



w sprawie wniosku Uniwersytetu WSB Merito 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie w Filii w Szczecinie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonego przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.231.2023.2.MG

#### § 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 2023 r. poz. 742, z późn. zm.) Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej:

**utrzymuje w mocy uchwałę Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej nr 913/2023 z dnia 5 października 2023 r. dotyczącą spełnienia warunków prowadzenia studiów na określonym kierunku, poziomie i profilu oraz związku studiów ze strategią uczelni w ramach postępowania z wniosku Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie w Filii w Szczecinie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonego przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.231.2023.2.MG**

Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej, uwzględniając opinię zespołu odwoławczego, uznało, iż wyjaśnienia przedstawione we wniosku Uniwersytetu WSB Merito 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie w Filii w Szczecinie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonego przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.231.2023.2.MG nie uzasadniają zmiany opinii negatywnej wyrażonej w § 1 uchwały nr 913/2023 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 5 października 2023 r.

Podstawę wydania negatywnej opinii stanowiły następujące zarzuty:

1. Przyporządkowanie kierunku do dyscyplin naukowych nie odpowiada koncepcji kształcenia. Nazwa planowanego kierunku *grafika komputerowa w multimediami* w połączeniu z opisem sylwetki absolwenta wskazuje, że absolwent w trakcie studiów nabędzie przede wszystkim umiejętności w zakresie tworzenia grafiki z użyciem technologii informatycznych. Tymczasem efekty uczenia się, zgodnie z deklaracją Uczelni, tylko w 27% powiązane są z dyscypliną sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki, czyli zdobyciu umiejętności w zakresie twórczości w trakcie studiów poświęcone zostanie stosunkowo niewiele czasu i uwagi. W tym kontekście nazwa kierunku jest nieadekwatna do koncepcji studiów i do zakładanych, kierunkowych efektów uczenia się. W nazwie kierunku zupełnie pominięto jego związek z zakładaną dyscypliną wiodącą – nauki o komunikacji społecznej i mediach. Należy zwrócić uwagę na sprzeczność polegającą na tym, że umiejętności związane z kreacją z zakresu sztuk plastycznych są kluczowymi dla obu planowanych na kierunku specjalności, tymczasem



kierunkowe efekty uczenia się aż w 53% odnoszą się do dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach i w 20% do dyscypliny informatyka. Czyli w 73% odnoszą się do umiejętności nie związanych bezpośrednio z kreacją z zakresu sztuk plastycznych. Kierunek, biorąc pod uwagę zdefiniowane efekty uczenia się, został prawidłowo przyporządkowany do dyscyplin nauki o komunikacji społecznej i mediach, informatyka oraz sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Nieprawidłowo, biorąc pod uwagę koncepcję kształcenia, wybrana została dyscyplina wiodąca. Biorąc pod uwagę opisywane w programie potencjalne aktywności zawodowe należy stwierdzić, że to właśnie kompetencje odnoszące się do dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki będą kluczowe dla zakładanej formacji zawodowej absolwentów. Zdecydowana większość tych aktywności wymaga kompetencji z zakresu twórczości w obszarze sztuk plastycznych, w tym w subdyscyplinie sztuk projektowych.

### Stanowisko Uczelni

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak następuje:

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni zwracają uwagę, że koncepcja kształcenia zakłada przygotowanie przyszłych absolwentów w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji do projektowania wszelkich form wizualnych dla nowych i tradycyjnych mediów. Ma to być wysokiej klasy specjalista w zakresie nowoczesnych branż medialnych i kreatywnych, ale i w ramach branż wymagających także bardziej tradycyjnych form komunikacji. Kluczowe w nazwie kierunku jest sformułowanie „w multimediami”, ponieważ celem kształcenia jest wyposażenie studentów w kompetencje związane z wykorzystaniem umiejętności w zakresie tworzenia grafiki z użyciem technologii informatycznych do praktycznego zastosowania w szeroko pojętej komunikacji. W programie studiów opisane zostały potencjalne aktywności zawodowe, m.in. takie jak:

- projektowanie grafiki rastrowej, grafiki wektorowej oraz grafiki na potrzeby aktywności internetowych oraz filmowych (w tym efektów specjalnych);
- tworzenie reklam produktów z wykorzystaniem fotografii, przekazu wideo jako medium;
- tworzenia koncepcji fabuły, poziomów i narracji oraz interfejsów gier komputerowych;

Potrzeba posiadania powyższych kompetencji wynika m.in. z interaktywności dzisiejszego świata oraz coraz bardziej cyfrowego społeczeństwa, gdzie dominującą rozrywką i formą komunikacji są serwisy internetowe, gry i animacje 3D.

Z tego powodu dyscyplina naukowa sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz dyscyplina naukowa informatyka są dyscyplinami uzupełniającymi w stosunku do dyscypliny naukowej nauki o komunikacji społecznej i mediach.

Ponadto zdaniem zespołu odpowiedzialnego za przygotowanie wniosku nie każdy grafik komputerowy musi być artystą. Grafik komputerowy i artysta grafik to dwie różne role, choć mogą mieć pewne obszary wspólne. Oto różnice między nimi: Grafik komputerowy

- skupia się na tworzeniu grafiki komercyjnej i funkcjonalnej, która ma służyć konkretnym celom, takim jak reklama, projektowanie stron internetowych, identyfikacja wizualna firm, projektowanie opakowań, grafika do gier komputerowych, itp. Jego prace często muszą spełniać konkretne wymagania klientów lub projektów, co może ograniczać twórczą swobodę. Dla takiego stanowiska uzasadniona jest podbudowa teoretyczna i praktyczna z obszaru komunikacji społecznej.



Natomiast artysta grafik koncentruje się na tworzeniu dzieł sztuki, które są wyrazem twórczej wizji i ekspresji artystycznej. Jego prace są często bardziej osobiste, oryginalne i artystyczne. Może korzystać z różnych mediów i technik artystycznych, takich jak malarstwo, rysunek, fotografia, rzeźba, aby wyrazić swoje pomysły i emocje.

Grafik komputerowy może łączyć obie te role (stąd w kierunku jest istotny, ale nie wiodący wkład z obszaru dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki), łącząc elementy komercyjne z artystycznymi w swojej pracy. W przypadku projektowania graficznego, aspekty estetyczne i kreatywne nadal są ważne, ale priorytetem jest skuteczne przekazywanie informacji lub spełnienie konkretnego celu biznesowego. W związku z tym, nie każdy grafik komputerowy musi być artystą.

Takie podejście jest zgodne z Uchwałą Polskiej Komisji Akredytacyjnej nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonych w Wydziale Zamiejscowym w Chorzowie (wniosek prowadzony przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.131.2023.KR.4). Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie, opiniując efekty uczenia się oraz program studiów wraz z przypisaniem do poszczególnych dyscyplin naukowych pozytywnie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na dokładnie tych samych efektach uczenia się oraz takim samym przypisaniu dyscyplin naukowych co wydział chorzowski, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Ujednolicenia efektów uczenia się między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia. W ramach doskonalenia kierunku Władze Uczelni będą obserwować i w zakresie określonym przepisami doskonaląc efekty uczenia się.

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie pierwszym uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia nie przedstawiła informacji o działaniach naprawczych, ograniczając swoje stanowisko do polemiki z tezami zarzutu. Prezydium PKA zważyło, iż nazwa planowanego kierunku „grafika komputerowa w multimediami” o profilu praktycznym nie odpowiada sylwetce absolwenta, skoro jedynie 27% efektów uczenia powiązanych jest z dyscypliną sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki. Zarówno grafika komputerowa, jak i multimedia należą do dziedziny sztuk plastycznych oraz konserwacji dzieł sztuki. Pojęcie grafiki komputerowej oznacza, że grafik (czy to artysta, czy projektant) wykonuje swoje prace za pomocą komputera. Nie można więc zgodzić z twierdzeniem, że „Grafik komputerowy i artysta grafik to dwie różne role”, ponieważ sugeruje to rozdział między tymi dwoma pojęciami, podczas gdy w rzeczywistości grafik tworzący przy pomocy komputera może pełnić zarówno rolę artysty, jak i projektanta. Czy dana osoba jest artystą, czy projektantem, zależy od treści i kontekstu jej dzieła, a nie od wykorzystywanego narzędzia (medium). Nie każdy grafik, korzystający w pracy z komputera „skupia się na tworzeniu grafiki komercyjnej i funkcjonalnej”. Przykładowo, profesor Jan Pamuła, międzynarodowo ceniony artysta grafik,



tworzył swoje dzieła przy użyciu komputera. Z kolei Jan Bokiewicz, renomowany projektant książek, realizuje swoje komercyjne prace głównie metodami ręcznymi. Założenie, że to używane narzędzie, a nie treść i znaczenie dzieła, decyduje o tym, czy ktoś jest artystą, jest błędne. Mylnie we wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy, stosowany jest więc termin „grafika komputerowego” w odniesieniu do „projektanta grafika” (synonimem „projektanta grafika” może być np. projektant komunikacji wizualnej, lub twórca grafiki użytkowej). 27% efektów uczenia powiązanych z dyscypliną sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki jest niewystarczające, by kierunek mógł nosić nazwę „grafika komputerowa w multimediami”.

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

2. Analiza spójności koncepcji kształcenia zawarta we wniosku jest utrudniona przez wielokrotne, różne opisy kompetencji, które mają uzyskać absolwenci planowanych studiów na kierunku *grafika komputerowa w multimediami*. Opisy w różnych częściach dokumentu „Program kształcenia dla kierunku studiów *grafika komputerowa w multimediami* studia pierwszego stopnia (profil praktyczny)” tworzą różny obraz uzyskanych kompetencji i możliwości pracy. Od tworzenia grafiki i systemów identyfikacji wizualnej marek oraz animacji w branży gier wideo, poprzez tworzenie fotografii reklamowej i artystycznej aż do pracy z kamerą i montażu filmu, a także tworzenia scenariuszy gier i tworzenia wirtualnych światów oraz edycji dźwięku Uczelnia zakłada, że studenci kierunku *grafika komputerowa w multimediami* będą mogli wybrać jedną z dwóch specjalności: *grafika, film i fotografia* oraz *animacja i grafika dla gier*. Koncepcją kształcenia w pierwszym przypadku jest nabycie umiejętności związanych z pracą z wykorzystaniem różnych rodzajów sztuki graficznej oraz fotografii. W drugim przypadku koncepcją kształcenia jest zdobywanie umiejętności związanych z kompleksowym tworzeniem modeli 2D i 3D od fazy koncepcyjnej przez modelowanie, przygotowanie do animacji aż po animowanie. Uwagę zwraca duża rozbieżność w celach kształcenia w przypadku obu specjalności. W przypadku specjalności *grafika, film i fotografia* absolwent, zgodnie z założeniem twórców programu, ma posiadać umiejętności w zakresie tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej oraz montażu dźwięku, filmowania i montażu filmowego. W przypadku specjalności *animacja i grafika dla gier* absolwent ma natomiast posiadać umiejętności w zakresie tworzenia animacji 2D i 3D, projektowania interakcji obiektów w grach, stosowania technologii VR, tworzenia efektów specjalnych, tworzenia fabuł i narracji gier. Z punktu widzenia celów kształcenia obie specjalności prowadzą do wykształcenia różnych kompetencji w zakresie umiejętności. Różnice są na tyle znaczące, że każda ze specjalności mogłaby stanowić odrębny kierunek studiów. Przy czym każdy z tych kierunków obejmowałby bardzo szeroki wachlarz kompetencji.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni stoją na stanowisku, że koncepcja kształcenia jest spójna. Grafik komputerowy musi być osobą wszechstronnie wykształconą, świadomą otaczającego go świata, mającą wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne z zakresu różnych dyscyplin. Dlatego też w ramach przygotowanego kierunku niezwykle ważną rolę przypisano interdyscyplinarności efektów uczenia się – tak aby absolwent tych studiów mógł sprawnie i w zrozumiałym sposób komunikować się z otoczeniem biznesowym (np. efekty GKM\_I\_W01, GKM\_I\_W04, GKM\_I\_U03, GKM\_I\_U06, GKM\_I\_U09), wykorzystując przy tym



zarówno zdobyte umiejętności artystyczne (np. wynikające z efektów uczenia się GKM\_I\_U04 i GKM\_I\_U08), jak i opanowanie zasad działania nowoczesnego sprzętu komputerowego i fotograficznego (np. efekty GKM\_I\_W06, GKM\_I\_U02, GKM\_I\_U03).

Program studiów zakłada, że studenci kierunku grafika komputerowa w multimediami będą mogli wybrać jedną z dwóch specjalności: grafika, film i fotografia oraz animacja i grafika dla gier. Oprócz ogólnych kompetencji związanych z wykształceniem grafika komputerowego absolwent specjalności grafika, film i fotografia nabędzie umiejętności związane z pracą z wykorzystaniem różnych rodzajów sztuki graficznej oraz fotografii jako formy komunikacji. Natomiast absolwent specjalności animacja i grafika dla gier zdobędzie umiejętności związane z kompleksowym tworzeniem modeli 2D i 3D od fazy koncepcyjnej, przez modelowanie, riggowanie po animowanie.

Obydwie specjalności mają solidną podbudowę teoretyczną i praktyczną w toku studiów. Zaplanowane zajęcia budują adekwatne kompetencje, które są rozwijają w ramach specjalności. Osoby zainteresowane na specjalność powiązaną z grami, poza specjalnością, mają zajęcia z przedmiotów kierunkowych: Podstawy projektowania postaci, Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Storytelling, Podstawy grafiki 3D, Historia gier komputerowych, Silniki gier, Technologie VR, Animacje 2D. Osoby zainteresowane grafiką, filmem fotografią, poza zajęciami z przedmiotów w ramach specjalności uczestniczą w zajęciach z przedmiotów kierunkowych: Grafika rastrowa, Grafika wektorowa, Fotografia, Praca z kamerą, Podstawy projektowania stron internetowych. Przedmioty specjalnościowe w powiązaniu z przekazem na przedmiotach kierunkowych (wspólnych dla wszystkich studentów kierunku) dają adekwatną bazę godzinową i merytoryczną do pozyskania odpowiednich kompetencji.

Dla obu specjalności wcześniejsze zajęcia z przedmiotów kierunkowych budują podstawy z obszaru komunikacji społecznej i dają podstawy dla tworzenia efektywnego przekazu wizualnego z udziałem gier czy różnych form grafiki, zależnie od wyboru specjalności. Warto też nadmienić, że absolwent specjalności Grafika, film, fotografia będzie przygotowany do tworzenia przekazu dla mediów społecznościowych, fotografii produktowych, składu materiałów marketingowych, w tym również z udziałem fotografii a nie np. przekazu eksperymentalnego przeznaczonego do prezentacji na wernisażu, typowego dla absolwentów kierunków artystycznych. Dodatkowo zasilenie studentów poszerzoną wiedzą z obszarów komunikacji społecznej, odróżni na rynku pracy absolwentów wnioskowanego kierunku od absolwentów kierunków artystycznych.

Tak skonstruowany program studiów oraz koncepcja kształcenia zostały pozytywnie zaopiniowane przez Polską Komisję Akredytacyjną, zgodnie z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonych w Wydziale Zamiejscowym w Chorzowie (wniosek prowadzony przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.131.2023.KR.4). Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na programie studiów z takim samym zestawem specjalności oraz opisem kompetencji absolwentów co wydział chorzowski, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Wypracowanie wspólnych założeń do programu studiów między Wydziałami dla tych





samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia.

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie drugim uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia nie przedstawiła informacji o działaniach naprawczych, ograniczając swoje stanowisko do polemiki z tezami zarzutu. Prezydium PKA zważyło, iż obie specjalności (grafika, film i fotografia oraz animacja i grafika dla gier) prowadzą do wykształcenia różnych kompetencji w zakresie umiejętności. Zgadzając się z tezą, że projektant graficzny (niezależnie od tego, czy pracuje z komputerem, czy bez) powinien być „osobą wszechstronnie wykształconą”, należy podkreślić, że przede wszystkim musi on wykazywać się konkurencyjnością w swoim zawodzie. Kształcenie wszechstronne musi więc być prowadzone po zapewnieniu zdobycia podstawowych umiejętności zawodowych. Trudne jest zdobycie wszystkich wymienionych kompetencji wpisując je jedynie w 27% efektów kształcenia i realizując przedmioty specjalizacji w zakresie jedynie 300 godzin zajęć.

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

3. Na podstawie przedstawionych informacji nie można stwierdzić jednoznacznie, że w momencie wejścia na rynek absolwentów planowanych studiów będzie istniało jakiegokolwiek zapotrzebowanie na ich kompetencje na rynku pracy. Uczelnia przywołuje przykładowe stanowiska pracy, na które istnieje zapotrzebowanie w województwie zachodniopomorskim: grafik (komputerowy, designer, ilustrator), UX designer, creative designer, product designer, web publisher. W odpowiedzi na to zdiagnozowane zapotrzebowanie Uczelnia deklaruje jakiego typu pracą będą mogli wykonywać absolwenci planowanego kierunku *grafika komputerowa w multimediach*. Będzie to praca w obszarach: tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej, filmowanie i montażu filmowego, fotografii reklamowej, animacji 2D i 3D, projektowania gier. Należy zauważyć, że zacytowany opis potencjalnych miejsc pracy absolwentów nie jest w pełni zgodny ze zdiagnozowanymi potrzebami rynku pracy. Z opisów zawartych w programie studiów na kierunku *grafika komputerowa w multimediach* wynika, że absolwent nie będzie posiadał kompetencji w zakresie wymaganym dla stanowisk: UX designer, creative designer, product designer, web publisher. Uczelnia cytuje dane ze strony *barometrzwodow.pl*. Na podstawie tych danych stwierdza, że istnieje zapotrzebowanie w województwie zachodniopomorskim i województwach ościennych na osoby wykonujące zawód grafika komputerowego (nie przytacza takich danych dotyczących projektantów gier, montażystów dźwięku, montażystów filmów, czyli zawodów, do których ma potencjalnie przygotowywać planowany kierunek). Należy zwrócić uwagę na to, że dane zawarte na przywołanej stronie wskazują na niewielki prognozowany deficyt grafików komputerowych, ograniczający się, w przypadku województwa zachodniopomorskiego, tylko do Szczecina i powiatu gryfińskiego. Ten sam portal diagnozuje stałe, nie wzrastające, zapotrzebowanie na pracowników – grafików komputerowych praktycznie w całej Polsce północnej. Umiarkowany wzrost zapotrzebowania przewidywany jest tylko w Szczecinie. Wejście na rynek pracy potencjalnych absolwentów planowanych studiów nastąpi w roku 2026. Aktualna działalność



innych wyższych Uczelni, w tym już tworzącej nowe kierunki Akademii Sztuki w Szczecinie, prowadzi do zaspokojenia zawodowego rynku projektantów graficznych.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni nie podzielają opinii Polskiej Komisji Akredytacyjnej, w której pojawiła się ocena zaspokojenia zawodowego rynku projektantów graficznych na podstawie działalności jednej z lokalnych uczeni. Wskazana w opinii Akademia Sztuki w Szczecinie w swojej uchwale w sprawie liczby miejsc na I rok studiów pierwszego stopnia deklaruje przyjęcie na pierwszy rok studiów 12 osób na grafikę projektową i 12 osób na grafikę artystyczną. Oba te kierunki są umiejscowione w dziedzinie sztuki w dyscyplinie artystycznej sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki. Tymczasem wnioskowany kierunek studiów grafika komputerowa w multimediami na Uniwersytecie WSB Merito tylko w 27% związany jest z dyscypliną artystyczną. Oznacza to, że absolwenci obu uczelni będą mieli inne kompetencje po zakończeniu studiów. W przypadku absolwentów wnioskowanego kierunku chodzi przede wszystkim o kompetencje związane z wykorzystaniem grafiki i technologii informatycznych w obszarach komunikacji i mediów.

Ponadto Akademia Sztuki w Szczecinie oferuje tylko studia stacjonarne, więc oferta studiów niestacjonarnych na Uniwersytecie WSB Merito będzie uzupełnieniem rynku szkolnictwa wyższego na pokrewnych kierunkach, a wzrost konkurencyjności na rynku z założenia jest działaniem projąkościowym. Warto przypomnieć, że zawód grafika komputerowego należy do grona tych, przed którymi roztaczają się bardzo optymistyczne perspektywy. Można go zaliczyć do grona dziesięciu najbardziej kreatywnych zawodów XXI wieku (wraz z np. inżynierem oprogramowania).

Co więcej – wśród tych zawodów przyszłości wymienia się także twórcę gier wideo, a umiejętności i kompetencje związane z tą dziedziną działalności studenci będą poznawali w ramach jednej z oferowanych specjalności na kierunku grafika komputerowa w multimediami. Bez wątplenia takie postrzeganie ma oparcie w sytuacji na rynku pracy, gdzie graficy komputerowi są bardzo pożądanymi pracownikami – czy to w branży e-commerce, czy w branży IT - Rynek pracy, edukacja, kompetencje. Aktualne trendy i wyniki badań – luty 2023. Aktualne bazy ogłoszeń wskazują na znacznie większą liczbę wolnych stanowisk, niż absolwentów kierunku artystycznego w Szczecinie (73 stanowiska) <https://pl.jooble.org/praca-grafik/Szczecin>. W ogłoszeniach wymagana jest znajomość programów graficznych typu Corel Draw oraz Adobe Indesign, znajomość narzędzi graficznych, takich jak Adobe Photoshop, corelDraw itp. a także umiejętności w zakresie programów 3D. Na innym stanowisku określanym jako Grafik Komputerowy – Marketingowiec wskazany jest wymagany zakres kompetencji: ogólna wiedza z zakresu działań marketingowych; kompleksowe przygotowanie materiałów promocyjnych na potrzeby wewnętrznych i zewnętrznych kanałów komunikacji, co dobrze koresponduje z intencjami wnioskowanego kierunku.

Absolwenci kierunku grafika komputerowa w multimediami będą potrzebni również w województwach sąsiadujących z zachodniopomorskim. Obecnie na rynku nie tylko województwa zachodniopomorskiego, ale również w całej Polsce i poza granicami kraju potrzeba pracowników, którzy będą posiadali kompetencje zbieżne z tymi jakie będzie posiadać absolwent kierunku grafika komputerowa w multimediami.



Branża graficzna oraz same multimedia są nieodzowną częścią procesów przemian społecznych i gospodarczych w otaczającym świecie. Grafika i multimedia to obecnie najsilniejsze medium przekazu informacji i kształtowania poglądów społeczeństwa. Dzięki odpowiednio przygotowanym materiałom multimedialnym można przekazywać informacje, jak i wskazywać na potrzeby mieszkańców. Wraz z postępem cyfryzacji i rozwojem nowoczesnych narzędzi graficznych, graficy komputerowi zyskują coraz większą popularność na rynku pracy. Są oni poszukiwani przez firmy z różnych branż, w tym agencje reklamowe, wydawnictwa, studia filmowe i telewizyjne czy producentów gier komputerowych. W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie trzecim uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia, które niwelują istotę zarzutu.

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

4. W zbiorze efektów uczenia się dotyczących umiejętności, brak jest efektów opisujących w bezpośredni sposób umiejętności opisane w koncepcji kształcenia. W zbiorze efektów uczenia się nie zaplanowano wykształcenia umiejętności tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej, filmowania i montażu filmowego, montażu dźwięku, fotografii reklamowej, tworzenia animacji 2D i 3D czy projektowania gier. Zamiast tych umiejętności, zrozumiałych z punktu widzenia planowanych i deklarowanych aktywności zawodowych absolwentów, zdefiniowano efekty dotyczące: umiejętności organizacji i zaplanowania pracy na potrzeby realizacji projektu interaktywnego (GKM\_I-U01), umiejętności posługiwania się sprzętem i oprogramowaniem do realizacji nieokreślonego projektu (GKM\_I-U02), umiejętności stosowania metod i technik informacyjno-komunikacyjnych (GKM\_I-U03), umiejętności wykorzystania warsztatu artystycznego do zaplanowania projektu interaktywnego (GKM\_I-U02). Nie zdefiniowano żadnego efektu wprost opisującego pożądaną umiejętność w zakresie kreacji artystycznej. Na przykład: potrafi tworzyć grafikę rastrową i wektorową, potrafi tworzyć animacje 2D i 3D, potrafi zaprojektować grę, potrafi zrealizować montaż filmowy, potrafi tworzyć obraz filmowy i fotograficzny, potrafi zrealizować udźwiękowanie pracy multimedialnej.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, co następuje.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni pragną zauważyć, że wiodącą dyscypliną naukową przyjętą w programie studiów są nauki o komunikacji społecznej i mediach, a nie dyscyplina sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki. Z tego powodu w zestawie kierunkowych efektów uczenia się nie zdefiniowano efektu wprost opisującego pożądaną umiejętność w zakresie kreacji artystycznej. Kompetencje w zakresie kreacji artystycznej nie są kluczowe ze względu na koncepcję kształcenia. Zdefiniowano natomiast efekt związany z wykorzystywaniem warsztatu artystycznego do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji (GKM\_I\_U04), który wskazuje rolę dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki w przyjętej koncepcji kształcenia.





Natomiast w zbiorze przedmiotowych efektów uczenia się w ramach poszczególnych zajęć znajdują się następujące efekty:

#### Grafika rastrowa

- Efekt GRR\_U2 - Student projektuje od zera materiały graficzne przeznaczone do wyświetlania na ekranach wykorzystując fotografie oraz obiekty graficzne możliwe do stworzenia za pomocą dedykowanego oprogramowania tworząc pracę zgodną ze wskazówkami zleconego zadania
- Grafika wektorowa
- Efekt GRW\_U3 - Student tworzy od zera projekty grafiki wektorowej
- Praca z kamerą, z dźwiękiem i montaż
- Efekt PKM\_U2 - Student rejestruje ujęcia video
- Efekt PKM\_U3 - Student montuje film krótkometrażowy przy pomocy programu Adobe Premiere Pro
- Efekt PKM\_U4 - Student podkłada ścieżkę dźwiękową do filmu
- Efekt PKM\_U5 - Student dodaje napisy do filmu
- Reklama i marketing produktu kreatywnego
- Efekt MPK\_U3 - Student wykonuje projekt w wybranej technice reklamujący wybrany produkt lub usługę

#### Fotografia

- Efekt FOT\_U5 - Student wykonuje fotografię produktową zgodnie z wymogami zleconego zadania
- Animacja 2D o Efekt AND\_U02 - Planuje i sumiennie opracowuje dopasowane do obranego stylu graficznego ilustracje na potrzeby gier i aplikacji, reklam i filmów zgodnie z wytycznymi zleconego zadania
- Animacja 3D o Efekt ANI\_U02 - Potrafi opracować i wykonać animację obiektów, odtwarzając ich naturalne parametry fizyczne względem świata rzeczywistego [waga, masa czy przyspieszenie]
- Silniki gier
- Efekt SIL\_U03 - Obsługuje grafikę 3D w silniku gier przy pomocy funkcji importu, umiejscowienia elementów w świecie gry. Precyzyjnie określa priorytety służące realizacji projektu interaktywnej grafiki 3D realizowanego na potrzeby własne lub w ramach zleceń.
- Efekt SIL\_U04 - Umiejętnie projektuje interfejs użytkownika gry wideo

W odniesieniu do tego zarzutu Uczelnia prosi o wyjaśnienie i zweryfikowanie przez Polską Komisję Akredytacyjną zasadności zastrzeżeń z uwagi na fakt, iż efekty uczenia się dla programu studiów pierwszego stopnia kierunku grafika komputerowa w multimediami profilu praktycznym na podstawie Uchwały nr 4/2023 Rady Akademickiej Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu z dnia 17 lutego 2023 r (w sprawie wyrażenia opinii dotyczącej efektów uczenia się dla programu studiów I stopnia, kierunku grafika komputerowa w multimediami – profil praktyczny, obowiązujących w Wyższej Szkole Bankowej w Poznaniu) zostały przyjęte na Uniwersytecie WSB Merito w Poznaniu (Uchwała Rady Akademickiej nr 4/2023 z dnia 17 lutego 2023 – załącznik nr 2), przy czym efekty te nie budziły zastrzeżeń Polskiej Komisji Akredytacyjnej w przypadku wniosku złożonego przez Wydział Zamiejscowy w Chorzowie Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu.



**Uchwała nr 1111/2023**  
**Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej**  
**z dnia 14 grudnia 2023 r.**

---

Zgodnie bowiem z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie w Filii w Chorzowie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym, prowadzonego przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.131.2023.KR.2, Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie, opiniując efekty uczenia się oraz program studiów pozytywnie. Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na dokładnie tych samych efektach uczenia się co Wydział Zamiejscowy w Chorzowie, wydaje się być zasadną prośba o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Ujednolicenia efektów uczenia się między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia. W ramach doskonalenia kierunku Władze Uczelni będą obserwować i w zakresie określonym przepisami doskonaląc efekty uczenia się. W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie czwartym uchwały.”

**Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia nie przedstawiła informacji o działaniach naprawczych, ograniczając swoje stanowisko do polemiki z tezami zarzutu. Prezydium PKA zważyło, iż brak bezpośredniego odniesienia w efektach kształcenia do konkretnych umiejętności związanych z kreacją artystyczną w zakresie tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej, filmowania i montażu filmowego, montażu dźwięku, fotografii reklamowej, tworzenia animacji 2D i 3D, czy projektowania gier, jest nieakceptowalny przy założeniu, że nazwa kierunku brzmi „grafika komputerowa w multimediami”. Taka luka w koncepcji kształcenia nie może zostać zaakceptowana jako adekwatna do zakładanego profilu edukacyjnego. Podane we wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy argumenty, „że wiodącą dyscypliną naukową przyjętą w programie studiów są nauki o komunikacji społecznej i mediach, a nie dyscyplina sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki”, wspiera jedynie stanowisko Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej wskazujące, że nazwa planowanego kierunku „grafika komputerowa w multimediami” o profilu praktycznym nie odpowiada sylwetce absolwenta.

W związku z powyższym sformułowany uprzednio **pozostaje w mocy**.

5. Wnioskodawca nie opiera wykształcenia umiejętności twórczych, wymaganych w wykonywaniu opisanych we wniosku zawodach na kształceniu kompetencji w zakresie kreacji artystycznej, lecz na kształceniu kompetencji w zakresie umiejętności technicznych. Potwierdzeniem tej tezy jest treść kierunkowego efektu GKM\_I\_W07: (zna i rozumie) *zakres technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem, przez co jest w stanie zrealizować zaawansowany projekt w odpowiedniej jakości oraz innych wymogach projektowych (m.in. estymacjach czy kamieniach milowych)*. Podstawowym zakresem wiedzy niezbędnej do podjęcia przez absolwentów świadomej pracy twórczej, w opisanym



w recenzowanym wniosku zakresie, jest wiedza na temat kompozycji brył i płaszczyzn, kompozycji obrazu, wiedza na temat barw i kompozycji barwnej. Ponieważ absolwenci, z założenia, będą współtworzyli kulturę materialną, niezbędna jest do świadomego działania w tym zakresie, wiedza na temat kultury materialnej zarówno w aspekcie jej historycznego rozwoju, jak i aktualnego znaczenia. I to w szerszym kontekście niż dotycząca multimedialności. Przedstawiony powyżej zakres opisuje minimum wiedzy niezbędnej twórcy w obszarze sztuk plastycznych. Wnioskodawca na kierunku *grafika komputerowa w multimedialności* nie zakłada konieczności osiągnięcia przez absolwentów wiedzy w podanym zakresie. Zajęcia *kompozycja i psychologia widzenia*, które powinny zapewnić absolwentom zaawansowaną wiedzę, obejmują tylko 18 godzin i to wyłącznie w formie ćwiczeń. Zakładane efekty uczenia się tego nie gwarantują.

### Stanowisko Uczelni

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelni podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni pragną zauważyć, że koncepcja kształcenia na kierunku grafika komputerowa w multimedialności opiera się przede wszystkim na wyposażeniu studentów w wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne z zakresu wiodącej dyscypliny, jaką są nauki o komunikacji społecznej i mediach. Kształcenie kompetencji w zakresie kreacji artystycznej i wykształcenie umiejętności twórczych jest podporządkowane wykorzystaniu ich w obszarze szeroko pojętej komunikacji.

W kierunkowym efekcie uczenia się GKM\_I\_W07 zawarta jest świadomość rozwoju technologicznego a nie świadoma praca twórcza, artystyczna. Absolwenci, z założenia, będą nie tyle współtworzyli kulturę materialną, co przede wszystkim wykorzystywali ją z przy pomocy technologii w obszarze komunikacji. Podstawowym celem kształcenia na wnioskowanym kierunku nie jest wykształcenie u absolwentów kompetencji twórcy w obszarze sztuk plastycznych.

Wiedzę na temat kultury materialnej zarówno w aspekcie jej historycznego rozwoju, jak i aktualnego znaczenia studenci kierunku grafika komputerowa w multimedialności osiągną natomiast w ramach następujących zajęć:

Wprowadzenie do historii sztuki o Efekt WHS\_W01 - student identyfikuje i opisuje kolejność głównych epok w historii sztuki i ich najważniejsze cechy o Efekt WHS\_W02 - student wskazuje przykłady dzieł i przedstawicieli różnych dziedzin sztuki w poszczególnych epokach

Historia animacji

- Efekt HIS\_W01 - Omawia fakty z historii animacji i efektów specjalnych.
- Efekt HIS\_W02 - Posiada wiedzę na temat historycznych aspektów fabuły i struktur narracyjnych animacji i filmu fabularnego
- Efekt HIS\_W03 - Posługuje się terminologią związaną z rozwojem technologii obrazu ruchomego
- Historia gier komputerowych
- Efekt HGK\_W01 - Student zna najważniejsze fakty z historii gier komputerowych, platform sprzętowych i zespołów deweloperskich o Efekt HGK\_W03 - Student potrafi scharakteryzować najważniejsze rozwiązania w dziedzinie mechaniki i kształtowania rozgrywki stosowanych w grach zarówno historycznie jak i obecnie

Historia mediów audiowizualnych



- Efekt HMA\_W02 - Posiada wiedzę na temat historycznych aspektów budowy i przemian struktur produktów medialnych, w tym filmu niemego czy reklam bądź produkcji radiowych.
- Efekt HMA\_W03 - Posługuje się terminologią związaną z rozwojem technologii audiowizualnej i rozumie jej znacznie.

Podstawy tekstuowania

- Efekt PTE\_W01 - Zna i rozumie możliwości tekstur przy budowie materiałów dla wnętrza i obiektów 3D

Zgodnie z uwagami Polskiej Komisji Akredytacyjnej dotyczącej zajęć z przedmiotu kompozycja i psychologia widzenia dokonano korekty programu studiów uwzględniając formę wykładu (6 godzin).

W związku z powyższą zmianą zaktualizowany został program studiów dla kierunku grafika komputerowa w multimediami, który został uchwalony przez Senat Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu (załącznik nr 3). Sylabus zajęć kompozycja i psychologia widzenia stanowi załącznik nr 4.

Władze uczelni zwracają jednocześnie uwagę, że przedstawiony we wniosku program studiów z planem zajęć oraz koncepcja kształcenia wraz z efektami uczenia się kierunkowymi jak również tymi przypisanymi do poszczególnych zajęć zostały pozytywnie zaopiniowane przez Polską Komisję Akredytacyjną, zgodnie z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonych w Wydziale Zamiejscowym w Chorzowie (wniosek prowadzony przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.131.2023.KR.4). Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie, opiniując program studiów pozytywnie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na takim samym programie studiów co wydział chorzowski, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Wspólne podejście do programów studiów między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia.

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie piątym uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia i informacje o działaniach naprawczych, jednak nie niwelują one istoty zarzutu. Aktualizacja programu przez wprowadzenie sześciu godzin wykładów z kompozycji i psychologii widzenia, stanowi rozwiązanie umożliwiające zdobycie jedynie bardzo podstawowej wiedzy na temat kompozycji brył i płaszczyzn, kompozycji obrazu oraz teorii barw i kompozycji barwnej. Przedstawiona we wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy argumentacja potwierdza problem związany z koncepcją kształcenia i nazwą kierunku. W argumentach Uczelni podniesiono, że „Podstawowym celem kształcenia na wnioskowanym kierunku nie jest wykształcenie u absolwentów kompetencji twórcy w obszarze sztuk plastycznych”.



Zastosowanie nazwy „grafika komputerowa w multimedialach” dla opisywanego kierunku jest więc nieuzasadnione, co już wcześniej zostało wykazane. Taka nazwa sugeruje obszerny zakres umiejętności i wiedzy, który nie znajduje pełnego odzwierciedlenia w proponowanym programie kształcenia.

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

6. Niektóre efekty uczenia się, sformułowane dla kierunku *grafika komputerowa w multimedialach*, zostały zdefiniowane w niejednoznaczny lub zbyt skomplikowany sposób. Uniemożliwia to zrozumienie jakie, jednoznacznie określone, kompetencje uzyska absolwent. Uniemożliwia to również stworzenie systemu weryfikacji i oceny stopnia ich osiągnięcia. Przykłady niejednoznacznie lub w zbyt skomplikowany sposób zdefiniowanych efektów uczenia się z zakresu wiedzy i z zakresu umiejętności:

- GKM\_I\_W02: (zna i rozumie) w *zawansowanym stopniu złożone spektrum historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stan obecny w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w obszarze działań kreatywnych*;
- GKM\_I\_W07: (zna i rozumie) *zakres technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem, przez co jest w stanie zrealizować zaawansowany projekt w odpowiedniej jakości oraz innych wymogach projektowych (m.in. estymacjach czy kamieniach milowych)*;
- GKM\_I\_U03: (potrafi) *stosować zaawansowane metody i techniki informacyjno-komunikacyjne w procesie komunikacji artystycznej, wizualnej oraz projektowej, a także formułować wynikające z tego problemy i wdrażać ich rozwiązanie w kontakcie z klientem*.

Na podstawie opisu przywołanych efektów nie można stworzyć systemu weryfikacji ich osiągnięcia, nie wiadomo jakie kompetencje mają zostać osiągnięte przez absolwentów.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelni podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni informują, iż w celu udoskonalenia systemu oceny stopnia osiągnięcia wskazanych kierunkowych efektów uczenia się dokonane zostały korekty w niektórych kartach przedmiotów w zakresie wybranych przedmiotowych efektów uczenia się oraz w zakresie sposobów weryfikacji tych efektów (poprawione karty przedmiotów stanowią załącznik nr 5). W tabeli nr 1. przedstawione zostały przedmiotowe efekty uczenia się, które prowadzą do osiągnięcia wymienionych, zakwestionowanych w opinii PKA, kierunkowych efektów uczenia się oraz jakie są założone sposoby weryfikacji osiągnięcia tych efektów podczas zajęć. Z powyższego zestawienia odczytać można jak wygląda w tych przypadkach system weryfikacji efektów uczenia się. Patrząc na cały system całościowo, w przypadku powyższych kierunkowych efektów uczenia się, można w sposób jednoznaczny wskazać określone kompetencje jakie uzyska absolwent.

Władze Uczelni zwracają również w tym punkcie uwagę, że tak skonstruowany program studiów wraz z efektami uczenia się został pozytywnie zaopiniowany przez Polską Komisję Akredytacyjną, zgodnie z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonych w Wydziale Zamiejscowym w Chorzowie (wniosek prowadzony przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.131.2023.KR.4). Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie, opiniując program studiów i efekty uczenia się pozytywnie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na takim samym programie studiów co wydział chorzowski, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu.

Ujednolicenia efektów uczenia się między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia. W ramach doskonalenia kierunku Władze Uczelni będą obserwować i w zakresie określonym przepisami doskonalić efekty uczenia się.”

#### Stanowisko Prezydium PKA

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia i informacje o działaniach naprawczych, jednak nie niwelują one istoty zarzutu. Niektóre ze wskazanych efektów uczenia się wciąż charakteryzują się brakiem jednoznaczności. Np. treść efektu: „PPD\_W5 Student wyjaśnia, dlaczego stosuje się spady i po co zamienia się tekst na krzywe”, wskazuje, że należy zamieniać tekst na krzywe przed wypuszczeniem dokumentu do druku, co jest z gruntu błędne. Zamiana tekstu na krzywe dotyczy tylko małego procentu przypadków. Niejasny też jest np. efekt „BiR\_U03 Student wykonuje projekt w technice grafiki wektorowej z zachowaniem zasad projektowania”. Nie wiadomo, oznaczają tu „zasady projektowania” i dlaczego zostały wpisane akurat przy grafice wektorowej.

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

7. W powiązaniu pomiędzy efektami uczenia się przypisanymi do zajęć a kierunkowymi efektami uczenia się w niektórych przypadkach brak jest zależności. Przykładowo do uzyskania kierunkowego efektu GKM\_I\_U03 (potrafi) *stosować zaawansowane metody i techniki informacyjno-komunikacyjne w procesie komunikacji artystycznej, wizualnej oraz projektowej, a także formułować wynikające z tego problemy i wdrażać ich rozwiązanie w kontakcie z klientem* prowadzi na przykład uzyskanie efektów: R\_U01 *potrafi zbudować odpowiedni, spójny świat przedstawiony projektu filmowego lub interaktywnego* – zdefiniowanego dla zajęć storytelling lub PZW\_U2 *przedstawia dane i informacje w jasny i zrozumiały sposób dla innych* – zdefiniowanego dla praktyk zawodowych. Efekty dotyczące umiejętności zawarte w kartach zajęć opisują w przeważającej większości umiejętności o charakterze technicznym. Dotyczą umiejętności wykorzystania technicznych możliwości sprzętu i oprogramowania do wykonania określonych czynności: wykorzystania oprogramowania do tworzenia grafiki 2D i 3D, opracowania ilustracji, poprawności wykonania fotografii, rejestrowania ujęć wideo, montażu filmowego itp. Program studiów nie opisuje (brak jest takich zajęć) w jaki sposób absolwent ma wykorzystać zdobytą wiedzę techniczną do tworzenia złożonych komunikatów wizualnych. W programie studiów nie przewidziano kształcenia umiejętności twórczej kreacji ani sposobu w jaki student ma wykorzystać zdobyte umiejętności techniczne w procesie twórczej kreacji.



Jest to podstawowy defekt zdefiniowanego dla kierunku *grafika komputerowa w multimediach* programu studiów.

#### Stanowisko Uczelni

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni stoją na stanowisku, że występuje spójność i powiązanie pomiędzy efektami uczenia się przypisanymi do zajęć a kierunkowymi efektami uczenia się. W podanym przykładzie kierunkowy efekt uczenia się GKM\_I\_U03 dotyczy umiejętności wykorzystania metod i technik informacyjno- komunikacyjnych w procesie komunikacji i do tego prowadzi m.in.:

- uzyskanie przedmiotowego efektu uczenia się STR\_U01, w ramach którego studenci potrafią zbudować świat przedstawiany w projekcie filmowym lub interaktywnym z wykorzystaniem narzędzia Pitch,
- uzyskanie przedmiotowego efektu uczenia się PZW\_U2, w ramach którego studenci będą potrafili przedstawić dane i informacje w jasny i zrozumiały sposób, a to związane jest z wykorzystaniem technik informacyjno-komunikacyjnych.

Umiejętności techniczne, które będą kształtowane wśród studentów kierunku grafika komputerowa w multimediach mają być wykorzystywane w procesie komunikacji i w obszarze mediów. Twórcza kreacja jest związana z dyscypliną sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki, której udział w programie studiów określony jest na 27%. W programie studiów umiejętności twórczej kreacji są zawarte m.in w ramach następujących zajęć:

- Podstawy teksturowania - Efekt PTE\_U01 – projektuje własne tekstury na potrzeby wnętrza i obiektów 3D
- Animacja 2D o Efekt AND\_U02 – Planuje i sumiennie opracowuje dopasowane do obranego stylu graficznego ilustracje na potrzeby gier i aplikacji, reklam i filmów zgodnie z wytycznymi zleconego zadania
- Podstawy projektowania postaci o Efekt POP\_U01 – planuje i wykonuje projekt postaci w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.
- Kompozycja i psychologia widzenia o Efekt KPW\_U1 - Student wykonuje projekt z wykorzystaniem wybranego medium zgodnie z zasadami poprawnej kompozycji
- Efekt KPW\_U4 - Student świadomie wykorzystuje zasady psychologii widzenia w projekcie
- Powyższe przedmiotowe efekty uczenia się prowadzą do uzyskania kierunkowego efektu uczenia się GKM\_I\_U04 – student potrafi wykorzystywać warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.

Tak skonstruowany program studiów został pozytywnie zaopiniowany przez Polską Komisję Akredytacyjną, zgodnie z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediach na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonych w Wydziale Zamiejscowym w Chorzowie (wniosek prowadzony przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-



WNN.8014.131.2023.KR.4). Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie, opiniując efekty uczenia się oraz program studiów pozytywnie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na takim samym programie studiów co wydział chorzowski, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Wspólne podejście do konstrukcji programów studiów między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia.

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie siódmym uchwały.”

#### Stanowisko Prezydium PKA

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia i informacje o działaniach naprawczych, jednak nie niwelują one istoty zarzutu. W większości przypadków, efekty uczenia, związane z umiejętnościami opisanymi w kartach zajęć, mają charakter techniczny. Trudno jest mówić o twórczej kreacji, gdy student: „Planuje i sumiennie opracowuje dopasowane do obranego stylu graficznego ilustracje...”. „Planowanie i opracowywanie” nie oznacza kreacji twórczej, choć może stanowić jej część. Brak również określonego i odpowiedniego wymiaru twórczego w „projektowaniu własnych tekstur”, „planowaniu i wykonaniu projektu postaci”, „wykonaniu projektu [...] zgodnie z zasadami poprawnej kompozycji”, czy „świadomym wykorzystaniu zasad psychologii widzenia w projekcie”.

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

8. Z uwagi na brak spójności pomiędzy kierunkowymi efektami uczenia się a efektami uczenia się przypisanymi do zajęć, nie można stwierdzić, czy realizacja treści programowych doprowadzi do osiągnięcia zakładanych kierunkowych efektów uczenia się. Przykład konstrukcji błędnie wiążącej treści programowe, których realizacja prowadzi do uzyskania efektów przypisanych do zajęć, których to osiągnięcie prowadzi do uzyskania efektu kierunkowego: GKM\_I\_U03: (potrafi) *stosować zaawansowane metody i techniki informacyjno-komunikacyjne w procesie komunikacji artystycznej, wizualnej oraz projektowej, a także formułować wynikające z tego problemy i wdrażać ich rozwiązanie w kontakcie z klientem*. Zgodnie z matrycą efektów uczenia się, do osiągnięcia efektu GKM\_I\_U03, w przypadku specjalności *grafika, film i fotografia*, prowadzi osiągnięcie efektów przypisanych do zajęć zdefiniowanych dla 11 zajęć: *storytelling, historia mediów audiowizualnych, grafika rastrowa (podstawy), zaawansowana grafika rastrowa, zaawansowana grafika wektorowa, zaawansowane projektowanie stron internetowych, branding i rebranding, podstawy projektowania postaci, podstawy tekstuowania, zaawansowana praca z kamerą, dźwiękiem i montaż, praktyka zawodowa*. Do osiągnięcia tego samego efektu, zgodnie z matrycą efektów uczenia się, nie prowadzi osiągnięcie efektów zdefiniowanych dla pokrewnych zajęć, kształcących umiejętności dotyczące stosowania metod i technologii (a nie technik) informacyjno-komunikacyjnych, wykorzystywanych w działalności artystycznej i projektowej (w zakresie sztuk wizualnych), na przykład: *grafika wektorowa (podstawy), podstawy grafiki 3D, zaawansowana grafika 3D, zaawansowane projektowanie postaci, fotografia, animacja*.



#### Stanowisko Uczelni

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie, zgodnie z sugestią Polskiej Komisji Akredytacyjnej, dokonano przeglądu przedmiotowych efektów uczenia się, które prowadzą do osiągnięcia zakładanych kierunkowych efektów uczenia się. W przypadku efektu GKM\_I\_U03 uwzględniono odniesienie przedmiotowych efektów uczenia się zdefiniowanych dla zajęć: grafika wektorowa (podstawy), podstawy grafiki 3D, zaawansowana grafika 3D, zaawansowane projektowanie postaci, fotografia, animacja. Powyższe zmiany zostały uwzględnione w skorygowanych kartach przedmiotów (załącznik nr 6) oraz w macyry efektów uczenia się, zawartej w poprawionym programie studiów (załącznik nr 3).

Władze Uczelni zwracają jednak uwagę, że podobnie jak w przypadku zastrzeżeń zawartych w punkcie 7 skonstruowany i przedstawiony w pierwotnym wniosku program studiów, w tym spójność pomiędzy kierunkowymi efektami uczenia się a efektami uczenia się przypisanymi do zajęć, został pozytywnie zaopiniowany przez Polską Komisję Akredytacyjną, zgodnie z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonych w Wydziale Zamiejscowym w Chorzowie (wniosek prowadzony przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.131.2023.KR.4). Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie, opiniując efekty uczenia się oraz program studiów pozytywnie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na takim samym programie studiów co Wydział Zamiejscowy w Chorzowie, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Wspólne podejście do konstrukcji programów studiów między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia.

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie ósmym uchwały.”

#### Stanowisko Prezydium PKA

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia i informacje o działaniach naprawczych, które niwelują istotę zarzutu.

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

9. Sekwencja zajęć nie umożliwi osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się. Zajęcia *typografia* prowadzone są tylko w formie wykładów. Natomiast od studenta wymaga się osiągnięcia efektów uczenia się dotyczących wykształcenia umiejętności praktycznych, takich jak dobór kroju pisma, formatowanie tekstu. W przypadku specjalności *grafika, film i fotografia* zajęcia: *zaawansowana grafika rastrowa, zaawansowane techniki fotografii, efekty specjalne w filmie, projektowanie interfejsów aplikacji* przewidziane są w 6 semestrze studiów. Równocześnie, do końca 6 semestru studiów student przygotowuje pracę dyplomową. Tym samym nie może wykorzystać w przygotowaniu pracy dyplomowej



zaawansowanych kompetencji, uzyskanych w momencie, w którym praca dyplomowa powinna być zakończona. W przypadku specjalności *animacja i grafika dla gier*, stwierdzona nieprawidłowość dotyczy zajęć: *zaawansowane projektowanie postaci, silnik gier Unreal Engine, riggowanie, efekty specjalne w grach*.

#### Stanowisko Uczelni

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenia Władze Uczelni informują, że zgodnie z uwagami Polskiej Komisji Akredytacyjnej dotyczącej zajęć z przedmiotu typografia dokonano korekty programu studiów uwzględniając formę ćwiczeń (6 godzin).

W związku z powyższą zmianą zaktualizowany został program studiów dla kierunku grafika komputerowa w multimediami, który został uchwalony przez Senat Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu (załącznik nr 3). Sylabus zajęć typografia stanowi załącznik nr 7.

W odniesieniu do uwagi dotyczącej zajęć na 6 semestrze studiów Władze uczelni pragną zwrócić uwagę na fakt, że studenci w ostatnim semestrze kontynuują przygotowanie projektu dyplomowego i zgodnie z programem studiów realizują jedynie zajęcia z czterech przedmiotów specjalnościowych, których treści programowe w większości są kontynuacją i rozszerzeniem zajęć realizowanych na wcześniejszych semestrach. Dla specjalności grafika, film i fotografia są to:

- zaawansowana grafika wektorowa (a nie jak podano w opinii PKA zaawansowana grafika rastrowa) – studenci na 2 semestrze realizują zajęcia z grafiki wektorowej, zajęcia na 6 semestrze są ich rozwinięciem,
- zaawansowane projektowanie stron internetowych (a nie jak podano w opinii PKA zaawansowane techniki fotografii) – studenci na 3 semestrze realizują zajęcia z podstaw projektowania stron internetowych, zajęcia na 6 semestrze są ich rozwinięciem,
- efekty specjalne w filmie – studenci na 3 semestrze realizują zajęcia z pracy z kamerą, dźwiękiem i montaż, a na 5 semestrze realizują zajęcia z pracy z kamerą, dźwiękiem i montaż, zajęcia na 6 semestrze są ich rozwinięciem,
- projektowanie interface'ów aplikacji.

Z czego zaawansowane projektowanie stron internetowych są to zajęcia realizowane już od 5 semestru, czyli studenci już wcześniej zapoznają się z zaawansowanymi kompetencjami w tym obszarze.

W przypadku specjalności animacja i grafika dla gier są to zajęcia:

- zaawansowane projektowanie postaci – studenci na 1 semestrze realizują zajęcia z podstaw projektowania postaci, zajęcia na 6 semestrze są ich rozwinięciem,
- silnik gier Unreal Engine – studenci na 2 semestrze realizują zajęcia silniki gier, zajęcia na 6 semestrze są ich rozwinięciem,
- riggowanie – studenci na 2 semestrze realizują zajęcia z podstaw grafiki 3D, a dodatkowo w trakcie studiów zapoznają się z zagadnieniami związanymi z projektowaniem postaci,
- efekty specjalne w grach.

Wszystkie kierunkowe efekty uczenia się osiąmane w trakcie realizacji tych zajęć, są już częściowo osiąmane poprzez efekty uczenia się na przedmiotach kierunkowych, które





realizowane są na wcześniejszych semestrach i które są obowiązkowe dla wszystkich studentów (obu specjalności).

W opinii Władz Uczelni możliwe jest wykorzystanie w przygotowaniu projektu dyplomowego zaawansowanych kompetencji pozyskiwanych podczas tych zajęć w trakcie semestru (a nie dopiero po ich zakończeniu). Dodatkowo w tym celu odpowiednio zostaną rozplanowane zajęcia w trakcie całego 6 semestru, tak żeby treści merytoryczne pojawiły się w pierwszej połowie semestru. Uwzględnienie powyższego zarzutu Polskiej Komisji Akredytacyjnej oznaczałoby brak możliwości ujęcia w programie studiów jakichkolwiek zajęć w 6 semestrze poza seminariami.

W odniesieniu do tego zarzutu Uczelnia prosi o wyjaśnienie i zweryfikowanie przez Polską Komisję Akredytacyjną zasadności zastrzeżeń z uwagi na fakt, iż program studiów pierwszego stopnia kierunku grafika komputerowa w multimediami profilu praktycznym nie budził zastrzeżeń Polskiej Komisji Akredytacyjnej w przypadku wniosku złożonego przez Wydział Zamiejscowy w Chorzowie Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu.

Zgodnie bowiem z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie w Filii w Chorzowie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym, prowadzonego przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW-WNN.8014.131.2023.KR.2, Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie, opiniując program studiów pozytywnie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na takim samym programie studiów co Wydział Zamiejscowy w Chorzowie, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Wspólne podejście do konstrukcji programów studiów między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie dziewiątym uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia i informacje o działaniach naprawczych, jednak nie niwelują one istoty zarzutu. Trzy godziny wykładów i sześć godzin ćwiczeń z typografii na kierunku „grafika komputerowa w multimediami” zdecydowanie nie wystarczają, aby przekazać nawet podstawowe umiejętności praktyczne, takie jak odpowiedni dobór kroju pisma czy formatowanie tekstu. Aby zapewnić adekwatne przygotowanie do pracy praktycznej na kierunku grafiki, ze szczególnym uwzględnieniem specjalizacji takich jak grafika, film i fotografia oraz animacja i grafika dla gier, niezbędny jest blok wykładów i ćwiczeń z typografii na poziomie podstawowym oraz osobny w ramach danej specjalizacji.

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

10. Uczelnia nie zapewniła miejsc odbywania praktyk dla wszystkich studentów w toku studiów. We wniosku o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku określono planowany



nabór na I rok na 40 osób. Przy realizacji pełnego toku studiów, w praktykach równocześnie może brać udział 80 osób. Uczelnia przedstawiła listę 13 przedsiębiorstw deklarujących przyjęcie łącznie 42 studentów na praktyki, z czego 9 miejsc poza Szczecinem, w Poznaniu, w Bezzeczu, w Kamieńskich Młynach.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenia Władze Uczelni zwracają uwagę, że rozpoczynając cykl kształcenia w roku akademickim 2024/2025 studenci rozpoczną realizację praktyk najwcześniej po zakończeniu pierwszego semestru. Natomiast uczelnia w sposób ciągły poszerza bazę podmiotów, z którymi podpisuje umowy dotyczące realizacji praktyk i dokłada wszelkich starań, aby pozyskać odpowiednią ilość miejsc praktyk również na kierunku grafika komputerowa w multimedialnych. Dowodem takiego postępowania jest pozyskanie kolejnego przedsiębiorstwa deklarującego przyjęcie studentów na praktyki z wnioskowanego kierunku grafika komputerowa w multimedialnych (załącznik nr 8). Jest to firma home.pl z siedzibą w Szczecinie, która posiada ponad 20-letnie doświadczenie w tworzeniu stron internetowych, tworzeniu multimedialnych rozwiązań w sieci. Firma deklaruje przyjęcie kolejnych 7 studentów w ramach praktyk zawodowych. Jednocześnie warto zaznaczyć, że praktyki nie będą realizowane jednocześnie (w tym samym terminie) przez wszystkich studentów w tym samym przedsiębiorstwie. Jedno miejsce praktyk może więc być wykorzystane przez kilku studentów w różnych okresach.

Odnosząc się do uwagi związanej z lokalizacją przedsiębiorstw deklarujących przyjęcie na praktyki zawodowe Władze Uczelni pragną zauważyć, że w niektórych zawodach, w tym właśnie w przypadku grafika komputerowego, praktyki zawodowe można realizować przynajmniej częściowo zdalnie. Praca zdalna dla większości pracujących w sektorze technologicznym jest dzisiaj już standardem. Jak wynika z przygotowanego przez No Fluff Jobs i Ringer Axel Springer raportu „Praca zdalna i hybrydowa w IT”, 96% specjalistów i specjalistek IT deklaruje gotowość pracy w całości zdalnie lub hybrydowo. Według przekazanych informacji już 61% specjalistów z szeroko rozumianej branży IT pracuje w pełni zdalnie - <https://itwiz.pl/juz-61-specjalistow-z-branzy-it-pracuje-w-pelni-zdalnie/> (dostęp 20.10.2023r.)

Drugim argumentem, dla którego miejsca praktyk nie muszą i nie powinny w całości być związane z lokalizacją wydziału jest fakt, że większość naszych studentów pochodzi spoza Szczecina. Tylko 38% studentów przyjętych na Wydział Ekonomiczny w Szczecinie w rekrutacji 2023/2024 wskazuje Szczecin jako miejsce zamieszkania, a 14% przyjętych studentów zamieszkuje poza województwem zachodniopomorskim. Pożądanym wydaje się więc pozyskiwanie współpracy z podmiotami, które będą mogły zaoferować praktyki bliżej miejsca zamieszkania części studentów.

Pragniemy również zaznaczyć, że Bezzecze jest traktowane jako dzielnica Szczecina.

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie dziesiątym uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia, które niwelują istotę zarzutu.



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

11. Do grupy zajęć do wyboru zaliczono praktykę zawodową. Jest to podejście nieprawidłowe, ponieważ niezależnie od wyboru miejsca odbywania praktyki, student realizuje ten sam zbiór efektów uczenia się przypisanych do zajęć.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni zwracają uwagę na fakt, iż w programie praktyk zawodowych dla kierunku grafika komputerowa w multimediami (załącznik nr 9) oprócz modułów obowiązkowych studenci mają możliwość wyboru dodatkowych modułów (min. 3 z przygotowanych 10 modułów), wśród których są moduły związane z poszczególnymi specjalnościami. Dla przykładu moduł „wykorzystywane narzędzi wytwarzania i obróbki komponentu fotograficznego/filmowego na potrzeby multimediami” będzie mógł być realizowany przez studentów ze specjalności grafika, film i fotografia, natomiast moduł „rozwiązania wykorzystywane w przedsiębiorstwie tworzącym komponenty graficzne 2d oraz 3d” – ze specjalności „animacja i grafika dla gier”. Wybór modułów odbywa się w momencie złożenia przez studenta deklaracji praktyk w firmie. Opiekun z ramienia firmy wskazuje moduły, które będą realizowane w miejscu praktyk.

Również ze względu na różne specjalności praktyki zawodowe będą realizowane przez różnych studentów w różnych przedsiębiorstwach, odpowiadających programowi praktyk. Miejsca odbywania praktyk będą zatem zróżnicowane (będą realizowane w różnych podmiotach gospodarczych) i podlegają wyborowi studentów.

Zaliczanie praktyk zawodowych w skład zajęć do wyboru jest powszechną praktyką podobnie jak zajęcia z języka obcego, w ramach których studenci mają możliwość wyboru języka (niemiecki lub angielski), natomiast przedmiotowe efekty uczenia się są takie same. Elementem, który różnicuje zajęcia do wyboru w takich sytuacjach są treści programowe. W przypadku praktyki zawodowej w szczegółowych treściach programowych jest odniesienie do programu praktyk zawodowych, w którym określone są moduły do wyboru.

Tak skonstruowany program studiów, w którym praktyki zawodowe ujęte są jako zajęcia do wyboru, został pozytywnie zaopiniowany przez Polską Komisję Akredytacyjną, zgodnie z Uchwałą PKA nr 527/2023 z dnia 13 lipca 2023r. (załącznik nr 1) 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 Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu o pozwolenie na utworzenie studiów na kierunku grafika komputerowa w multimediami na poziomie studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym prowadzonych w Wydziale Zamiejscowym w Chorzowie (wniosek prowadzony przez Ministra Edukacji i Nauki pod sygn. DSW- WNN.8014.131.2023.KR.4). Polska Komisja Akredytacyjna nie wskazała żadnych zastrzeżeń w tym zakresie.

Zważywszy, że Wydział Ekonomiczny w Szczecinie swój wniosek opiera na takim samym programie studiów oraz takim samym programie praktyk co wydział chorzowski, wydaje się być zasadną prośbą o ponowne ustosunkowanie się PKA do tego zarzutu. Wspólne podejście do konstrukcji programów studiów między Wydziałami dla tych samych kierunków studiów wynika z „dobrych praktyk” Grupy Merito, współpracy w zakresie wykorzystywania sprawdzonych i pozytywnie ocenianych rozwiązań, mających na celu doskonalenie procesu kształcenia.



W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie jedenastym uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła informacje o działaniach naprawczych, jednak nie niwelują one istoty zarzutu. Decyzja Uczelni o wprowadzeniu dodatkowych modułów wyboru, które będą uzupełniać obowiązkowe moduły w programie praktyk zawodowych, pozostaje w gestii Uczelni. Moduły te powinny być jednak odpowiednio powiązane z grupami przedmiotów (obowiązkowych, lub do wyboru). Praktyka zawodowa powinna być w takim przypadku rozbita na dwa zajęcia: praktyka zawodowa – zajęcia obowiązkowe oraz moduł wyboru przy praktyce zawodowej – zajęcia do wyboru.

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

12. Uczelnia nieprawidłowo zaprojektowała proces dyplomowania. Opracowane zasady dyplomowania nie pozwalają na kompleksową weryfikację i ocenę poziomu osiągnięcia kluczowych dla planowanych studiów na kierunku *grafika komputerowa w multimedialnych efektów uczenia się*, zwłaszcza tych efektów, które odnoszą się do dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Dokumentacja dołączona do wniosku nie pozwala na sprecyzowanie zasad dyplomowania. Przyjęcie koncepcji pracy pisemnej w przypadku kierunku studiów koncentrującego się na wykształceniu umiejętności praktycznych, w dodatku powiązanych z dyscypliną *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*, jest nieprawidłowe, ponieważ nie umożliwi zweryfikowania stopnia osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się w zakresie umiejętności. W przypadku kierunku *grafika komputerowa w multimedialnych* student, zgodnie z przyjętymi efektami uczenia się, powinien wykazać się umiejętnością wykonania grafiki wykorzystanej w szeroko rozumianych multimedialnych, a nie tylko wiedzą dotyczącą sposobu wykorzystania grafiki w multimedialnych. Tym samym praca dyplomowa powinna mieć charakter pracy praktycznej, pozwalającej na stwierdzenie osiągnięcia kompetencji w zakresie umiejętności.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni informują, że zostały doprecyzowane zasady dyplomowania. W załączniku nr 1 do zarządzenia dziekana Wydziału Ekonomicznego w Szczecinie w sprawie zasad przygotowania, oceny i obrony projektów dyplomowych uwzględniona została dodatkowa część:

„III. Zakres projektów dyplomowych na kierunku Grafika komputerowa w multimedialnych

Projekty dyplomowe powinny być umiejscowione w zagadnieniach związanych z tworzeniem i wykorzystaniem grafiki w szeroko rozumianych multimedialnych. Projekt dyplomowy składa się z dwóch części:

praca praktyczna – opracowania graficzne na potrzeby danego medium,

praca pisemna opisująca założenia teoretyczne i koncepcyjne oraz efekty i możliwości wdrożenia zaproponowanego rozwiązania.

Część praktyczna projektu dyplomowego jest jego główną częścią i powinna zawierać pracę twórczą, której efekty znajdują zastosowanie w nowoczesnych branżach medialnych i kreatywnych, ale również w ramach branż wymagających także bardziej tradycyjnych form



komunikacji. W pracy praktycznej studenci powinni także wykazać się wiedzą i umiejętnościami w zakresie użycia odpowiednich narzędzi i rozwiązań technologicznych.

Cześć pisemna stanowi opis do pracy praktycznej w zakresie założeń oraz efektów stworzenia i wykorzystania danego opracowania graficznego.”

Zaktualizowane Zarządzenie nr 29/2023 Dziekana Wydziału Ekonomicznego w Szczecinie Wyższej Szkoły Bankowej w Poznaniu z dnia 19 października 2023 roku w sprawie zasad przygotowania, oceny i obrony projektów dyplomowych stanowi załącznik nr 10 do niniejszego pisma.

W przyjętych na wydziale zasadach dyplomowania określony jest zakres merytoryczny projektów dyplomowych. W ramach powyższego zarządzenia podkreślony jest praktyczny charakter projektu dyplomowego:

„Projektem dyplomowym może być rozwiązanie lub koncepcja rozwiązania problemu praktycznego z zakresu studiowanego kierunku, np.:

projekt eksperymentu, (...)

projekt techniczny (...)

Temat projektu dyplomowego oraz badany w pracy obszar muszą być zgodne z kierunkiem studiów i dostosowane do praktycznego profilu studiów.”

W ramach projektu technicznego lub projektu eksperymentu student powinien wykazać się umiejętnością wykonania grafiki wykorzystanej w szeroko rozumianych multimedialnych. Formularz dokumentacji projektu dyplomowego uwzględnia zadania planowane w ramach projektu, których efektem są konkretne opracowania/dokumentacja techniczna (wynika to z treści załącznika nr 2 do Zarządzenia nr 29/2023). Takie opracowania w przypadku kierunku grafika komputerowa w multimedialnych będą stanowiły praktyczną część projektu dyplomowego i będą jego główną częścią. Będą to opracowania grafiki i związana z tym dokumentacja techniczna.

Przyjęte na wydziale rozwiązania zapewniają możliwość weryfikacji i oceny poziomu osiągnięcia kluczowych dla planowanych studiów na kierunku grafika komputerowa w multimedialnych efektów uczenia się, również tych efektów, które odnoszą się do dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki. Możliwość tę gwarantuje stworzenie projektu dyplomowego, którego podstawową częścią będą opracowania graficzne realizowane przez studentów. Dzięki temu zachowany będzie praktyczny charakter projektu, pozwalający na stwierdzenie osiągnięcia kompetencji w zakresie umiejętności.

Dodatkowo proces dyplomowania nakłada na studentów konieczność przygotowania prezentacji efektów opracowanego projektu w formie multimedialnej i przedstawienia jej podczas obrony projektu dyplomowego (zgodnie z załącznikiem nr 5 do Zarządzenia nr 29/2023).

W świetle przytoczonej argumentacji Władze Uczelni wnoszą o oddalenie zarzutu sformułowanego w punkcie dwunastym uchwały.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła informacje o działaniach naprawczych, jednak nie niwelują one istoty zarzutu. Koncept podziału dyplomu na dwie części – praktyczną i teoretyczną – jest krokiem w dobrym kierunku. Jednakże, zastrzeżenia Prezydium PKA dotyczą definiowania pracy praktycznej jako „projektu technicznego”. Mimo, że projektowanie często uznaje się za proces łączący aspekty intelektualne, techniczne i twórcze, pominięcie elementu twórczego (kreatywności artystycznej), skupiając się wyłącznie na





aspekcie technicznym (w części praktycznej) oraz intelektualnym (w części teoretycznej) ogranicza możliwość weryfikacji, w jakim stopniu studenci osiągnęli zamierzone cele dydaktyczne związane z umiejętnościami specyficznymi dla dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki.

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

13. Brak dostosowania infrastruktury informatycznej do potrzeb realizacji programu studiów na kierunku *grafika komputerowa w multimediach*. Uczelnia deklaruje, że zajęcia na planowanym kierunku będą odbywały się przede wszystkim (na to wskazuje lista zajęć, które mają się tam odbywać) w laboratorium komputerowym. Opis wyposażenia laboratorium jest różny w różnych miejscach dokumentu „Informacje o bazie dydaktycznej”. Z żadnego z opisów nie wynika, że Uczelnia stworzyła możliwość prowadzenia zajęć, wymagających wykorzystania specjalistycznych komputerów dla 120 osób, w pełnym cyklu studiów na kierunku *grafika komputerowa w multimediach*. Uczelnia w dokumencie dołączonym do wniosku charakteryzuje również sale dydaktyczne, w tym komputerowe, wynajmowane od zespołu szkół i szkoły podstawowej. Należy zwrócić uwagę na to, że infrastruktura wystarczająca do osiągnięcia kompetencji, opisanych w charakterystykach od 1 do 4 poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji, co do zasady, musi spełniać inne warunki (niejednokrotnie o niższych parametrach) niż infrastruktura niezbędna do osiągnięcia kompetencji opisanych w charakterystykach 6 poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji. Z opisu zawartego w przywołanym dokumencie wynika, że program studiów na kierunku *grafika komputerowa w multimediach* realizowany będzie w laboratorium komputerowym oraz w innych pomieszczeniach, w których już realizowane są programy studiów na dotychczas prowadzonych kierunkach. Uczelnia nie przedstawiła analizy możliwości przeprowadzenia dodatkowego proces kształcenia dla około 120 osób, na studiach na planowanym kierunku – równocześnie z już prowadzonymi procesami kształcenia. Uczelnia dysponuje 4 licencjami na pakiet oprogramowania Adobe służącego do tworzenia i obróbki grafiki 2D rastrowej i wektorowej, animacji oraz montażu filmów i edycji materiałów do rozpowszechniania (druk i rozpowszechnianie cyfrowe). Uczelnia nie informuje na ilu komputerach w tym samym czasie możliwa jest praca w ramach zakupionych 4 licencji. Uczelnia zamierza zakupić oprogramowanie służące do modelowania 3D oraz zamierza pozyskać narzędzia do tworzenia gier. Uczelnia nie przedstawia na jakich komputerach będzie implementowane to oprogramowanie. Jeżeli na komputerach w laboratorium komputerowym, to będzie tam prowadzonych kolejnych 15 zajęć w ramach całego toku studiów na kierunku *grafika komputerowa w multimediach*. Dodatkowo Uczelnia, opisując charakterystykę komputerów wykorzystywanych w laboratorium komputerowym, stwierdza, że są to komputery *przeznaczone do zastosowań graficznych i fotograficznych*. Uczelnia nie podaje parametrów technicznych komputerów. Nie wiadomo zatem, czy komputery te są przystosowane do obróbki filmów i modelowania 3D. Uczelnia zamierza na wsparcie planowanego kierunku przeznaczyć 30 000 PLN (na zakup oprogramowania). Jest to kwota niewystarczająca. Koszt zakupu jednego stanowiska Mac Studio w najprostszej konfiguracji wynosi około 10 000 PLN. Kolejne 5 000 do 9 000 PLN to koszt zakupu monitora. Chcąc kształcić studentów z wykorzystaniem zaawansowanego środowiska graficznego lub środowiska do modelowania 3D lub środowiska do projektowania gier, należałoby stworzyć tym studentom możliwość wielogodzinnej pracy przy indywidualnych stanowiskach. Należałoby zatem stworzyć minimum



20 stanowisk (możliwa praca 40 osób w dwóch grupach). Koszt każdego z nich (bez oprogramowania i integracji) wynosi od 15 000 do 20 000 PLN, co daje wydatek rzędu od 300 000 do 400 000 PLN.

#### **Stanowisko Uczelni**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelni podniosła, jak niżej.

„W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni deklarują, że zajęcia na kierunku grafika komputerowa w multimediami będą odbywały się tylko w laboratoriach Wydziału Ekonomicznego w Szczecinie Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu.

Odnosząc się do zarzutu „należałoby stworzyć tym studentom możliwość wielogodzinnej pracy przy indywidualnych stanowiskach” wyjaśniamy, iż liczebność grup ćwiczeniowych jest zawsze dostosowana do maksymalnej liczby stanowisk w laboratoriach komputerowych, która pozwala na indywidualną pracę każdego studenta.

Władze Uczelni pragną wyjaśnić nieścisłość, która pojawiła się we wniosku i informują, że Wydział jest w posiadaniu 26 (a nie 4 jak zawarto w jednej z tabel) licencji programu pakietu oprogramowania Adobe, które zainstalowane jest na wszystkich stanowiskach w laboratorium iMac (25 studentów+1 prowadzący). Wizualizację laboratorium iMac przedstawiono w załączniku nr 11.

Na Wydziale oprócz laboratorium grafiki komputerowej, które posiada 25 +1 stanowisk iMac (iMac Retina 5K 27" SSD/Radeon Pro) oraz 26 tabletów graficznych (z rysikiem, 19,5 cala, urządzenia firmy HUION GT-C7 V2) znajduje się również 9 innych laboratoriów komputerowych. W tych salach komputerowych jest od 22 do 24 jednostek komputerowych, na których można prowadzić zajęcia. Sale komputerowe nr 1, nr 2 oraz nr 3, nr 4 mają możliwość łączenia co daje dwie duże sale z 48 stanowiskami komputerowymi każda.

Jednocześnie Uczelnia finalizuje zakup dodatkowych 25 komputerów, które stworzą kolejne laboratorium dedykowane zajęciom na kierunku grafika komputerowa w multimediami. Dokładną specyfikację przedstawiają załączone dokumenty z bazy konkurencyjności (załączniki 12 i 13).

Ponadto, zajęcia dla studentów niestacjonarnych poszczególnych cykli kształcenia planowane są w różne weekendy, zatem nie będą planowane jednocześnie dla 120 studentów. W odpowiedzi na powyższe zastrzeżenie Władze Uczelni zwracają uwagę na fakt, że o 120 studentach możemy mówić od 3 naboru czyli od roku akademickiego 2026/2027. Władze Uczelni stale monitorują infrastrukturę Wydziału i będą podejmować działania jako odpowiedź na zapotrzebowania w kolejnych cyklach kształcenia.”

#### **Stanowisko Prezydium PKA**

We wniosku o ponowne rozpatrzenie sprawy Uczelnia przedstawiła dodatkowe wyjaśnienia, które niwelują istotę zarzutu.

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

**Biorąc pod uwagę utrzymanie w mocy zarzutów 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 11 i 12 Prezydium PKA stwierdza, że nie zaistniały przesłanki do zmiany opinii negatywnej wydanej w uchwale nr 913/2023 z dnia 5 października 2023 r.**



**Uchwała nr 1111/2023**  
**Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej**  
**z dnia 14 grudnia 2023 r.**

---

§ 2

Uchwałę Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej otrzymują:

1. Minister Edukacji i Nauki,
2. Rektor Uniwersytetu WSB Merito w Poznaniu.

§ 3

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Przewodniczący  
Polskiej Komisji Akredytacyjnej

Tadeusz Stanisławski