowej, która znalazła się we wniosku omyłkowo. Obszar ten został wyłączony z planowanego programu kształcenia jeszcze na etapie prac nad pierwszą wersją wniosku,



- efekty zostały doprecyzowane tak by uwzględniały wiedzę i umiejętności w zakresie percepcji, oddziaływania wizualnego:  
MG\_W03 w stopniu zaawansowanym zna znaczenie i siłę przekazu medialnego w kontekście społecznym, kulturowym, historycznym i współczesnym, również w wymiarze cyfrowym oraz zmysłowego oddziaływania środków przekazu na odbiorcę  
MG\_U9 posiada umiejętność identyfikacji potrzeb i kreatywnego doboru oraz wykorzystywania środków cyfrowych i analogowych do budowy przekazu wizualnego w wybranych obszarach komunikacji oraz zbadać ich wpływ na percepcję odbiorcy

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Wnioskodawca skorygował program studiów wyłączając z niego grafikę warsztatową. Doprecyzował także dwa kierunkowe efekty uczenia się (tj. MG\_W03 i MG\_U9) tak, że po zmianach, opisują one wiedzę i umiejętność z obszaru percepcji i oddziaływania wizualnego.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy.**

7. Opis potencjalnych miejsc pracy absolwentów nie jest w pełni zgodny ze zdiagnozowanymi potrzebami rynku pracy. Nie jest również w pełni zgodny ze zdefiniowanymi kompetencjami zdobywanymi na dwóch planowanych specjalnościach. Na podstawie przeprowadzonych badań rynku pracy wiadomo, że w województwie zachodniopomorskim istnieje zapotrzebowanie na przedstawicieli zawodów: grafik komputerowy, projektant, administrator baz danych, programista, administrator stron internetowych, specjalista do spraw PR, reklamy, marketingu i sprzedaży. W odpowiedzi na zdiagnozowane zapotrzebowanie Uczelnia deklaruje, jakiego typu pracę będą mogli wykonywać absolwenci planowanego kierunku. Będzie to praca w obszarach: PR, organizacji i zarządzania przedsięwzięciami multimedialnymi, reklamy i marketingu, szeroko pojętej komunikacji wizualnej, treści statycznych oraz materiałów wideo, projektowania user experience, a także bardziej technicznych obszarach związanych z grafiką cyfrową rozumianą w szerokim kontekście (grafika plakatowa, okładkowa, grafika internetowa, social media, gry komputerowe, modelowanie 3D i animacje).

#### **Stanowisko Uczelni**

W nawiązaniu do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA Władze Uczelni poinformowały, iż doprecyzowały i uspołniły koncepcję kształcenia w zakresie kompetencji absolwenta. Absolwent studiów pierwszego stopnia na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna będzie posiadał zaawansowaną wiedzę i umiejętności, na które składa się zakres wiedzy ogólnej, jak i szczegółowej powiązanej z zastosowaniami grafiki cyfrowej i multimediiów w procesach komunikacji. Absolwenta cechować będzie umiejętność posługiwania się ogólną wiedzą z zakresu współczesnej kultury wizualnej i zaawansowanych zagadnień technologicznych. Istotną będzie też umiejętność łączenia wiedzy z obszaru percepcji, oddziaływania wizualnego z technikami realizacji grafiki cyfrowej i multimediiów, dla zapewnienia pozytywnych doświadczeń użytkownika w celu zwiększania efektywności procesu komunikacji. Ponadto w trakcie trzyletniej nauki studenci otrzymują gruntowne przygotowanie obejmujące wszystkie umiejętności związane z cyfrowym przetwarzaniem obrazu: od podstaw artystycznych projektu, przez realizację z udziałem nowych technologii, aż po wykorzystanie w biznesie.



Absolwenci kierunku grafika cyfrowa i multimedia, którzy przede wszystkim będą poszukiwać pracy w obszarach związanych z grafiką cyfrową w szerokim kontekście, od realizacji grafiki wydawniczej, poprzez grafikę internetową, social media po animacje i przekaz wideo. Włączenie do programu studiów warstwy merytorycznej powiązanej z komunikacją daje podstawę do podejmowania pracy obszarach marketingu, identyfikacji wizualnej zarówno projektach dedykowanych dla mediów cyfrowych jak i tradycyjnych, tworzeniem treści wizualnych i multimedialnych dla systemów i platform online, organizacji i zarządzania przedsięwzięciami multimedialnymi, szeroko pojętej komunikacji wizualnej, treści statycznych i materiałów wideo mogą mieć pewność otrzymania zatrudnienia na lokalnym oraz ogólnopolskim rynku pracy.

Absolwenci specjalności *identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej* będą przygotowani do pracy na stanowiskach wymagających nie tylko kompetencji w zakresie systemów wytwarzania grafiki cyfrowej i multimediiów, ale również wiedzy dziedzinowej powiązanej z identyfikacją wizualną i zastosowaniami grafiki w komunikacji masowej. Nabędą umiejętności projektowania komponentów identyfikacji wizualnej, przekazu marketingowego, wydawnictw, opakowań, grafiki dla systemów webowych - głównych obszarach zastosowań grafiki w biznesie. Zatrudnienie znajdą przede wszystkim w agencjach marketingowych, w tym interaktywnych, firmach projektujących strony internetowe, firmach realizujących projekty w ramach własnych działów grafiki i marketingu, wydawnictwach, drukarniach oraz instytucjach kulturalnych.

Specjalność *grafika cyfrowa i multimedia w komunikacji* jest związana przede wszystkim z obszarem tworzenia treści cyfrowych, animacji, projektów i komunikatów multimedialnych do zastosowań w mediach cyfrowych. Studenci wybierający tą specjalność będą przygotowani do podjęcia pracy w agencjach interaktywnych, firmach z obszaru tzw. nowych technologii. Tym samym będą w stanie realizować zadania w zakresie projektowania animacji, w tym również animacji 3D, elementów graficznych dla potrzeb realizacji procesów interaktywnych, integracji obrazu i dźwięku a także eksperymentalnych form opartych na grafice generatywnej. Kompetencje nabyte poza specjalnościami w ramach przedmiotów kierunkowych z obszaru komunikacji, percepcji, oddziaływania wizualnego, powiązane z wiedzą technologiczną, umożliwią podejmowanie wyzwań z obszaru projektowania w szerszym ujęciu niż realizują to absolwenci kierunków typowo artystycznych (z mniejszym udziałem wiedzy technologicznej i dziedzinowej) lub technologicznych (z mniejszym udziałem wiedzy z obszaru komunikacji społecznej i sztuk plastycznych). Uczelnia przedstawiła, jak kształtuje się obecnie rynek pracy w Szczecinie i przedstawiła wybrane stanowiska poszukiwane przez firmy. W zakresie komunikacji masowej:

- A) Specjalista ds. marketingu e-commerce – Farutex Sp. z o.o.
- B) Specjalista ds. social media – Demant Business Services
- C) Media Planer (Online)
- D) Pracownik biurowy z obsługą grafiki i social media – LMB ENERGY Sp. Z o.o.
- E) Social Media Specialist – PLUM RESERCH S.A.
- F) Starszy specjalista ds. marketingu – social media
- G) Social Media Ekspert – CUK Ubezpieczenia
- H) Specjalista Social Media i Facebook Ads – Freshviw Sp. z o.o.
- I) Specjalista online ds. reklamy produktów i usług – Kaczorowski Dariusz Agencja Handlowa 'CARLOS'



W zakresie grafiki komputerowej:

- J) Grafik Kreatywny/Graphic Designer – Follow me! – Szczecin
- K) UI/UX Designer – DreamStorm Studios
- L) Programista Go – di suport pl Sp .z o.o.
- M) Grafik – Buglo Play Sp. z o.o
- N) Grafik – Powiatowy Urząd Pracy w Goleniowie
- O) Grafik/Projektant – AUDIT HR Sp. Z o.o.
- P) Grafik komputerowy – Health Resort & Medical Spa Panorama Morska
- Q) Młodszy grafik – Doradztwo Mediowe Sp. Z.o.o
- R) Grafik produktowy (Content Marketing) – Beliani

#### Stanowisko Prezydium PKA

Uczelnia doprecyzowała koncepcję kształcenia zakresie kompetencji absolwenta w kierunku projektowania graficznego przy użyciu narzędzi cyfrowych i technologii multimedialnych, tj. kompetencji zakorzenionych w dyscyplinie sztuki i konserwacji dzieł sztuki. Jak w przedmiotowym wniosku wskazuje Uczelnia: absolwenci kierunku „będą poszukiwać pracy w obszarach związanych z grafiką cyfrową w szerokim kontekście, od realizacji grafiki wydawniczej, poprzez grafikę internetową, social media po animacje i przekaz wideo.” A ten obszar kompetencji jest zgodny z istniejącym zapotrzebowaniem rynku pracy w województwie zachodniopomorskim (podstawie przeprowadzonych badań). Jednak dokonane zmiany marginalizują dyscyplinę wiodącą, jaką są nauki o komunikacji społecznej i mediach.

W związku z powyższym **zarzut częściowo pozostaje w mocy.**

8. Relacje między kierunkowymi efektami uczenia się a efektami uczenia się przypisanymi do zajęć w niektórych przypadkach nie są prawidłowe:
  - Zajęcia *projektowanie graficzne znaków i symboli*. Zdefiniowany dla zajęć efekt PGZ\_U01 „umie przeanalizować podany przykład komunikacji wizualnej, określając zastosowane techniki przekazu” został powiązany z kierunkowym efektem MG\_U17 „potrafi sformułować indywidualne problemy oraz zagadnienia będące pretekstem w działaniach artystyczno-projektowych i odzwierciedleniem stosunku studenta do wybranych zjawisk społecznych, kulturowych, artystycznych”. Brak rzeczywistych relacji pomiędzy efektami. Kierunkowy dotyczy umiejętności formułowania problemu, przypisany do zajęć – umiejętności analizy.
  - Te same zajęcia. zdefiniowany dla zajęć efekt PGZ\_U03 „uzupełnia komunikat graficzny warstwą werbalną” został powiązany z kierunkowymi efektami MG\_U10 „posiada odpowiedni warsztat w zakresie doboru i wykorzystywania technik budowy przekazu wizualnego” i MG\_U13 „potrafi samodzielnie uczyć się, zdobywać i aktualizować wiedzę przez całe życie oraz wymagane umiejętności zawodowe w danej organizacji i w danym momencie rozwoju zawodowego”. Brak rzeczywistych relacji pomiędzy efektami. Kierunkowe dotyczą technik budowy przekazu wizualnego oraz umiejętności uczenia się przez całe życie, przypisany do zajęć – umiejętności uzupełnienia komunikatu graficznego warstwą werbalną, przy czym nie wiadomo, czym jest uzupełnienie komunikatu graficznego warstwą werbalną.



#### Stanowisko Uczelni

Władze Uczelni po analizie uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA, uznając powyższy zarzut, dokonały korekty karty zajęć *projektowanie graficzne znaków i symboli*. Relacje między kierunkowymi efektami uczenia się a efektami uczenia się przypisanymi do zajęć zostały skorygowane, tak by odzwierciedlały rzeczywiste relacje pomiędzy tymi efektami. Odniesienie do MG\_U17 jako niepoprawne zostało skorelowane z MG\_U05. W przypadku efektu PGZ\_U03 odniesienie do efektu MG\_U13 jako nieprawidłowe zostało usunięte. Zestaw wszystkich kart zajęć stanowi załącznik nr 3 do wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy.

#### Stanowisko Prezydium PKA

Dokonane przez Wnioskodawcę zmiany i korekty wychodzą naprzeciw uwagom zawartym w przedmiotowym zarzucie.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy**.

9. W zbiorze efektów uczenia się dotyczących wiedzy brak jest efektów dotyczących wiedzy z zakresu realizacji prac artystycznych, w tym projektowych, w obszarze sztuk plastycznych. Koncepcja kształcenia zakłada, że absolwenci, w zależności od skończonej specjalności, nabędą umiejętności projektowania komponentów graficznych dla systemów interaktywnych, tworzenia grafiki cyfrowej statycznej i animacji, będą w stanie realizować zadania w zakresie projektowania plakatów artystycznych i komercyjnych oraz zyskają umiejętność tworzenia fotografii reklamowej i artystycznej. W opisie programu studiów wielokrotnie podkreślane jest to, że absolwenci uzyskają kompetencje umożliwiające im tworzenie różnorodnych komunikatów wizualnych.

#### Stanowisko Uczelni

W nawiązaniu do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA Władze Uczelni poinformowały, że skorygowały i doprecyzowały efekty uczenia się w zakresie wiedzy. Uwzględniono efekty dotyczące wiedzy z zakresu realizacji prac artystycznych, w tym projektowych, w obszarze sztuk plastycznych.

#### Stanowisko Prezydium PKA

Dokonane przez Wnioskodawcę korekty efekty uczenia się w zakresie wiedzy uwzględniają uwagi zawarte w przedmiotowym zarzucie.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy**.

10. Opracowane dla kierunku efekty uczenia się w zakresie umiejętności nie przewidują zdobycia przez absolwentów umiejętności formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów ani umiejętności wykonywania zadań w warunkach nie w pełni przewidywalnych. Charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6. Polskiej Ramy Kwalifikacji zawierają wymóg posiadania takich umiejętności przez absolwentów studiów pierwszego stopnia. Jest to szczególnie ważne w przypadku



efektów uczenia się odnoszących się do dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Twórcze aspekty pracy projektowej, szczególnie tej związanej z tą dyscypliną, wymagają umiejętności formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów. Projektowanie w każdym obszarze bazuje nie tylko na umiejętności wykorzystania wiedzy, ale przede wszystkim na umiejętności sformułowania problemu i jego twórczego rozwiązania. Analizowane efekty uczenia się zdefiniowane dla kierunku nie zakładają osiągnięcia przez absolwentów kompetencji w tym zakresie.

#### **Stanowisko Uczelni**

W nawiązaniu do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA Władze Uczelni poinformowały, iż skorygowały i doprecyzowały efekty uczenia się w zakresie umiejętności. W kierunkowych efektach uczenia się uwzględniono zmiany w zakresie umiejętności, które wskazują na zdobycie przez absolwenta umiejętności formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów oraz umiejętności wykonywania zadań w warunkach nie w pełni przewidywalnych.

Poniżej przedstawiono wybrane efekty po modyfikacjach:

MG\_U14 potrafi myśleć strategicznie w procesie formułowania i realizowania zadania projektowego w obszarach grafiki i multimedialnych, także w warunkach nie w pełni przewidywalnych w odpowiedzi na zmienne oczekiwania klientów - dobierać współpracowników, podwykonawców, realizatorów, producentów, dopasowywać technologię itp.

MG\_U17 potrafi formułować oraz rozwiązywać indywidualne oraz złożone i nietypowe problemy oraz zagadnienia będące pretekstem w działaniach artystyczno-projektowych i odzwierciedleniem stosunku studenta do wybranych zjawisk społecznych, kulturowych, artystycznych

Rozwijając myśl, koncepcja kierunku obejmuje szereg zajęć, które rozbudowują u studenta umiejętności formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów. Przykładowo złożonymi i nietypowymi problemami będą rozwiązywane podczas zajęć projektowych zadania w ramach pracy zespołowej np. prace powiązane z modelowaniem 3D i animacjami zorientowane są na problemy złożone, wymagające zaawansowanej wiedzy i umiejętności.

Realizacja wielu zadań w ramach kierunku odbywać się będzie w warunkach nie w pełni przewidywalnych. Przykładowo dotyczy to rozwiązań konkretnych rzeczywistych problemów podczas zajęć projektowych. *Fotografia eksperymentalna* czy *sztuka generatywna* umożliwiają włączenie nietypowych technik, które przynoszą nieprzewidywalne wyniki. Warunki nie w pełni przewidywalne występują przy realizacji badań percepcyjnych i reakcji docelowego odbiorcy.

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Dokonane przez Wnioskodawcę modyfikacje kierunkowych efektów uczenia się MG\_U14 oraz MG\_U17 wychodzą naprzeciw uwagom zawartym w przedmiotowym zarzucie.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy.**



11. Zasady przyjęcia na studia nie zapewniają doboru kandydatów o kompetencjach wstępnych umożliwiających osiągnięcie zakładanych dla kierunku efektów uczenia się. O przyjęcie na studia na planowanym kierunku może ubiegać się osoba, która zdała egzamin dojrzałości lub jego odpowiednik; podstawą przyjęcia na wnioskowany kierunek będą wyniki egzaminu maturalnego lub egzaminu dojrzałości. W dokumentach dołączonych do wniosku o pozwolenie na utworzenie studiów opisano zakres oczekiwanej wiedzy, którą powinien posiadać kandydat po zdanym egzaminie dojrzałości. Uczelnia nie określiła jednak, w jaki sposób posiadanie opisanej wiedzy będzie weryfikowane. Nie opisała również, jaki wpływ będzie miało jej posiadanie na wynik rekrutacji. Uczelnia nie określiła procedury rekrutacyjnej w przypadku, gdy liczba kandydatów będzie większa niż liczba planowanych miejsc na studiach. Stwierdzono, że „kandydat, który złożył komplet wymaganych dokumentów otrzymuje wpis na listę studentów”.

#### Stanowisko Uczelni

Władze Uczelni po analizie uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA uznały we wniosku o ponownym rozpatrzenie sprawy powyższy zarzut i dokonały korekty zasad rekrutacji na wnioskowany kierunek.

O przyjęcie na studia pierwszego stopnia na kierunek grafika cyfrowa i multimedialna mogą ubiegać się kandydaci, którzy są minimum absolwentami szkół średnich z pomyślnie zdanym egzaminem dojrzałości lub jego odpowiednikiem.

1. Przyjęcie na studia odbywa się w ramach limitu miejsc.
2. W przypadku, kiedy liczba kandydatów przekroczy założony limit planowanych miejsc, przyjęcie odbywać się będzie w oparciu o listę rankingową kandydatów objętych postępowaniem kwalifikacyjnym, zgodnie z zasadami przeliczania punktów.
3. W postępowaniu rekrutacyjnym brane będą pod uwagę wyniki z części pisemnej egzaminu dojrzałości lub jego odpowiednika z przedmiotów:
  - 1) matematyka (lub inny wskazany przez kandydata przedmiot do wyboru, jeżeli kandydat nie zdawał egzaminu dojrzałości z matematyki);
  - 2) język obcy nowożytny.
4. Szczegółowe zasady rekrutacji określa zarządzenie (Zarządzenie nr 26/2022 Rektora Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu z dnia 10 sierpnia 2022 roku, które stanowi załącznik nr 5 do wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy).

Władze Uczelni uznają, że kompetencje kandydatów niezbędne do podjęcia studiów w WSB zostały nabyte w toku edukacji na poziomie szkół średnich zgodnie z podstawą programową kształcenia w szkołach ponadpodstawowych i są one wystarczające do podjęcia studiów na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna.

Zaproponowane zasady rekrutacji (kryteria) na wnioskowany kierunek zostaną niezwłocznie wprowadzone do zasad rekrutacji po uzyskaniu pozwolenia na prowadzenie wnioskowanego kierunku studiów zgodnie z przepisami ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce

#### Stanowisko Prezydium PKA

Wobec wyjaśnienia Wnioskodawca oraz dokonanej korekty zasad rekrutacji na przedmiotowy kierunek przedmiotowy **zarzut stał się bezprzedmiotowy**.



12. Ogólnikowość opisu form i warunków zaliczenia nie pozwala ocenić, czy możliwe będzie osiągnięcie przez studentów założonych efektów uczenia się w odniesieniu do umiejętności, wiedzy oraz kompetencji społecznych. Formy i warunki zaliczenia, choć standardowo uwzględniające podział na różne typy zajęć (wykład, ćwiczenia, projekt), nie są dostatecznie sprecyzowane – najczęściej podawana jest informacja o progu punktowym (50% punktów) zaliczenia egzaminu lub zadań praktycznych oraz o zaprojektowaniu, przygotowaniu i zaprezentowaniu projektu. Wyjątkowo wskazuje się, na czym polega zadanie zaliczeniowe, ale i w takim przypadku nie ma szczegółowych danych, np. „Ocena zbioru prac na zadane tematy, np. rysunek modelu, grafika koncepcyjna, martwa natura”; „Część laboratoryjna – zaprojektowanie, przygotowanie i realizacja własnej kompozycji obrazu i dźwięku”. Nie są określone szczegółowe kryteria oceniania ani to, czy i na jakich warunkach możliwe jest poprawienie oceny przez studenta. W większości kart ocen nie precyzuje się, czy projekt zaliczeniowy będzie realizowany jednoosobowo, czy w grupie; wspomniana wyżej informacja o pracy indywidualnej studenta na ogół nie pozwala rozstrzygnąć tych wątpliwości. Wśród innych warunków zaliczenia zajęć wymienia się: wykazanie się wiedzą dotyczącą projektu, bieżącą ocenę postępów w trakcie zajęć, aktywność podczas zajęć i udział w dyskusjach. Również w tym przypadku brakuje uszczegółowienia

#### **Stanowisko Uczelni**

Władze Uczelni po analizie uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA, uznając powyższy zarzut, dokonały korekty form i warunków zaliczenia poszczególnych zajęć. W kartach zajęć uwzględniono zmiany, które pozwolą na ocenę osiągnięcia założonych efektów uczenia się. Zestaw wszystkich kart zajęć stanowi załącznik nr 3 do wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy.

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Dokonane przez Wnioskodawcę korekty form i warunków zaliczenia poszczególnych zajęć, które zostały wprowadzone do kart zajęć, wychodzą naprzeciw uwagom zawartym w przedmiotowym zarzucie.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy.**

13. Prace dyplomowe na kierunku będą miały charakter praktyczny i związany z wybraną przez studenta specjalnością, ukierunkowany na znalezienie rozwiązania prostego problemu teoretycznego lub praktycznego przy pomocy podstawowych metod i narzędzi typowych dla danej dyscypliny. Wnioskodawca nie precyzuje, co należy rozumieć przez „prosty problem” i „podstawowe metody”. Uniemożliwia to ocenę adekwatności wymagań stawianych autorom prac.

#### **Stanowisko Uczelni**

W nawiązaniu do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA Władze Uczelni poinformowały, że doprecyzowały charakter prac dyplomowych na wnioskowanym kierunku. Prace dyplomowe na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna będą miały charakter praktyczny lub teoretyczny związany z wybraną przez studenta specjalnością. Prace na specjalności





*identyfikacja wizualna w biznesie i komunikacji masowej* będą ukierunkowane na opracowanie rozwiązań rzeczywistych złożonych problemów komunikacyjnych firm, organizacji czy instytucji. Prace te mogą mieć również charakter teoretyczny czy eksperymentalny związany z weryfikacją nowych koncepcji czy strategii. Prace realizowane na specjalności *grafika i multimedia w komunikacji cyfrowej* będą powiązane z realizacją projektów zorientowanych na media cyfrowe i rozwiązywanie złożonych problemów z wybranego obszaru z wykorzystaniem grafiki cyfrowej i przekazu multimedialnego. Prace mogą mieć charakter teoretyczny oparty na rozwiązaniach eksperymentalnych i nowych koncepcjach.

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Wnioskodawca doprecyzował postanowienia dotyczące prac dyplomowych. Wskazał, że praca dyplomowa będzie miała „charakter praktyczny lub teoretyczny związany z wybraną przez studenta specjalnością”. Praca dyplomowa powinna odzwierciedlać osiągnięte w trakcie studiów efekty uczenia się. Dowolność wyboru charakteru pracy, przyzwolenie na to by składała się tylko z dysertacji teoretycznej, stwarza sytuację wadliwą, w której dyplom nie będzie ukazywał kompetencji uzyskanych w trakcie studiów, gdyż profil przedmiotowego kierunku jest praktyczny.

W związku z powyższym **zarzut pozostaje w mocy.**

14. Uczelnia przewidziała w regulaminie praktyk możliwość zaliczania praktyki na podstawie wykonywanej pracy zawodowej. Zapis ten stanowi naruszenie dyspozycji norm ustawy, które stanowią jednoznacznie, iż odmienne sposoby osiągania i weryfikacji efektów uczenia się niż typowe, a zatem oparte na udziale studenta w zajęciach ujętych w programie studiów, mogą być stosowane przez uczelnię tylko na podstawie przepisów szczególnych. W przypadku praktyk zawodowych takich szczególnych przepisów brak.

#### **Stanowisko Uczelni**

Władze Uczelni we wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy poinformowały, że Centrum Rozwoju Szkół Wyższych TEB Akademia sp. z o.o. – Założyciel Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu – w następstwie złożonego zapytania otrzymał w dniu 9 grudnia 2021 r. odpowiedź na pytanie dotyczące możliwości zaliczania praktyk zawodowych na podstawie doświadczenia zawodowego zdobytego przed jak i w trakcie studiów.

Ministerstwo Edukacji i Nauki pismem, które załączono do wniosku (Załącznik nr 6) z dnia 9 grudnia 2021 roku (DSW – WNN.830.27.2021.1.RJ) udzieliło odpowiedzi:

*„Należy zauważyć, że uczelnia samodzielnie opracowuje program studiów, co oznacza, że jest także uprawniona do określenia szczegółowych warunków realizacji powyższego wymogu dotyczącego praktyk zawodowych. Program praktyk zawodowych, formę i terminy ich odbywania oraz sposób weryfikacji osiągniętych efektów uczenia się ustala uczelnia. Sposób i tryb odbywania praktyk zawodowych, a także warunki ich zaliczania, uczelnie określają w swoich aktach wewnętrznych. Również wskazania miejsc, w których studenci będą odbywali praktyki, dokonuje sama uczelnia. Zatem, w opinii Ministerstwa, przepisy wewnętrzne uczelni mogą również przewidywać możliwość zaliczenia – w indywidualnych przypadkach pracującym studentom – na poczet praktyki zawodowej wykonywanej i stosownie udokumentowanej dotychczasowej pracy/praktyki (również realizowanej/zrealizowanej poza*



*tokiem studiów), o ile jej charakter spełnia wymagania przewidziane w programie tych praktyk, wynikającym z programu studiów. Kluczowe dla zaliczenia praktyki są umiejętności i kompetencje, które student osiągnął i ich weryfikacja. Tym samym, decyzja w sprawie możliwości zaliczenia w określonym przypadku danemu studentowi kierunku w poczet praktyki zawodowej wynikającej z programu studiów, wykonywanej przez niego i stosownie udokumentowanej pracy z tytułu zatrudnienia, należy do władz uczelni i jest uzależniona od specyfiki kierunku studiów oraz realizowanych zajęć, w tym praktyk.”*

Uczelnia wskazała, że minister właściwy ds. szkolnictwa wyższego jako organ nadzoru nad uczelniami w polskim systemie szkolnictwa wyższego uznał, że stosowana przez Uczelnię praktyka zaliczania na poczet praktyki zawodowej wykonywanej i udokumentowanej pracy realizowanej poza tokiem studiów nie narusza przepisów prawa i jest dopuszczalna. Władze Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu dbają i również dbać będą na kierunku grafika cyfrowa i multimedia, aby stosowane procedury w sposób wiarygodny weryfikowały zakładane efekty uczenia się przewidziane dla praktyk zawodowych.

Powyższym pismem Ministerstwo Edukacji i Nauki nie uznało stosowanej przez Uczelnię procedury jako naruszającej przepisy prawa.

Ponadto na stronie Rządowego Centrum Legislacji w dniu 28 marca 2022 r. został opublikowany projekt ustawy o zmianie ustawy – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce oraz niektórych innych ustaw, w którym ustawodawca zamierza jednoznacznie usankcjonować możliwość zaliczenia na poczet praktyki zawodowej czynności wykonywanych w ramach zatrudnienia (projektowany art 1 pkt 10 w/w projektu ustawy).

Uczelni zapewniła, iż dopuszczenie do tej formy zaliczenia efektów uczenia się odbywa się z zachowaniem szczegółowej analizy aktywności zawodowej i osiągniętych efektów uczenia się, tak aby student osiągnął wszystkie przewidziane dla praktyk zawodowych efekty uczenia się. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości nieosiągnięcia zakładanych efektów uczenia się w miejscu wykonywania pracy zawodowej, student kierowany jest na realizację praktyk zawodowych.

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Ocena wniosku przez Prezydium PKA odbywa się w zakresie obowiązującego prawa. Projekty ustaw, a także wskazane przez Wnioskodawcę pismo Ministerstwa i Nauki z dn. 9 grudnia 2021 roku (DSW – WNN.830.27.2021.1.RJ), nie stanowią zmiany obowiązującego prawa.

W związku z powyższym **zarzut pozostaje w mocy.**

15. Liczba podmiotów, z którymi podpisane zostaną umowy dotyczące przyjmowania na praktykę studentów wnioskowanego kierunku, biorąc pod uwagę cykl kształcenia, nie będzie wystarczająca do zapewnienia prawidłowej realizacji praktyk. Załącznik nr 9 do wniosku zawiera deklaracje 8 podmiotów (w tym 1 występującego w imieniu 8 firm), które wyraziły gotowość przyjęcia na praktykę studentów kierunku grafika cyfrowa i multimedia. Łącznie w roku akademickim będzie to 58 miejsc, co nie jest liczbą wystarczającą już od drugiego naboru ze względu na planowany przez Wnioskodawcę limit przyjęć w każdym roku – 40 osób na studia stacjonarne i niestacjonarne.



### **Stanowisko Uczelni**

Odnosząc się do uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA Uczelnia we wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy podkreśla, że w sposób ciągły poszerzana jest baza podmiotów, z którymi Uczelnia podpisuje umowy dotyczące realizacji praktyk i dokłada wszelkich starań, aby pozyskać odpowiednią ilość miejsc praktyk również na kierunku grafika cyfrowa i multimedialna.

Uczelnia dołożyła wszelkich starań, aby nawiązać współpracę ze Stowarzyszeniem Klaster ICT Pomorze Zachodnie, aby zapewnić miejsca praktyk studentom kończącym kierunek Grafika cyfrowa i multimedia.

Uczelnia posiada podpisaną umowa o współpracy z Klaster IT Pomorze Zachodnie, który:

- jest organizacją non-profit i aktywnie działa na rzecz branży IT w województwie zachodniopomorskim,
- rozwija kontakty z firmami oraz z instytucjami, inicjując współpracę i nowe projekty biznesowe,
- ma ponad 80 członków prowadzących działalność w różnych sektorach branży informatycznej: oprogramowania, grafiki 3D, multimediiów, sieci telekomunikacyjnych, outsourcingu IT, itd. – co tworzy dla wielu firm z regionu szerokie możliwości nawiązywania kontaktów biznesowych.

Klaster IT, po zgłoszeniu naszego zapotrzebowania, partycypuje w poszukiwaniu miejsca praktyk wśród członków swojej organizacji.

Poniżej przedstawiono przykładowe miejsca praktyk (w firmach, które zrzesza Klaster ICT), do których zostanie skierowane zapytanie w razie potrzeby znalezienia miejsca praktyk dla studentów kierunku grafika cyfrowa i multimedia: 3D Design, Automation, Automotive, Business Consulting, Cloud Computing, Cyber Security, ERP, FinTech, Gaming, HR Software, IoT, Consulting, IT Outsourcing, Java Script, Maritime Engineering & IoT, Multimedia, Network Infrastructure, Prawo w IT, Sales Force Automation, Server Monitoring, Software Development, Video, VR and AR, Web Development

Przekazano także krótką charakterystykę firm, od których obecnie wpłynęły deklaracje na przyjęcie studentów na praktykę zawodową:

- 1) Deklaracja od firmy AUTOCOMP MANAGEMENT Sp. z o.o. - jest działającym na międzynarodowym rynku producentem i dostawcą zaawansowanych technologicznie systemów wspomagających szkolenia dla sektora obrony narodowej i służb mundurowych oraz dla branży transportu kolejowego, kołowego i wodnego. Autocomp jest również wykonawcą dedykowanych specjalistycznych projektów z zakresu automatyki dla przemysłu i na potrzeby Marynarki Wojennej.
- 2) Deklaracja od firmy STETTINER Daniel Czapiewski - firma zajmuje się przygotowaniem kampanii medialnych, stron internetowych, aplikacji mobilnych i webowych oraz komunikacją w mediach społecznościowych.

Obecnie Uczelnia posiada 64 podpisane partnerstwa biznesowe i szereg działań niesformalizowanych obejmujących współpracę z firmami lokalnymi (webinaria, szkolenia, oferty pracy od firm lokalnych/ogólnopolskich, praktyki, staże).

W celu uzupełnienia dokumentacji Uczelnia przekazała:

- 1) Załącznik nr 7 - Porozumienie dot. Współpracy z Klaster ICT
- 2) Załącznik nr 8 - Deklaracja firmy AUTOCOMP MANAGEMENT Sp. z o.o.
- 3) Załącznik nr 9 - Deklaracja firmy STETTINER Daniel Czapiewski



#### Stanowisko Prezydium PKA

Wnioskodawca przedstawił odpowiednie umowy o współpracy z właściwymi dla specyfiki studiów podmiotami gospodarczymi, co zapewnia odpowiednią liczbę miejsc praktyk.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy**.

16. Prowadzącymi seminaria dyplomowe mają być 2 osoby, z których jedna jest zatrudniona w Uczelni, ale nie jako podstawowym miejscu pracy, druga zaś zostanie zatrudniona na podstawie umowy cywilnoprawnej. Spodziewana liczba seminarzystów przypadająca na jednego opiekuna przy corocznej rekrutacji na poziomie 40 osób będzie zdecydowanie zbyt duża, co uniemożliwi studentom osiągnięcie efektów uczenia się.

#### Stanowisko Uczelni

Władze Uczelni po analizie uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA, uznając powyższy zarzut, poinformowały, że dokonały korekty i wyznaczyły większą liczbę opiekunów seminariów dyplomowych. Dokumentacja potwierdzająca kompetencje opiekunów seminarzystów wyznaczonych dla wnioskowanego kierunku została przedstawiona we wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy.

#### Stanowisko Prezydium PKA

Wnioskodawca przedstawił nowych dydaktyków, którzy wyrazili zgodę na prowadzenie zajęć. Uczelnia zamierza powierzyć seminaria dyplomowe 5 pedagogom, wśród których trzech ma kompetencje w zakresie dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, a dwóch ma kompetencje w zakresie dyscypliny informatyka techniczna i telekomunikacja. Brak jest wśród prowadzących seminaria dyplomowe osób mających kompetencje w zakresie dyscypliny wiodącej, tj. nauki o komunikacji społecznej. Taki dobór prowadzący zajęcia na seminariach uniemożliwia studentom osiągnięcie kierunkowych efektów uczenia, zgodnych z przyporządkowaniem kierunku do dyscypliny wiodącej.

W związku z powyższym **zarzut pozostaje w mocy**.

17. Uczelnia nie stworzyła warunków umożliwiających realizację programu planowanych studiów i osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów uczenia się. Uczelnia nie zapewniła sprzętu i oprogramowania niezbędnego do prawidłowej realizacji wszystkich zaplanowanych w programie studiów zajęć. Przedstawiona przez Uczelnię infrastruktura nie umożliwia osiągnięcia szeregu efektów uczenia się. Przykładowo:

- Zajęcia *obraz i dźwięk w systemach immersyjnych oraz sieciowych*. Efekty: ODSI\_U01 „umie zastosować dedykowane narzędzia do tworzenia obrazu i dźwięku w systemach immersyjnych i sieciowych” oraz ODSI\_U02 „umie zastosować dedykowane narzędzia do kreowania przestrzenności dźwięków akustycznych i elektroakustycznych”. Uczelnia nie potwierdziła, że dysponuje narzędziami do tworzenia dźwięku w systemach immersyjnych. Nie dysponuje również środowiskiem (lub dostępem do niego) technologicznym umożliwiającym doświadczenia immersji.



- Zajęcia *programowanie grafiki 3D*. Efekty: PG3D\_U01 „umie tworzyć i modyfikować obiekty w procesie kreacji nowych obiektów 3D z wykorzystaniem technik programistycznych” oraz PG3D\_U02 „umie wykorzystać techniki programistyczne do przetwarzania grafiki 3D, teksturowania i detekcji kolizji”. W spisie oprogramowania, które będzie wykorzystywane w procesie kształcenia na planowanym kierunku, brak jest programów służących do kreowania i edycji obiektów 3D.
- Zajęcia *rzeczywistość wirtualna*. Efekty: RW\_U01 „umie tworzyć i modyfikować elementy rzeczywistości wirtualne” oraz RW\_U02 „umie integrować manipulatory i elementy interakcji z komponentami rzeczywistości wirtualnej”. Uczelnia nie potwierdziła, że dysponuje środkami (urządzenia i oprogramowanie) umożliwiającymi wykorzystanie rzeczywistości wirtualnej.
- Zajęcia *eksperymentalny obraz i dźwięk*. Efekty: EOD\_U01 „realizuje eksperymentalny przekaz integrujący obraz i dźwięk” oraz EOD\_U02 „realizuje eksperymentalne dzieła muzyczne i interaktywne”. Uczelnia nie potwierdziła, że dysponuje środkami (urządzenia i oprogramowanie), ewentualnie dostępem do nich, umożliwiającymi realizację dźwięku do przekazów integrujących obraz i dźwięk oraz umożliwiającymi realizację eksperymentalnych dzieł muzycznych. Jednym z wymienionych elementów treści programowych jest wykorzystanie live electronics w realizacjach eksperymentalnych. Uczelnia nie potwierdziła, że dysponuje instrumentami (lub dostępem do nich) umożliwiającymi prezentowanie realizacji live electronics.
- Zajęcia *podstawy kompozycji dźwięku i obrazu*. Efekty: PKD\_U01 „wykorzystuje podstawy akustyki do tworzenia dzieła muzycznego” oraz PKD\_U02 „stosuje techniki mikrofonowe i wizualne w tworzeniu zintegrowanego przekazu”. Uczelnia nie potwierdziła, że dysponuje środkami (urządzenia i oprogramowanie), ewentualnie dostępem do nich, umożliwiającymi tworzenie dzieł muzycznych oraz stosowanie technik mikrofonowych.

#### Stanowisko Uczelni

Władze Uczelni po analizie uwag zawartych w uchwale Prezydium PKA, uznając powyższy zarzut, we wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy poinformowały, że załączają wykaz oprogramowania i sprzętów, dzięki którym studenci będą mieli możliwość praktycznego zetknięcia się z tematyką wnioskowanego kierunku. Oprogramowanie oraz niezbędny sprzęt zostały wykazane również w kartach odpowiednich zajęć.

W wyniku zawężenia zakresu kształcenia aktualny program studiów nie obejmuje dźwięku w systemach immersyjnych i realizacji live electronics. Zajęcia powiązane z wirtualną rzeczywistością ograniczono do zastosowań rzeczywistości wirtualnej w komunikacji z planowanym wykorzystaniem okularów VR będących na wyposażeniu Uczelni.

Wykaz planowanego do wykorzystania i zakupu oprogramowania oraz sprzętu:

1) Zajęcia *podstawy Grafiki 3D* oraz *modelowanie 3D* będą realizowane z wykorzystaniem oprogramowania na licencji open source Blender. System zapewnia szeroki zakres obiektów możliwych do utworzenia i późniejszej edycji: siatki, powierzchnie NURBS, krzywe Béziera. Dostępne jest również narzędzia pozwalające na rzeźbienie siatki. System zapewnia edycję



siatek opartą na wierzchołkach, krawędziach i wielokątach. Z wykorzystaniem skryptów można dodać nowe narzędzia edycji.

2) Animacje w ramach zajęć *animacje 3D w komunikacji* będą realizowane z wykorzystaniem oprogramowania open Source Blender. Oprogramowanie umożliwi animacje oparte na szkieletach z wykorzystaniem prostej i odwrotnej kinematyki. W systemie możliwe jest tworzenie animacji nieliniowych, edycja za pomocą kratownicy, pozwalająca łatwo animować nawet bardzo skomplikowane pod względem budowy obiekty. System umożliwi kontrolowanie wartości danych parametrów przy pomocy wyrażeń matematycznych. Możliwe jest też wykorzystanie plików dźwiękowych i ich edycji w celu odpowiedniej synchronizacji.

3) Zajęcia *zastosowania rzeczywistości wirtualnej* w komunikacji będą realizowane z wykorzystaniem okularów VR Oculus Quest II (WSB Szczecin dysponuje czterema zestawami). Są to zestawy okularów wirtualnej rzeczywistości (VR) opracowane przez Facebook Reality Labs. Quest 2 może działać zarówno jako samodzielny zestaw słuchawkowy z wewnętrznym systemem operacyjnym opartym na Androidzie, jak i z oprogramowaniem VR kompatybilnym z Oculus działającym na komputerze stacjonarnym po podłączeniu przez USB lub Wi-Fi. Quest 2 wykorzystuje procesor Qualcomm Snapdragon XR2 SoC, pochodną Snapdragon 865 zaprojektowaną dla urządzeń VR i rozszerzonej rzeczywistości. Zawiera 6 GB pamięci RAM LPDDR4X. Okulary są wyposażone w pojedynczy LCD o rozdzielczości 1832x1920 i częstotliwości odświeżania do 120 Hz. Grupa WSB ma już doświadczenie w wykorzystaniu systemów VR w edukacji jako jedna z pierwszych uczelni w Polsce. Przykładowo studenci Wyższej Szkoły Bankowej we Wrocławiu mają możliwość uczestniczenia w grze logistycznej z zastosowaniem VR2. Studenci z wykorzystaniem okularów VR realizują zdania powiązane z logistyką. Inne rozwiązanie oparte na VR bazuje na systemie wspomagającym naukę programowania.

4) Realizacja zajęć powiązanych z grafiką 3D będzie wspomagana drukarką 3D i Skanerem 3D. Zaplanowano do zakupu Drukarkę MakerBot Sketch wraz ze skanerem Shining3D. Drukarka 3D MakerBot SKETCH wykorzystuje technologię FDM (Fused Deposition Modeling). System zapewnia obszar roboczy 15 x 15 x 15 cm, podgląd wydruku, dedykowane oprogramowanie MakerBot Print, biodegradowalny filament, stół roboczy, bazę modeli 3D - gotowe modele 3D dedykowane dla potrzeb edukacyjnych, dostęp do bazy modeli 3D MakerBot Thingiverse, dostęp do platformy MakerBot Cloud. Możliwa jest bezpośrednia integracja platformy projektowej TinkerCAD - bezpłatny dostęp z poziomu przeglądarki. Skaner 3D Shining zapewnia dokładność skanowania 0.1 mm, maksymalną wielkość skanowanego obiektu: 200 x 200 x 200 mm.

5) Realizacja zajęć *percepcja i pomiary oddziaływania przekazu cyfrowego, projektowanie zorientowane na użytkownika* będzie się odbywała przy udziale zaplanowanego do zakupu zestawu do badań biometrycznych z eye trackerem i oprogramowaniem analitycznym Gazepoint GP3 HD Eye Tracker + Gazepoint Analysis UX Edition + Biometrics Kit.

6) Realizacja zajęć powiązanych z przetwarzaniem dźwięków będzie się odbywała z wykorzystaniem pakietu oprogramowania ABLETON LIVE 11 – pakiet oprogramowania do tworzenia muzyki (15 stanowisk). Dostarcza zestaw narzędzi kreatywnych, zestawy dźwięków z możliwościami ich łączenia. Zapewnia możliwość odtwarzania, miksowania, organizacji nagrań na osi czasu. Live oferuje syntezatory, instrumenty programowe.

7) Realizacja zajęć powiązanych z technikami mikrofonowymi – Pakiet ABLETON LIVE 11 + Behringer Voice Studio – kompletny zestaw do nagrywania ze studyjnym mikrofonem



**Uchwała nr 807/2022**  
**Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej**  
**z dnia 14 września 2022 r.**

---

pojemnościowym, lampowym przedwzmacniaczem z 16 brzmieniami przedwzmacniaczy i interfejsem USB/Audio (15 stanowisk).

8) Realizacja zajęć powiązanych z przekazem video z wykorzystaniem oprogramowania Resolume Arena 7 Media Server - oprogramowanie do tworzenia przekazu video. Funkcja live video mixing daje wiele możliwości związanych z tworzeniem wideoklipów. Resolume posiada zarówno efekty audio oraz video, które w połączeniu ze sobą tworzą efekty audiowizualne (2 stanowiska).

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy przekazano oświadczenie Kanclerza o zapewnieniu środków i planem zakupów (załącznik nr 10), a także porozumienie z Klastrem IT Pomorze Zachodnie oraz deklaracje wskazanych wyżej partnerów (załącznik nr 7).

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

Wnioskodawca przedstawił wykaz planowanego do wykorzystania i zakupu specjalistycznego oprogramowania oraz sprzętu, pozwalającego na prowadzenie zajęć. Zostało też przedstawione, podpisane oświadczenie Kanclerza o zapewnieniu środków z planem zakupów. Uczelnia wskazała również, że w wyniku przeprowadzonych korekt programu studiów nastąpiła jego redukcja, w efekcie której nie obejmuje on dźwięku w systemach immersyjnych i realizacji live electronics, a zajęcia powiązane z wirtualną rzeczywistością ograniczono do zastosowań rzeczywistości wirtualnej w komunikacji z planowanym wykorzystaniem okularów VR będących na wyposażeniu Uczelni.

W związku z powyższym **zarzut stał się bezprzedmiotowy.**

**Działania i wyjaśnień Wnioskodawcy nie tworzą przesłanki do zmiany zarzutów 1, 2, 4, 13, 14 i 16 postawionych w uchwale nr 628/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 21 lipca 2022 r., zarzuty: 3, 7 częściowo pozostają w mocy, a zarzuty 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 15 i 17 stają się bezprzedmiotowe. Prezydium PKA stwierdza, że nie zaistniały przesłanki do zmiany opinii negatywnej wydanej w uchwale nr 628/2022.**

#### § 2

Uchwałę Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej otrzymują:

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

#### § 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Przewodniczący  
Polskiej Komisji Akredytacyjnej  
Stanisław Wrzosek  
/podpisano kwalifikowanym podpisem elektronicznym/