

Załącznik nr 2

do uchwały nr 67/2019

Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej

z dnia 28 lutego 2019 r. z późn. zm.



Profil praktyczny

Raport zespołu oceniającego Polskiej Komisji Akredytacyjnej

Nazwa kierunku studiów: **media kreatywne:
projektowanie gier i animacji**

Nazwa i siedziba uczelni prowadzącej kierunek:
Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu

Data przeprowadzenia wizytacji: **01-02.06.2024**

Warszawa, 2024

Spis treści

1. Informacja o wizytacji i jej przebiegu	3
1.1. Skład zespołu oceniającego Polskiej Komisji Akredytacyjnej	3
1.2. Informacja o przebiegu oceny	3
2. Podstawowe informacje o ocenianym kierunku i programie studiów	4
3. Propozycja oceny stopnia spełnienia szczegółowych kryteriów oceny programowej określona przez zespół oceniający PKA	5
4. Opis spełnienia szczegółowych kryteriów oceny programowej i standardów jakości kształcenia	6
Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się	6
Kryterium 2. Realizacja programu studiów: treści programowe, harmonogram realizacji programu studiów oraz formy i organizacja zajęć, metody kształcenia, praktyki zawodowe, organizacja procesu nauczania i uczenia się	17
Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie	34
Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry	47
Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie	54
Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku	58
Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku	60
Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia	62
Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach	67
Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów	69

1. Informacja o wizytacji i jej przebiegu

1.1. Skład zespołu oceniającego Polskiej Komisji Akredytacyjnej

Przewodnicząca: dr hab. Maria Próchnicka, ekspert PKA

członkowie:

1. dr hab. Monika Podkowińska – ekspert PKA
2. prof. dr hab. inż. Jacek Szołtysek – ekspert PKA
3. Antoni Chętko – ekspert PKA student
4. Adrian Korzeniowski – ekspert PKA ds. pracodawców
5. Małgorzata Zdunek – sekretarz zespołu oceniającego

1.2. Informacja o przebiegu oceny

Ocena jakości kształcenia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji prowadzonym na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW we Wrocławiu, została przeprowadzona z inicjatywy Polskiej Komisji Akredytacyjnej w ramach harmonogramu prac określonych przez Komisję na rok akademicki 2023/2024. Wizytacja została przeprowadzona w formie stacjonarnej, zgodnie z uchwałą nr 67/2019 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 28 lutego 2019 r. z późn. zm. w sprawie zasad przeprowadzania wizytacji przy dokonywaniu oceny programowej oraz uchwałą nr 600/2023 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 27 lipca 2023 r. w sprawie przeprowadzania wizytacji przy dokonywaniu oceny programowej.

Polska Komisja Akredytacyjna po raz drugi oceniała jakość kształcenia na ww. kierunku. Ocena została zorganizowana w związku z upływem oceny pozytywnej z okresem obowiązywania skróconym do 2 lat wydanej na mocy uchwały nr 476/2022 dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji prowadzonego w Dolnośląskiej Szkole Wyższej we Wrocławiu na poziomie studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym.

Zespół oceniający zapoznał się z raportem samooceny przekazanym przez Władze Uczelni. Wizytacja rozpoczęła się od spotkania z Władzami Uczelni, a dalszy jej przebieg odbywał się zgodnie z ustalonym wcześniej harmonogramem. W trakcie wizytacji przeprowadzono spotkania z zespołem przygotowującym raport samooceny, osobami odpowiedzialnymi za doskonalenie jakości na ocenianym kierunku, funkcjonowanie wewnętrznego systemu zapewniania jakości kształcenia oraz publiczny dostęp do informacji o programie studiów, pracownikami odpowiedzialnymi za umiędzynarodowienie procesu kształcenia, przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego, studentami oraz nauczycielami akademickimi. Ponadto przeprowadzono hospitacje zajęć dydaktycznych, dokonano oceny losowo wybranych prac dyplomowych i etapowych, a także przeglądu bazy dydaktycznej wykorzystywanej w procesie kształcenia. Przed zakończeniem wizytacji sformułowano wstępne wnioski, o których Przewodnicząca zespołu oceniającego oraz współpracujący z nią eksperci poinformowali Władze Uczelni na spotkaniu podsumowującym.

Podstawa prawna oceny została określona w Załączniku nr 1, a szczegółowy harmonogram wizytacji, uwzględniający podział zadań pomiędzy członków zespołu oceniającego, w Załączniku nr 2.

2. Podstawowe informacje o ocenianym kierunku i programie studiów

Nazwa kierunku studiów	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	
Poziom studiów (studia pierwszego stopnia/studia drugiego stopnia/jednolite studia magisterskie)	studia drugiego stopnia	
Profil studiów	praktyczny	
Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	niestacjonarne	
Nazwa dyscypliny, do której został przyporządkowany kierunek ^{1,2}	nauki o komunikacji społecznej i mediach 85% nauki o zarządzaniu i jakości 15%	
Liczba semestrów i liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie określona w programie studiów	4 semestry, 120 pkt ECTS	
Wymiar praktyk zawodowych ³ /liczba punktów ECTS przyporządkowanych praktykom zawodowym	480 godz./19 pkt ECTS	
Specjalności / specjalizacje realizowane w ramach kierunku studiów	animacja 3D game design	
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Liczba studentów kierunku	---	143
Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów ⁴	---	1144 godz.
Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	---	43,8-43,5 pkt ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	---	91,2 pkt ECTS
Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru	---	77 pkt ECTS

¹W przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż 1 dyscypliny - nazwa dyscypliny wiodącej, w ramach której uzyskiwana jest ponad połowa efektów uczenia się oraz nazwy pozostałych dyscyplin wraz z określeniem procentowego udziału liczby punktów ECTS dla dyscypliny wiodącej oraz pozostałych dyscyplin w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na kierunku

² Nazwy dyscyplin należy podać zgodnie z rozporządzeniem MEiN z dnia 11 października 2022 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych (Dz.U. 2022 poz. 2202).

³ Proszę podać wymiar praktyk w miesiącach oraz w godzinach dydaktycznych.

⁴ Liczbę godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów należy podać bez uwzględnienia liczby godzin praktyk zawodowych.

3. Propozycja oceny stopnia spełnienia szczegółowych kryteriów oceny programowej określona przez zespół oceniający PKA

Szczegółowe kryterium oceny programowej	Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium określona przez zespół oceniający PKA ⁵ kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione
Kryterium 1. konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się	kryterium spełnione częściowo
Kryterium 2. realizacja programu studiów: treści programowe, harmonogram realizacji programu studiów oraz formy i organizacja zajęć, metody kształcenia, praktyki zawodowe, organizacja procesu nauczania i uczenia się	kryterium spełnione częściowo
Kryterium 3. przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie	kryterium spełnione częściowo
Kryterium 4. kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry	kryterium spełnione częściowo
Kryterium 5. infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie	kryterium spełnione
Kryterium 6. współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku	kryterium spełnione
Kryterium 7. warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku	kryterium spełnione
Kryterium 8. wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia	kryterium spełnione częściowo

⁵ W przypadku gdy oceny dla poszczególnych poziomów studiów różnią się, należy wpisać ocenę dla każdego poziomu odrębnie.

Kryterium 9. publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach	kryterium spełnione
Kryterium 10. polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów	kryterium spełnione częściowo

4. Opis spełnienia szczegółowych kryteriów oceny programowej i standardów jakości kształcenia

Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 1

Koncepcja i cele kształcenia są zgodne ze strategią Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW (dawniej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej) na lata 2022-2025 z perspektywą do 2030 oraz polityką jakości. Drogi dstrategiczne Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW skoncentrowane są między innymi na podnoszeniu jakości kształcenia na prowadzonych kierunkach, koncentrując się przede wszystkim na kształceniu praktycznym, co widoczne jest w przyjętej koncepcji kształcenia, programie studiów, a także misji Uczelni zgodnie, z którą Uniwersytet Dolnośląski DSW dąży do tego, aby być Uczelnią łączącą ludzi, kształcącą praktycznie oraz realizującą pasje.

Przyjęta koncepcja i cele kształcenia uwzględniają postęp w obszarach działalności zawodowej właściwej dla kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, a także są zorientowane na potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego, w tym w szczególności zawodowego rynku pracy. Uczelnia dostrzega potrzeby rynku pracy, uwzględniając dominujące trendy w tym również konieczność między innymi łączenia profesji.

Koncepcja i cele kształcenia zostały określone we współpracy zarówno z interesariuszami wewnętrznymi jak i zewnętrznymi, w procesie konsultacji ze specjalistami z zakresu gier wideo i animacji, a także doświadczonymi nauczycielami akademickimi. Otwartość i współpraca stanowią obok zaangażowania, wiarygodności, kreatywności, innowacyjności i elastyczności główne wartości Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. Koncepcja programu studiów była konsultowana między innymi z takimi firmami jak: Odyssey Crew, Dash Dot Creations, Techland, Juice, Komputer Serwis oraz z wykładowcami – praktykami, którzy prowadzą zajęcia na Uczelni.

Koncepcja i cele kształcenia uwzględniają nauczanie i uczenie się z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość i wynikające z nich uwarunkowania. Widoczne jest to w wizji Uczelni, która odnosi się do rozwijania usług edukacyjnych opartych na wiedzy, najlepszej praktyce i nowoczesnej technologii w przyjaznej przestrzeni. Uczelnia dąży do świadczenia najwyższej jakości praktycznego kształcenia w elastycznej formie oraz za pośrednictwem nowoczesnych technologii.

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji został przyporządkowany do dwóch dyscyplin. Jako dyscyplinę wiodącą Uczelnia wskazała dyscyplinę nauki o komunikacji społecznej i mediach. Udział efektów uczenia się związanych z tą dyscypliną w łącznej liczbie punktów ECTS, wymaganej do ukończenia studiów, wynosi 85% (102 punkty ECTS). Jako drugą dyscyplinę Uczelnia wskazała nauki o zarządzaniu i jakości (15%, 18 punktów ECTS). Uczelnia słusznie dokonała wyboru

w zakresie dyscypliny wiodącej. Zarówno efekty kierunkowe jak i zakładane dla zajęć określonych w programie studiów zostały ujęte w sposób, który wskazuje na ich związek z dyscypliną nauki o komunikacji społecznej i mediach. Zastrzeżenia budzi przyporządkowanie 18 punktów ECTS do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. Opis zakładanych efektów uczenia się nie pozwala w pełni uznać, iż koncepcja i cele kształcenia mieszczą się w dyscyplinach, do których kierunku został przyporządkowany w deklarowanym udziale efektów uczenia się związanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.

Z opisu kierunkowych efektów uczenia się wynika, iż udział dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości powinien być wyższy, by student mógł opanować umiejętności oraz kompetencje społeczne określone w tym opisie.

Nabycie efektów MK2P_U01 (absolwent potrafi formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych, planując ich organizację i realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne, społeczne i polityczne) oraz MK2P_U04 (absolwent potrafi dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu, a także dyskutować o potencjalnych i rzeczywistych ryzykach i działaniach naprawczych, jak również MK2P_U06 (absolwent potrafi planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia, dystrybucji produktów, wyboru odpowiednich kanałów medialnych promocji i rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania realizowanych projektów oraz kierować zespołem, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach) wymaga opanowania przez studenta co najmniej w zaawansowanym stopniu ogólnych podstaw nauk o zarządzaniu i jakości, jak również zaawansowanej wiedzy szczegółowej w szeregu zakresów tej dyscypliny (m.in. z zakresu zarządzania strategicznego, zarządzania zasobami ludzkimi, marketingu). Tymczasem w opisie zakładanych dla kierunku efektów uczenia się w zakresie wiedzy brak jest wyraźnego odniesienia do ogólnych podstaw nauk o zarządzaniu i jakości, paralelnie do efektu uczenia się w zakresie wiedzy, w którym zakłada się nabycie przez studentów w pogłębionym stopniu wiedzy obejmującej ogólne podstawy nauk o komunikacji społecznej i mediach (efekt MK2P_W01). W opisie zakładanych efektów uczenia się w zakresie wiedzy znajdujemy jedynie odwołanie do nabycia wiedzy w zakresie zarządzania projektami (efekt MK2P_W03) oraz zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów i gier (efekt MK2P_W08). Nabycie, a w szczególności zrozumienie przez studentów i celowe wykorzystanie w działalności praktycznej tak specjalistycznej wiedzy z zakresu zarządzania nie jest możliwe bez opanowania ogólnych podstaw dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. Z drugiej strony posiadanie przez studenta fragmentarycznej wiedzy szczegółowej z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości nie umożliwia wykształcenia wymienionych wyżej bardzo złożonych i zaawansowanych umiejętności.

Jednocześnie, przy tak wymagających założeniach wynikających z opisu zakładanych efektów uczenia się w zakresie umiejętności, związanych z naukami o zarządzaniu i jakości, Uczelnia zadeklarowała, iż efekty mają być nabywane przez studentów na następujących zajęciach: *media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej* (1 ECTS); *seminarium magisterskie 1* (1 ECTS) oraz *seminarium magisterskie 2* (1 ECTS); *praktyka zawodowa 1* (1 ECTS); *praktyka zawodowa 2* (1 ECTS); *praktyka zawodowa 3* (2 ECTS); *praktyka zawodowa 4* (2 ECTS); *gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji* (1 ECTS); *metodologia badań komunikacji społecznej i mediów* (1 ECTS); *Self-branding*

i zarządzanie marką osobistą (2,5 ECTS); zarządzanie projektami kreatywnymi (3 ECTS); prawo nowych mediów (1,5 ECTS). W sumie odpowiada to 18 punktom ECTS powiązanym z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości.

Podana przez Uczelnię lista zajęć i punktów ECTS przypisana do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości budzi zastrzeżenia, bowiem dla przykładu zarówno efekty uczenia się zakładane dla zajęć *media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej* jak i treści kształcenia nie mieszczą się w dyscyplinie nauki o zarządzaniu i jakości. Zastrzeżenia budzi również odniesienie zajęć *metodologia badań komunikacji społecznej i mediów* do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. Co prawda w zakresie wiedzy określony został jeden efekt: rozróżnia perspektywy badawcze z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu, jednakże biorąc pod uwagę nazwę tych zajęć, jak i brak szerokiego odniesienia w programie studiów do teorii i badań w zakresie dyscypliny wiodącej oraz dyscypliny dodatkowej, takie odniesienie do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości trzeba zakwestionować, gdyż student nie nabywa dostatecznej wiedzy dotyczącej perspektyw badawczych w obu tych dyscyplinach, aby umieć te perspektywy rozróżniać. Efekty uczenia się zakładane dla zajęć *self-branding i zarządzanie marką osobistą (2,5 ECTS)* również w ograniczonym zakresie są powiązane z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości.

Efekty uczenia się zakładane dla zajęć *zarządzanie projektami kreatywnymi (3 ECTS)* nie umożliwiają, nawet w ograniczonym stopniu nabycia wymienionych wyżej umiejętności opisanych w efektach kierunkowych, a odnoszących się częściowo do nauk o zarządzaniu i jakości, bowiem w opisie efektów uczenia się zakładanych dla zajęć *zarządzanie projektami kreatywnymi* nacisk jest położony na umiejętność nazywania narzędzi i metod pozyskiwania inwestycji, charakteryzowania uwarunkowań prowadzenia działalności w branży mediów, określania istoty i rodzajów projektów, znajomości oraz realizacji projektu kreatywnego, a nie na ćwiczenia w tworzeniu złożonych koncepcji projektów kreatywnych, kontroli realizacji zadań, identyfikacji ryzyk i zapobieganiu im.

W zakresie kompetencji społecznych, poza praktykami zawodowymi 3 i 4, trudno mówić o związku efektów uczenia się określonych dla zajęć, deklarowanych przez Uczelnię jako powiązane z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości, a nawet, jeśli pominiemy brak związku tych zajęć z naukami o zarządzaniu i jakości, efekty uczenia się z zakresu kompetencji społecznych nie mogą być nabywane w wyniku realizacji zajęć z wymienionych wyżej przedmiotów.

Efekty w zakresie kompetencji społecznych nie odnoszą się bowiem bezpośrednio do zarządzania, a jedynie do bycia otwartym na pracę w grupie i wymianę poglądów, prezentowania swojego stanowiska badawczego, pracy w grupie, czy prezentowania swoich pomysłów, (zajęcia: *media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej; gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji; metodologia badań komunikacji społecznej i mediów*), świadomego podejmowania negocjacji biznesowych i realizacji złożonych projektów z uwzględnieniem tła (*prawo nowych mediów*). Należy zauważyć, że w treściach kształcenia w kartach przedmiotów nie ma bezpośredniego odniesienia do negocjacji biznesowych, bycia świadomym znaczenia networkingu oraz mówienia językiem korzyści (*zarządzanie projektami kreatywnymi*), zorientowania na uaktualnianie poziomu swojej wiedzy i prezentowania jej w formie referowania (*seminarium magisterskie 1 oraz seminarium magisterskie 2*), dostrzeżenia znaczenia budowania własnego wizerunku i bycia zorientowanym w działaniu w branży (*self-branding i zarządzanie marką osobistą*).

Zastrzeżenia budzi więc brak pełnego odniesienia do efektu kierunkowego w zakresie kompetencji społecznych MK2P_K03: absolwent jest gotów do przedsiębiorczego działania i zarządzania zespołami

twórców w celu efektywnej realizacji projektów w sposób przedsiębiorczy i zgodny z zasadami współżycia społecznego, a także skutecznego porozumiewania się za pośrednictwem różnorodnych mediów w kontekście zarządzania zespołami twórców. Odniesienie do tego efektu znajduje się dla przykładu w obszarze następujących zajęć (zajęcia uwzględniające moduł kształcenia wybieralnego Animacja 3D): *praktyki 3 i 4* (efekty są identyczne dla obu kart: inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych. Jako metodę weryfikacji wskazano „Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna”, a w sposobie sprawdzania – „Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki”. W udostępnionej dokumentacji nie znaleziono potwierdzenia realizowania takich treści na praktykach odbywanych przez studentów); *warsztaty motion capture* (efekt: student jest gotów do pełnienia funkcji lidera zespołu realizującej sesję motion capture, mając świadomość specyfiki pracy operatora systemu, reżysera sesji aktorów, a także komercyjnych możliwości stosowania tych narzędzi. Sposobem sprawdzenia osiągnięcia tego efektu jest wykonanie projektu polegającego na wyrenderowaniu postaci pobranej z odpowiedniej bazy w połączeniu z nagraniem ruchów studenta w systemie motion capture. Brak w tym wypadku odniesienia projektu do zarządzania zespołami twórców); zajęcia *teoria i historia nowych mediów, język sztuk wizualnych* (efekt ten sam dla tej grupy zajęć: student jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów; potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadniać); *warsztaty kompetencji językowych 1 i 2* (efekt: adekwatnie ocenia poziom własnych umiejętności językowych oraz wykazuje staranność w wywiązywaniu się z obowiązków, przestrzega terminów); *modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów* (efekt: jest zdolny do praktycznego myślenia i przedsiębiorczego działania zespołowego z wykorzystaniem umiejętności kreowania trójwymiarowych modeli przestrzeni i budynków); *postprodukcja – efekty specjalne* (efekt: wykorzystuje terminologię fachową niezbędną do komunikacji w zespole produkcyjnym – dba o zgodność techniczną projektu z wytycznymi i współpracę grupową w zakresie realizacji projektu); *motion design* (efekt: potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, w pracy zespołowej oraz w pracy indywidualnej logicznie argumentować swoje stanowisko dotyczące wybranych środków wyrazu oraz technologii); *postprodukcja – compositing* (efekt: potrafi współdziałać i współpracować w zespole realizującym materiał filmowy, prowadząc krytyczne dyskusje i grupowe analizy z zespołem projektowym - jednakże sposobem sprawdzenia efektu jest ewaluacja projektów indywidualnych); *matte painting i techniki 2,5d* (efekt: rozumie i dba o strukturę zespołu produkcyjnego oraz potrafi pracować ze specyfikacją techniczną i rozumie tzw. “Brief” reżysera. Sposób sprawdzenia efektu to ewaluacja projektów indywidualnych); *Postprodukcja - montaż dźwięku* (efekt: potrafi precyzyjnie komunikować wymagania oraz weryfikować materiał dźwiękowy).

Brak jest zatem pełnego odniesienia do efektu kierunkowego MK2P_K03 absolwent jest gotów do przedsiębiorczego działania i zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów w sposób przedsiębiorczy i zgodny z zasadami współżycia społecznego, a także skutecznego porozumiewania się za pośrednictwem różnorodnych mediów w kontekście zarządzania zespołami twórców. Nie wszystkie zatem efekty uczenia się są możliwe do osiągnięcia i sformułowane w sposób pozwalający na stworzenie systemu ich weryfikacji lub przyjęte metody ich weryfikacji nie są właściwe.

Podsumowując, Uczelnia przyporządkowała nominalnie kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości, jednak na poziomie opisu kierunkowych efektów uczenia się oraz efektów szczegółowych zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów panuje duży chaos. Opis kierunkowych efektów uczenia się, w którym założono opanowanie przez studenta złożonych i zaawansowanych umiejętności oraz kompetencji społecznych

wymagających pogłębionej wiedzy w zakresie ogólnych podstaw nauk o zarządzaniu i jakości oraz wiedzy szczegółowej dotyczącej licznych subdyscyplin tej dyscypliny wskazywałby na konieczność większego, niż deklarowane 15%, udziału efektów uczenia się powiązanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości w łącznej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów. Jednocześnie w opisie kierunkowych efektów uczenia się w zakresie wiedzy powiązanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości nie zakłada się nabycia przez studentów wiedzy w zakresie ogólnych podstaw tej dyscypliny, zaś opis efektów dotyczących elementów wiedzy szczegółowej jest fragmentaryczny i nie obejmuje kompleksu kluczowych zagadnień niezbędnych do wykształcenia umiejętności oraz kompetencji społecznych powiązanych z naukami o zarządzaniu i jakości. Efekty uczenia się określone dla zajęć, które Uczelnia wyszczególniła jako powiązane z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości, albo faktycznie nie są z tą dyscypliną powiązane, a te w przypadku których taki związek można zaobserwować, tylko w niewielkiej części wyczerpują zakres efektów kierunkowych i w dużym stopniu są zorientowane na nabycie przez studentów wiedzy, co wyraża się w takich wyrażeniach występujących w opisie efektów, jak „nazywa”, „określa”, „charakteryzuje”.

Do kierunkowych efektów uczenia się na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji zaliczono 8 efektów w zakresie wiedzy, 8 efektów w zakresie umiejętności oraz 4 efekty w zakresie kompetencji społecznych.

Jak zaznaczono wyżej, w opisie kierunkowych efektów uczenia się w zakresie wiedzy brak jest efektów zakładających nabycie przez studentów wiedzy w zakresie ogólnych podstaw nauk o zarządzaniu i jakości, do których kierunku jest przyporządkowany. Ponadto zakładane efekty uczenia się odnoszące się do elementów wiedzy szczególnej z zakresu tych nauk nie uwzględniają wszystkich zakresów zaawansowanej wiedzy szczegółowej z nauk o zarządzaniu i jakości, niezbędnej do osiągnięcia przez studentów efektów MK2P_U01, MK2P_U04, MK2P_U06.

Niektóre z kierunkowych efektów uczenia się mają ramowy charakter i są niemal kopią charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się właściwych dla 7. Poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji. W szczególności dotyczy to efektu MK2P_W01 (absolwent zna i rozumie w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej), w którym nie doprecyzowano „wybranych faktów, obiektów i zjawisk oraz dotyczących ich metod i teorii z zakresu nauk o komunikacji społecznej”, które ma opanować student. Jednocześnie w opisie efektów kierunkowych, a więc na tym samym poziomie szczegółowości opisu efektów, znajdują się efekty MK2P_W02, MK2P_W04, MK2P_W05, MK2P_W07, które dotyczą szczegółowych elementów wiedzy z zakresu „wybranych faktów, obiektów i zjawisk oraz dotyczących ich metod i teorii z zakresu nauk o komunikacji społecznej”, odpowiednio ewolucji nowych mediów, języka komunikacji wykorzystywanego w sztukach wizualnych, zasad komunikacji za pośrednictwem projektów kreatywnych, wykorzystania nowych mediów w komunikacji wizualnej, gatunków i formatów stosowanych w mediach – zatem efekty te zawierają się zakresowo w efekcie MK2P_W01. Opis efektu MK2P_W01, że względu na swój ramowy charakter nie potwierdza, że student nabędzie w pogłębionym stopniu, obok wymienionych elementów wiedzy szczegółowej, także zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediach, a taki wymóg jest sformułowany w charakterystyce drugiego stopnia P7S_WG efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 7. PRK. Potwierdzenia nabycia takiej wiedzy nie znajdziemy też w efektach szczegółowych zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów.

Kierunkowe efekty uczenia się i podporządkowane im efekty uczenia się dla zajęć określonych w programie studiów nie zawsze wyczerpują charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 7. PRK. Dla przykładu w opisie efektów uczenia się nie uwzględniono szczegółowo i w pełni kwestii dotyczących podtrzymywania etosu zawodu, przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad (P7S_KR). Efekty kierunkowe: absolwent jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów (MK2P_K01); działań na rzecz społeczeństwa we współpracy z podmiotami zewnętrznymi i ekspertami z zakresu mediów i innych dziedzin w wypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów, a także pełnienia różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych (MK2P_K02); przedsiębiorczego działania i zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów w sposób przedsiębiorczy i zgodny z zasadami współżycia społecznego, a także skutecznego porozumiewania się za pośrednictwem różnorodnych mediów (MK2P_K03) nie odnoszą się jednoznacznie do etosu zawodu i przestrzegania oraz rozwijania etyki zawodowej. Efekty dla zajęć odnoszące się do wyżej wymienionych efektów kierunkowych również nie są sformułowane w sposób jednoznacznie odnoszący się do problematyki etosu i zasad etyki zawodowej (np. *zajęcia sculpting 3d; animacja 2d; postprodukcja – efekty specjalne; zaawansowane modelowanie 3D; motion design; silniki gier w animacji filmowej*) Takie odniesienie można znaleźć w przypadku zajęć *animacja postaci* (moduł kształcenia wybieralnego). Jednakże sformułowanie i opis tego efektu budzą zastrzeżenia, bowiem dotyczą kompetencji społecznych, nie zaś umiejętności, a forma sformułowania efektu odpowiada formie w jakiej opracowane zostały efekty w zakresie umiejętności (efekt: potrafi zadbać o klarowność przekazu i intencji w tworzonej scenie animacyjnej. Jest świadomy znaczenia edukacyjnego, artystycznego i moralnego przekazu tworzonej animacji. Potrafi pracować w rozszerzonym zespole twórców szanując i wspierając wysiłek współwykonawców).

Opis, w szczególności kierunkowych efektów uczenia się, jest niekiedy zbyt rozbudowany, co może czynić je nie w pełni zrozumiałymi dla wszystkich grup interesariuszy, przede wszystkim kandydatów na studia. W rozbudowanych opisach niekiedy łączonych jest ze sobą kilka efektów, co utrudnia zbudowanie rzetelnego systemu weryfikacji i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów. Uwaga ta odnosi się przede wszystkim do opisu efektów z zakresu umiejętności oraz kompetencji społecznych. Dla przykładu w opisie efektu MK2P_U01 – absolwent potrafi formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych, planując ich organizację i realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne, społeczne i polityczne – mamy faktycznie opis kilku umiejętności – (1) formułowania koncepcji projektów kreatywnych, (2) planowania organizacji i realizacji projektów kreatywnych, (3) rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów (nb. nie wiadomo z jakiego zakresu), (4) innowacyjnego wykonywania zadań (znowu, bez określenia rodzajów tych zadań); w dodatku w umiejętnościach (3) oraz (4) zawarta jest *de facto* umiejętność (2). Podobna uwaga dotyczy efektu MK2P_U04, MK2P_U06, MK2P_U07. W odniesieniu do opisu efektów uczenia się z zakresu kompetencji społecznych nadmiernie rozbudowane i łączące w sobie więcej niż jedną umiejętność są efekty MK2P_K02 oraz MK2P_K03.

W przypadku kierunkowych efektów uczenia się w zakresie umiejętności, również zachodzą relacje podrzędności zakresowej między efektami. Dla przykładu opisy efektów MK2P_U02 oraz MK2P_U03,

jak również częściowo MK2P_U04, i MK2P_U05 dotyczące odpowiednio umiejętności wyboru narzędzi do realizacji projektów, planowania projektu, analizy studium wykonalności, kontroli skuteczności realizacji zadań, stworzenia projektu mieszczą się w opisie efektu MK2P_U01, gdyż odpowiadają zawartym w tym opisie wyszczególnionym wyżej umiejętnościom szczegółowym.

Efekty uczenia się zarówno kierunkowe, jak i zakładane dla zajęć określonych w programie studiów uwzględniają w szczególności umiejętności praktyczne, jednak należy zauważyć, iż w opisie kierunkowych efektów uczenia się umiejętności praktyczne nie są wyraźnie uwypuklone i większy nacisk położony jest na umiejętności umysłowe, co znajduje także odzwierciedlenie w warstwie językowej opisu, w którym przeważają takie określenia, jak formułować, planować, rozwiązywać, dokonywać wyborów i je uzasadniać, analizować lub krytycznie analizować, dyskutować, rozpoznąć. Jeśli już występują odwołania do czynności praktycznych np. wykonywania zadania (MK2P_U01), to brak jest doprecyzowania przedmiotu i rodzajów tych zadań, gdy mowa o narzędziach do realizacji projektu (MK2P_U02), to brak wyspecyfikowania tych narzędzi, poza ogólnym określeniem, że są to narzędzia „z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu”.

W opisie efektów zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, w tym w szczególności dla zajęć objętych modułami specjalizacyjnymi opis efektów uczenia się odnoszący się do umiejętności praktycznych umożliwia identyfikację umiejętności praktycznych nabywanych przez studentów i jest na ogół umiejętnie połączony z podstawami w zakresie wiedzy.

Między opisami kierunkowych efektów uczenia się i opisami efektów szczegółowych określonych dla zajęć nie zawsze zostały zachowane relacje równorzędności, jeśli chodzi o stopień zaawansowania wiedzy zakładanej do nabycia przez studentów oraz głębię perspektywy poznawczej. Np. efektowi kierunkowemu MK2P_W02 (absolwent zna i rozumie w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych) podporządkowany jest efekt – zna najważniejsze momenty historii nowych mediów (zajęcia: *teoria i historia nowych mediów*), co nie odpowiada głębią perspektywy poznawczej (zna, ale czy rozumie, potrafi zinterpretować, połączyć z innymi wydarzeniami, osadzić w szerszych kontekstach?), ani wymaganej na poziomie 7. PRK zaawansowanej wiedzy szczegółowej, gdyż czasownik „zna” charakteryzuje elementarny poziom wiedzy. Podobny brak równorzędności między stopniem zaawansowania wiedzy opisanym w efekcie kierunkowym, a zakładanym dla tych samych zajęć efektem występuje także między efektem MK2P_W07 (student zna i rozumie w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania) a zakładanym dla zajęć efektem – rozpoznaje współczesne formaty i gatunki medialne, w którym czasownik „rozpoznaje” odnosi się do wiedzy na poziomie elementarnym. Nie ma też zgodności między efektem MK2P_W01 (absolwent zna i rozumie w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej) i zakładanym dla zajęć teoria i historia nowych mediów efektem – identyfikuje najważniejsze teorie dotyczące nowych mediów i ich założenia, gdyż identyfikacja teorii to za mało, by je rozumieć. Analogiczne nierównoważności między opisanym w efekcie kierunkowym stopniem zaawansowania wiedzy zakładanej do nabycia przez studentów i podporządkowanymi mu efektami szczegółowymi zakładanymi dla zajęć uwzględnionych w programie studiów występują także w przypadku zajęć: *język sztuk wizualnych, media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej*. Skutkiem

występowania takich nierównoważności jest brak możliwości nabycia przez studentów części zakładanych kierunkowych efektów uczenia się w zakresie wiedzy.

Opis kierunkowych efektów uczenia się oraz podporządkowanych mu efektów uczenia się zakładanych dla zajęć warsztatów kompetencji językowych 2 uwzględnia nabywanie przez studentów umiejętności posługiwania się językiem angielskim oraz specjalistyczną terminologią na poziomie B2+ ESOKJ. Również w opisie efektów uczenia się dla niektórych zajęć specjalizacyjnych zakłada się zapoznanie się studentów ze specjalistyczną terminologią dotyczącą tematyki zajęć.

Zalecenia dotyczące kryterium 1 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 1 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia	Ocena realizacji zalecenia (zalecenie zrealizowane / zalecenie niezrealizowane)
1.	Zaleca się dokonanie przyporządkowania kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, prowadzonego na poziomie studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym, do dyscypliny lub dyscyplin, zgodnego z celami kształcenia	Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji został przyporządkowany do dyscyplin nauki o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca) oraz dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. (Uchwała nr 45/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r. w sprawie przyporządkowania kierunku studiów media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia o profilu praktycznym do dyscypliny naukowej). Uczelnia dokonała również analizy i aktualizacji programu studiów na ocenianym kierunku.	zalecenie zrealizowane
2.	Zaleca się zapewnienie zgodności efektów uczenia się z dyscyplinami, do których kierunek został przyporządkowany	Podjęto działania służące zapewnieniu zgodności efektów uczenia się z dyscyplinami, do których kierunek został przyporządkowany w tym dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach. Zaktualizowane efekty uczenia się przyjęto Uchwałą 46/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r. Wyniki działań, których skutkiem była realizacja zalecenia winny zostać poddane korektom.	zalecenie zrealizowane

3.	Zaleca się określenie udziału liczby punktów ECTS dla dyscyplin, do których kierunek został przyporządkowany w łącznej liczbie ECST wymaganej do ukończenia kierunku zgodnego z opisem zakładanych efektów uczenia się i wkładem treści programowych powiązanych z tymi dyscyplinami w program studiów poprzez skuteczne wdrożenie zmian w przyporządkowaniu kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji do dyscyplin naukowych oraz w opisie efektów uczenia się zakładanych dla tego kierunku, ustalonych przez Senat Uczelni, przebudowę programu studiów zgodnie z tymi zmianami oraz zapewnienie warunków wewnętrznych i zewnętrznych jego realizacji, jak również monitorowanie i ewaluację wyników wdrażanych zmian, przy udziale wszystkich grup interesariuszy procesu kształcenia	Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji został przyporządkowany do dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach (dyscyplina wiodąca 102 punkty ECTS) oraz dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości (18 punktów ECTS). Podjęto działania w zakresie wprowadzenia zmian dotyczących opisu efektów uczenia się, przebudowy programu studiów z uwzględnieniem udziału interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych. Program studiów został poszerzony o zajęcia z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach (<i>metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; teoria i historia nowych mediów; media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej; język sztuk wizualnych; gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji</i>). Wyniki działań, których skutkiem była realizacja zalecenia winny zostać poddane korektom.	zalecenie zrealizowane
----	---	--	------------------------

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 1⁶ (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione częściowo

Uzasadnienie

Koncepcja i cele kształcenia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są zgodne ze strategią Uczelni oraz polityką jakości, a także uwzględniają postęp w obszarach działalności zawodowej dla ocenianego kierunku. Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji został przyporządkowany do dwóch dyscyplin. Jako dyscyplinę wiodącą Uczelnia wskazała dyscyplinę nauki o komunikacji społecznej i mediach. Udział efektów uczenia się związanych z tą dyscypliną w łącznej

⁶W przypadku gdy propozycje oceny dla poszczególnych poziomów studiów różnią się, należy wpisać propozycję oceny dla każdego poziomu odrębnie.

liczbie punktów ECTS, wymaganej do ukończenia studiów, wynosi 85% (102 punkty ECTS). Jako drugą dyscyplinę Uczelnia wskazała nauki o zarządzaniu i jakości (15%, 18 punktów ECTS). Uczelnia słusznie dokonała wyboru w zakresie dyscypliny wiodącej. Opis zakładanych efektów uczenia się nie pozwala jednak w pełni uznać, iż koncepcja i cele kształcenia mieszczą się w dyscyplinach, do których kierunek został przyporządkowany w deklarowanym udziale efektów uczenia się związanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów. W opisie efektów zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, w tym w szczególności dla zajęć objętych modułami specjalizacyjnymi opis efektów uczenia się odnoszący się do umiejętności praktycznych umożliwia identyfikację umiejętności praktycznych nabywanych przez studentów i jest na ogół umiejętnie połączony z podstawami w zakresie wiedzy.

Efekty uczenia się zakładane dla zajęć określonych w programie studiów, są specyficzne, pozwalają na identyfikację czynności praktycznych realizowanych przez studentów oraz są zgodne z aktualnym stanem wiedzy. Opis kierunkowych efektów uczenia się oraz podporządkowanych mu efektów uczenia się zakładanych dla zajęć warsztaty kompetencji językowych 2 uwzględnia nabywanie przez studentów umiejętności posługiwania się językiem angielskim oraz specjalistyczną terminologią na poziomie B2+ ESOKJ. Również w opisie efekty uczenia się dla niektórych zajęć specjalizacyjnych zakłada się zapoznanie się studentów ze specjalistyczną terminologią dotyczącą tematyki zajęć.

U podstaw propozycji oceny stopnia spełnienia kryterium 1 leżą wymienione poniżej nieprawidłowości i błędy zdiagnozowane w procesie oceny przez zespół oceniający:

1. Dysharmonia między opisem kierunkowych efektów uczenia się, w którym założono opanowanie przez studenta złożonych i zaawansowanych umiejętności oraz kompetencji społecznych wymagających pogłębionej wiedzy w zakresie ogólnych podstaw nauk o zarządzaniu i jakości oraz wiedzy szczegółowej dotyczącej licznych subdyscyplin tej dyscypliny, a stosunkowo niewielkim (15%), udziałem efektów uczenia się powiązanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości w łącznej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów. Uczelnia przyporządkowała nominalnie kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości, jednak na poziomie opisu kierunkowych efektów uczenia się oraz efektów szczegółowych zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów panuje duży chaos. W opisie kierunkowych efektów uczenia się w zakresie wiedzy powiązanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości nie zakłada się nabycia przez studentów zaawansowanej wiedzy w zakresie ogólnych podstaw tej dyscypliny, zaś opis efektów dotyczących elementów wiedzy szczegółowej jest fragmentaryczny i nie obejmuje kompleksu kluczowych zagadnień niezbędnych do wykształcenia umiejętności oraz kompetencji społecznych powiązanych z naukami o zarządzaniu i jakości, jakie wynikają z opisu zakładanych efektów uczenia się dla kierunku. Efekty uczenia się określone dla zajęć, które Uczelnia wyszczególniła jako powiązane z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości, albo faktycznie nie są z tą dyscypliną powiązane, a te, w przypadku których taki związek można zaobserwować, tylko w niewielkiej części wyczerpują zakres efektów kierunkowych.
2. Brak w opisie kierunkowych i szczegółowych, zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, efektów uczenia się z zakresu zaawansowanej wiedzy ogólnej dotyczącej dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, tj. nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości, co jest niezgodne z wymogiem sformułowanym w charakterystyce drugiego stopnia P7S_WG efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 7. PRK.

3. Brak wyczerpującego uwzględnienia w opisie efektów uczenia się wszystkich charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 7. PRK (dotyczy to m.in. charakterystyki drugiego stopnia P7S_KR).
4. Niedostateczne uwypuklenie umiejętności praktycznych zakładanych do nabycia przez studentów w opisie kierunkowych efektów uczenia się w zakresie umiejętności, w którym większy nacisk położony jest na umiejętności umysłowe. Ogranicza to w istotnym stopniu możliwość zidentyfikowania czynności praktycznych, planowanych do realizacji przez studentów już na etapie zapoznania się z opisem efektów kierunkowych.
5. Występujące przypadki braku zachowania relacji równorzędności w zakresie stopnia zaawansowania wiedzy zakładanej do nabycia przez studentów oraz głębi perspektywy poznawczej między opisem kierunkowych efektów uczenia się w kategorii wiedza i efektami zakładanymi dla zajęć określonych w programie studiów (dotyczy to braku zachowania wskazanej relacji równorzędności pomiędzy m.in. efektami kierunkowymi MK2P_W02, MK2P_W07 i efektami zakładanymi dla zajęć teoria i historia nowych mediów). Skutkiem występowania takich nierównoważności jest brak możliwości nabycia przez studentów części zakładanych kierunkowych efektów uczenia się w zakresie wiedzy.
6. Nieprawidłowości w sposobie formułowania opisu kierunkowych efektów uczenia się utrudniające zrozumienie opisu kierunkowych efektów uczenia się przez wszystkie grupy interesariuszy i w istotnym stopniu przyczyniające się do trudności w opracowaniu i stosowaniu skutecznego i rzetelnego systemu weryfikacji o ceny efektów uczenia się, polegające na:
 - a. ramowym charakterze opisu niektórych kierunkowych efektów uczenia się z zakresu wiedzy, nieuwzględniającym określenia zakresu wiedzy do opanowania,
 - b. zbytniej złożoności i braku jednorodności opisu, obejmującego kilka efektów (np. MK2P_U01, MK2P_U04, MK2P_U06, MK2P_U07, MK2P_K02 oraz MK2P_K03,
 - c. występowania relacji podrzędności zakresowej między efektami kierunkowymi, które powinny być opisywane na tym samym stopniu szczegółowości (np. opisy efektów MK2P_U02 oraz MK2P_U03, jak również częściowo MK2P_U04, i MK2P_U05 mieszczą się w opisie efektu MK2P_U01).

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

Zalecenia

1. Zaleca się usystematyzowanie koncepcji kształcenia i powiązanego z nią opisu efektów uczenia się zakładanych dla kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji w zakresie przyporządkowanie kierunku do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości poprzez ustalenie rzeczywistego miejsca tej dyscypliny w koncepcji kształcenia i powiązanego z nim udziału

efektów uczenia się związanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości w łącznej liczbie efektów uczenia się koniecznej do ukończenia studiów, a w konsekwencji odzwierciedlenie poczynionych ustaleń w programie studiów, w tym w szczególności w opisie zakładanych efektów uczenia się.

2. Zaleca się uwzględnienie efektów uczenia się z zakresu zaawansowanej wiedzy ogólnej dotyczącej dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, tj. nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości w opisie kierunkowych efektów uczenia się i podporządkowanych im efektów szczegółowych określonych dla zajęć uwzględnionych w programie studiów.
3. Zaleca się pełne uwzględnienie wszystkich charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 7. Polskiej Ramy Kwalifikacji w opisie kierunkowych efektów uczenia się i podporządkowanych im efektów szczegółowych określonych dla zajęć uwzględnionych w programie studiów.
4. Zaleca się doprecyzowanie opisu kierunkowym efektów uczenia się w kategorii umiejętności poprzez uwypuklenie czynności praktycznych planowanych do realizacji przez studentów, w celu zapewniania możliwości identyfikacji tych czynności na etapie zapoznawania się z efektami zakładanymi dla kierunku.
5. Zaleca się wyeliminowanie z opisu zakładanych efektów uczenia się przypadków występowania nierównoważności w zakresie stopnia zaawansowania wiedzy zakładanej do nabycia przez studentów oraz głębi perspektywy poznawczej między opisem kierunkowych efektów uczenia się w kategorii wiedza i efektami zakładanymi dla zajęć określonych w programie studiów.
6. Zaleca się wyeliminowanie nieprawidłowości w sposobie formułowania opisu kierunkowych efektów uczenia się polegających na ramowym charakterze, zbytnej złożoności i braku jednorodności opisu, jak również występowania relacji podrzędności zakresowej między efektami kierunkowymi.

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 2

Treści programowe uwzględnione w programie studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są w zasadzie zgodne z efektami uczenia się zarówno w obszarze efektów kierunkowych, jak i efektów zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, przy uwzględnieniu w pewnym stopniu wiedzy i jej zastosowań w zakresie obu dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, tj. nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości. Jednak na skutek zdiagnozowanych i opisanych wyżej, w analizie stanu faktycznego w kryterium 1, błędów popełnionych przez Uczelnię przy definiowaniu i formułowaniu efektów uczenia się zakładanych dla studiów na poziomie całego programu oraz poszczególnych zajęć określonych w programie studiów, występują jeszcze w programie przypadki braku niektórych treści programowych lub wymagającego korekty doboru tych treści.

Po pierwsze, ponieważ nie ujęto tego w opisie zakładanych efektów uczenia się, brak jest w programie studiów treści programowych dotyczących zaawansowanej wiedzy ogólnej z zakresu dyscyplin nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz nauki o zarządzaniu i jakości, co z jednej strony jest wymogiem określonym w charakterystykach drugiego stopnia efektów uczenia się dla poziomu 7. PRK, a z drugiej – pominięcie w programie studiów wiedzy ogólnej dotyczącej dyscyplin, do których kierunku jest przyporządkowany w istotnym stopniu utrudnia studentom rozumienie treści szczegółowych z zakresu tych dyscyplin uwzględnionych w programie studiów, jak również ich wykorzystanie w praktyce. W programie studiów brak jest też treści programowych – m.in. z zakresu zarządzania strategicznego, zarządzania zasobami ludzkimi, marketingu – umożliwiających studentom opanowanie w pełni tak złożonych umiejętności, jak te opisane w efektach MK2P_U01, MK2P_U04, MK2P_U06. Z podanej przez Uczelnię listy zajęć i punktów ECTS powiązanych z dyscypliną nauki o zarządzaniu i jakości (lista ta jest przedstawiona w analizie stanu faktycznego w kryterium 1) w zasadzie jedynie treści programowe przypisane zajęciom *zarządzanie projektami kreatywnymi* powiązane są ściśle z tą dyscypliną, jednak treści te w bardzo ograniczonym zakresie umożliwiają studentom opanowanie zagadnień pozwalających na wykształcenie umiejętności opisanych w wymienionych wyżej efektach. Również i na tym poziomie ujawniają się konsekwencje braku treści powiązanych z wiedzą ogólną z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości. Jednym z efektów zakładanych dla wzmiankowanych zajęć *zarządzanie projektami kreatywnymi* jest – rozkłada w czasie pracę nad projektem i optymalizuje efektywność realizacji projektu poprzez dobranie odpowiednich technik zarządzania, jednak w treściach programowych brak jest wyodrębnienia zagadnienia technik zarządzania.

Źródłem braku trafności w doborze treści programowych jest także zidentyfikowana w wyniku analizy stanu faktycznego w kryterium 1 nierównoważność między niektórymi efektami kierunkowymi a podporządkowanymi efektami uczenia się zakładanymi dla zajęć określonych w programie studiów, jeśli chodzi o stopień zaawansowania wiedzy zakładanej do nabycia przez studentów oraz głębię perspektywy poznawczej. Brak tej równoważności prowadzi do doboru treści programowych niekiedy na poziomie elementarnym lub podstawowym, które nie umożliwiają studentom nabycia wiedzy w stopniu pogłębionym jak to jest założone w kierunkowych efektach uczenia się. Np. MK2P_W02 (absolwent zna i rozumie w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych) ma być nabywany przez studentów w ramach zajęć *teoria i historia nowych mediów*, jednak treści programowe przypisane tym zajęciom, jak również czas przeznaczony na ich opanowanie (30 g. wykładu, 2 ECTS, 9 zagadnień do omówienia, średnio niewiele ponad 3 g. dydaktyczne na jedno zagadnienie, proponowana obszerna lektura podstawowa, nb. bez podania daty wydania publikacji, jednak bilans punktów ECTS nie przewiduje czasu na zapoznanie się z lekturą) nie umożliwiają studentom nabycia i rozumienia wiedzy w stopniu pogłębionym. Treści programowe, czas przeznaczony na udział w zajęciach, łączny nakład pracy studenta są dostosowane do efektów uczenia się zakładanych dla zajęć, uwzględniających nabycie przez studentów wiedzy na niższym stopniu zaawansowania, niż określony w efektach kierunkowych. W konsekwencji nie umożliwiają one nabycia przez studentów niektórych efektów kierunkowych. Opisana wyżej nierównoważność nie występuje w programie studiów często, jednak dotyczy ona także efektów kierunkowych MK2P_W01 oraz MK2P_W07 (odnosi się to także do wymienionych wyżej zajęć).

Zastrzeżenia budzi również dobór treści programowych przypisanych zajęciom *metodologia badań komunikacji społecznej i mediów*. Tak sformułowany tytuł zajęć ukierunkowuje przestrzeń treści programowych na badania mieszczące się w ramach dyscypliny nauki o komunikacji społecznej

i mediach, gdy w karcie przedmiotu zarówno cele kształcenia, efekty uczenia się odnoszą się do perspektywy badawczej z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości. Treści programowe nie mają zatem w pełni kompleksowego charakteru i nie zapewniają uzyskania wszystkich efektów uczenia się. Należy zauważyć także, iż Uczelnia wskazuje, że wśród zajęć wpisujących się w zakres dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości znajdują się zajęcia: media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej. Jednakże ani treści, ani efekty uczenia się dla tych zajęć nie odnoszą się do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości, a jedynie do dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach.

Braki i nietrafności w doborze treści programowych występują także odniesieniu do efektów uczenia się w kategorii kompetencji społecznych. Dla przykładu efekty w zakresie kompetencji społecznych dla zajęć *praktyka zawodowa 3* i *praktyka zawodowa 4* są identyczne i brzmią następująco: inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych. Tak sformułowany efekt oznacza, iż każdy student po ukończeniu praktyk powinien być gotów nie tylko do zarządzania zasobami ludzkimi, ale również wyznaczania kierunków uczenia się innych pracowników. W treściach programowych nie ma bezpośredniego odniesienia do powierzania studentom zadań związanych z zarządzaniem zasobami ludzkimi oraz wyznaczaniem ścieżek rozwoju czy wyznaczaniem kierunków uczenia się innych osób, a jedynie ogólny zapis: "obserwacja sposobu pracy opiekuna; zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy; podejmowanie się zadań w asyście opiekuna; podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna". Choć w dokumentacji znajdują się dzienniki praktyk, w których poświadczono zostało opanowanie przez studenta również wymienionych wyżej efektów uczenia się, nie znajduje to potwierdzenia w treściach realizowanych podczas tych praktyk. Te ostatnie obejmują wyłącznie zadania związane z pracą kreatywną, a nie zarządzanie zasobami ludzkimi czy wytyczanie ścieżek rozwoju. Żaden ze studentów nie ujął również opanowania wspomnianych efektów w ankiecie podsumowującej praktyki. Z kolei w ramach zajęć *prawo nowych mediów* zakładane jest nabycie przez studentów efektu w zakresie kompetencji społecznych: świadomie podejmuje negocjacje biznesowe i realizację złożonych projektów z uwzględnieniem tła. Jednakże treściach programowych przypisanych tym zajęciom nie ma odniesienia do problematyki negocjacji biznesowych.

Czas trwania studiów w formie stacjonarnej i niestacjonarnej to cztery semestry. Łączna liczba godzin zajęć objęta programem studiów wynosi 1692 godziny na studiach stacjonarnych oraz 1144 godziny na studiach niestacjonarnych. Program studiów (zarówno w formie stacjonarnej jak i niestacjonarnej) obejmuje moduł kształcenia podstawowego (9 punktów ECTS), moduł kształcenia kierunkowego (24 punkty ECTS), moduły przygotowania pracy dyplomowej (10 punktów ECTS), moduły kształcenia językowego (6 punktów ECTS), moduły kształcenia specjalnościowego/wybieralnego (52 punkty ECTS), moduły praktyk specjalnościowych (19 punktów ECTS). Łączny nakład pracy studenta odpowiadający 120 punktom ECTS (3000-3600 godzin) jest wystarczający do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się. Jednak liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów przypisane w programie studiów niektórym zajęciom wymagają zwiększenia. Dotyczy to m.in. zajęć *teoria i historia nowych mediów*, *język sztuk wizualnych*, *media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej*, dla których to zajęć przyjęto w programie studiów wymiary godzinowe umożliwiające nabycie wiedzy o niższym stopniu zaawansowania, niż zostało to założone w kierunkowych efektach uczenia się. Zdiagnozowane i opisane wyżej braki w treściach programowych także wymagają zwiększenia liczby godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni. Ponadto w programie studiów niestacjonarnych nie we wszystkich przypadkach, mimo

podjętych działań naprawczych w tym zakresie, udało się wyeliminować niewłaściwe proporcje między liczbą godzin udziału w zajęciach z bezpośrednim udziałem prowadzącego i studentów, a liczbą godzin pracy indywidualnej związanej z tymi zajęciami.

Liczba punktów ECTS przypisana do poszczególnych zajęć określonych w programie studiów jest taka sama w przypadku studiów stacjonarnych jak i niestacjonarnych, niezależnie od różnic w wymiarze godzin tych zajęć realizowanych w formie bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych. Dla przykładu zajęcia *warsztaty motion capture* realizowane są na studiach stacjonarnych w wymiarze 30 godzin, zaś na studiach niestacjonarnych w wymiarze 12 godzin. W obu przypadkach zajęciom tym przypisano te same efekty uczenia się i treści programowe oraz 3 punkty ECTS, różnica zaś widoczna jest w nakładzie pracy niezbędnym do osiągnięcia efektów uczenia się. W przypadku studiów stacjonarnych jest to 1,2 (bezpośredni kontakt) oraz 1,8 (punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego), zaś w przypadku studiów niestacjonarnych jest to 0,5 (bezpośredni kontakt) oraz 2,5 (punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego). Taki rozkład punktów ECTS oznacza, iż studenci studiów niestacjonarnych nawet w przypadku zajęć kształtujących umiejętności praktyczne muszą wykonać więcej zadań bez udziału nauczyciela akademickiego lub innej osoby prowadzącej zajęcia, a więc bez nadzoru, który umożliwiłby bieżącą kontrolę rozwoju oraz korygowanie ewentualnych błędów. Takie dysproporcje między liczbą punktów ECTS osiąganych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów dla studiów stacjonarnych i niestacjonarnych nie zapewniają osiągnięcia przez studentów studiów niestacjonarnych tych samych efektów uczenia się jak na studiach stacjonarnych. Na studiach niestacjonarnych przy nadmiernie ograniczonej liczbie godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia nie ma możliwości realizacji zajęć, w sposób umożliwiający efektywny nadzór prowadzącego nad czynnościami i zadaniami wykonywanymi przez studentów.

Zgodnie z art. 63. Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce w ramach studiów stacjonarnych co najmniej połowa punktów ECTS objętych programem studiów jest uzyskiwana w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów. Obecnie zajęcia prowadzone są na ocenianym kierunku jedynie w formie studiów niestacjonarnych, jednakże należy zgłosić zastrzeżenie dotyczące niniejszego wymogu w kontekście studiów stacjonarnych. W programie studiów w formie stacjonarnej mieści się 1692 godzin zajęć (120 punktów ECTS). Uczelnia nieprawidłowo wskazała liczbę punktów ECTS uzyskiwaną w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów (65,1 – 65,2 ECTS). Do tej liczby bowiem Uczelnia zaliczyła wszystkie punkty ECTS przypisane do praktyk zawodowych realizowanych na wszystkich czterech semestrach studiów (480 godzin; 19 punktów ECTS). Jednakże nie wszystkie punkty ECTS w ramach praktyk zawodowych są uzyskiwane w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, zwłaszcza, że w dużej mierze studenci korzystają z zaliczenia na poczet praktyki zawodowej czynności wykonywanych w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu.

Zajęcia realizowane są przede wszystkim w formie ćwiczeń. W programie studiów niestacjonarnych (bez wliczania praktyk zawodowych; moduł kształcenia wybieralnego w zakresie *game design*) realizowanych jest 9 zajęć w formie wykładów (moduły kształcenia kierunkowego i podstawowego) oraz 22 w formie ćwiczeń. Podobne proporcje występują w przypadku modułu specjalnościowego *animacja 3D*. W modułach kształcenia specjalnościowego brak jest zajęć prowadzonych w formie

wykładów. Odpowiada to z jednej strony praktycznemu profilowi studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, jednak z drugiej strony pozbawia studentów w rozbudowanej części specjalnościowej (52 ECTS) zajęć wykładowych ukierunkowanych na dostarczenie fundamentów teoretycznych nabywanych umiejętności, tym bardziej, że wielokrotnie podkreślano już w raporcie luki w treściach programowych w zakresie zaawansowanej wiedzy ogólnej dotyczącej dyscyplin naukowych, do których kierunek jest przyporządkowany.

Plan studiów (studia stacjonarne i niestacjonarne) umożliwia wybór zajęć, którym przypisano punkty ECTS w wymiarze większym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów. Do modułów wybieralnych Uczelnia zakwalifikowała moduły kształcenia językowego (6 punktów ECTS), moduł kształcenia wybieralnego/specjalnościowego (52 punkty ECTS) oraz moduły praktyk specjalnościowych (19 punktów ECTS). Należy jednakże zauważyć, iż efekty uczenia się oraz odpowiadające im treści programowe są analogiczne dla praktyk specjalnościowych niezależnie od modułu specjalnościowego. Mimo to, nawet po odliczeniu wspomnianych 19 punktów ECTS zajęciom do wyboru przyporządkowano 48% łącznej liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.

Plan studiów (studia stacjonarne i niestacjonarne) obejmuje zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne w wymaganym wymiarze punktów ECTS. Już wymiar liczby punktów ECTS odnoszący się do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne realizowanych w ramach modułu kształcenia kierunkowego i specjalnościowego (bez wliczenia np. praktyk zawodowych) jest większy niż 50% liczby punktów ECTS (tj. 63 punkty ECTS).

Stopień opanowania języka obcego na koniec studiów drugiego stopnia powinien odpowiadać poziomowi B2+ ESOKJ. W programie studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji zaplanowano zajęcia, których podstawowym celem jest nauczanie języka obcego: warsztaty kompetencji językowych (z języka angielskiego lub niemieckiego), realizowane w semestrach 3. oraz 4. – w semestrze 3. na poziomie B2, natomiast w czwartym – na poziomie B2+. W opisie efektów uczenia się dla niektórych zajęć specjalizacyjnych zakłada się zapoznanie się studentów ze specjalistyczną terminologią dotyczącą tematyki zajęć.

W programie nie zaplanowano innych zajęć rozwijających kompetencje w zakresie znajomości języka obcego np. wykładów w języku obcym (angielskim lub niemieckim), nie wymaga się też wykorzystania piśmiennictwa obcojęzycznego w pracach magisterskich. Nieliczne publikacje piśmiennictwa w języku angielskim są zalecane jako lektura podstawowa lub uzupełniająca. W programie zajęć *warsztaty kompetencji językowych 1*, w opisie celu kształcenia wskazano doskonalenie kompetencji językowych studentów na poziomie B2, które student powinien posiadać na etapie przyjęcia na studia. Ten sam poziom został uwzględniony w opisie efektów uczenia się w obszarze wiedzy oraz umiejętności. W zakresie umiejętności student powinien umieć, zgodnie z programem zajęć, samodzielnie korzystać z piśmiennictwa specjalistycznego w języku angielskim, związanego ze ocenianym kierunkiem. Treści programowe są sformułowane w sposób bardzo ogólnikowy, zaś o języku specjalistycznym mowa jest w kontekście „materiałów zbliżonych tematycznie do studiowanej specjalności”. Nabycie kompetencji językowych na poziomie biegłości językowej B2+ jest zakładane w wyniku odbycia i zaliczenia przez studenta warsztatów *kompetencji językowych 2*, dla których efekty uczenia się i treści programowe są identyczne, jak dla *warsztatów kompetencji językowych 1*, zaś jedyna różnica jest w określeniu stopnia biegłości językowej. W sytuacji gdy w programie studiów bazuje się głównie na zajęciach, których celem jest nauczanie języka obcego (warsztatach kompetencji językowych) i nie uwzględnia się innych form kontaktu studenta z językiem obcym (wysłuchanie wykładu, lektura piśmiennictwa naukowego,

przygotowanie tekstów związanych z kierunkiem w języku obcym w ramach innych, poza warsztatami kompetencji językowych, zajęć), nie jest sprawdzany poziom biegłości językowej przy przyjęciu na studia, zaś w ramach zajęć nie powstają prace etapowe lub dyplomowe w języku obcym na odpowiednim poziomie, należy sformułować zastrzeżenia, co do tego, że studenci nabywają skutecznie kompetencje w zakresie języka specjalistycznego, co jest istotą poziomu B2+. Zastrzeżenia te ulegają dodatkowemu wzmocnieniu, jeśli weźmie się pod uwagę liczbę godzin zajęć z bezpośrednim udziałem prowadzącego zajęcia i studentów, zaplanowaną w programie studiów dla zajęć *warsztaty kompetencji językowych*, wynoszącą dla studiów stacjonarnych łącznie 60 godzin + 40 godzin rozwiązywania zadań na platformie Moodle, dla studiów niestacjonarnych (które są prowadzone) 32 godziny + 40 godzin rozwiązywania zadań na platformie Moodle, jak również umieszczenie zajęć z języka obcego w harmonogramie realizacji programu studiów dopiero na 2. roku, co powoduje brak kontaktu studentów z językiem obcym w ciągu 1. roku studiów, co wpływa niekorzystnie na skuteczność kształcenia językowego, które wymaga systematyczności i stałego posługiwania się językiem.

Plan studiów obejmuje zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych we właściwej liczbie punktów ECTS. Do zajęć tych można przykładowo zaliczyć *język sztuk wizualnych* (2 punkty ECTS), *storytelling i story design* (3 punkty ECTS) oraz *digital art* (3 punkty ECTS).

Metody kształcenia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są różnorodne i są dostosowane do specyfiki efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów oraz specyfiki branż kreatywnych. Wśród wykorzystywanych metod znajdują się zarówno metody podające, problemowe jak i eksponujące i praktyczne. W doborze metod kształcenia uwzględniane są najnowsze osiągnięcia dydaktyki akademickiej. Jednakże nie zawsze stosowane są właściwie dobrane środki i narzędzia dydaktyczne wspomagające osiąganie przez studentów efektów uczenia się. Przykładem są zajęcia *sculpting 3D* (ćwiczenia). W karcie przedmiotu zarówno cel kształcenia, treści kształcenia jak i literatura odnoszą się do programu zbrush. W praktyce zajęcia jednak oparte są na wykorzystaniu innego, alternatywnego oprogramowania o tożsamej funkcjonalności. Pracownia, w której odbywają się zajęcia nie jest bowiem wyposażona w program zbrush.

W stosowaniu metod kształcenia wykorzystywany jest w sposób właściwy i poprawny potencjał kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. Metody kształcenia stymulują studentów do samodzielności i pełnienia aktywnej roli w procesie uczenia się oraz zapewniają przygotowanie do działalności zawodowej w sposób, który umożliwia wykonywanie czynności praktycznych przez studentów. Umożliwiają także dostosowanie procesu uczenia się z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, do zróżnicowanych potrzeb grupowych oraz indywidualnych studentów, w tym potrzeb studentów z niepełnosprawnością oraz realizowanie indywidualnych ścieżek kształcenia.

W programie studiów przewidziano 480 godzin praktyk, które odbywają się w każdym semestrze (120 godzin praktyk w każdym semestrze). Umieszczenie praktyk specjalnościowych w planie studiów budzi zastrzeżenia, bowiem ich wybór następuje przed dokonaniem przez studentów wyboru modułu kształcenia wybieralnego/specjalnościowego (praktyki zawodowe (specjalnościowe) 1 odbywają się w pierwszym semestrze, moduły kształcenia wybieralnego/specjalnościowego są zaś wybierane po/pod koniec pierwszego semestru).

Efekty uczenia się zakładane dla *praktyki zawodowej 1* oraz *praktyki zawodowej 2* (realizowanych na 1. roku studiów) są analogiczne. Podobnie dla *praktyki zawodowej 3* i *praktyki zawodowej 4* (realizowanych na 2. roku studiów). W efektach uczenia się został zatem określony pewien progres

umiejętności występujący między 1. i 2. rokiem studiów, jednak część efektów uczenia się, choć niekiedy inaczej sformułowanych, powtarza się. Na 1. roku studiów student przygotowuje projekt interaktywny, rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego, wykazuje się umiejętnością posługiwania się sprzętem i oprogramowaniem przy realizacji projektu, proponuje innowacyjne rozwiązania. W efektach uczenia się zakładanych dla praktyk zawodowych na 2. roku studiów występują odniesienia do planowania organizacji i realizacji – w dynamicznych i nieprzewidywalnych warunkach – projektu interaktywnego, z uwzględnieniem zasobów ludzkich i materiałowych, oceny skuteczności realizowanego projektu, kierowania pracą zespołu, komunikowania się i negocjacji z klientami. Należy ponadto zauważyć, iż efekty uczenia się są tożsame dla praktyk specjalnościowych niezależnie od modułu specjalnościowego. Efekty uczenia się są sformułowane w sposób ogólny, z ich opisu wynika, iż student powinien nabyć w wyniku realizacji praktyki złożone umiejętności. W formułowaniu efektów uczenia się zakładanych dla praktyk popełnione zostały błędy analogiczne do opisanych wyżej, w analizie stanu faktycznego w kryterium 1 w odniesieniu do efektów zakładanych dla kierunku. Opisy efektów uczenia się są nadmiernie rozbudowane, niejednorodne, zawierają w sobie często kilka efektów, co utrudnia ich zrozumienie – także przez opiekunów praktyk w zakładach pracy, którzy są zobowiązani do sprawdzenia i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów – i stanowi istotną przeszkodę w zbudowaniu wiarygodnego systemu weryfikacji efektów uczenia się nabywanych przez studentów. Jako przykład można wskazać efekt z kategorii kompetencje społeczne zakładany dla zajęć *praktyka zawodowa 1* oraz 2 – proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym lub efekt z kategorii umiejętności zakładany dla zajęć *praktyka zawodowa 3* oraz 4 – posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.

Jednocześnie przy tak rozbudowanych efektach uczenia się zakładanych dla praktyk zawodowych, w programie studiów (sylabusach praktyk zawodowych) oraz w uchwale nr 96/2023 Rady Akademickiej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW z dnia 19 października 2023 r. w sprawie uchwalenia Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2023/2024 i kolejnych nie określono liczby, celu, zakresu przedmiotowego, zasięgu społecznego, rodzajów zadań, które studenci powinni realizować na poszczególnych etapach praktyki, chociaż jako metodę nauczania wskazano instruktaż nadzór i akceptację zadań zleconych przez opiekuna. Rzecz w tym, że nie zostały w programie studiów zdefiniowane wymagania, jakie należy określić dla tych zadań, aby ich realizacja umożliwiała nabycie przez studentów zakładanych w opisie efektów uczenia się umiejętności. Jest to źródłem, co zostało potwierdzone w wyniku analizy przez zespół oceniający dokumentacji praktyk, do występowania znacznych różnic w stopniu złożoności zadań realizowanych przez studentów podczas praktyk – przykładowo jeden z modułów praktyk został zaliczony zarówno studentowi, który podczas ich trwania tworzył modele postaci oraz poziomów wraz z udziałem w pisaniu scenariusza, oraz osobie, która w tym samym czasie zrealizowała jedną promocyjną sesję zdjęciową dla produktu. Brak określenia w programie przynajmniej ramowego zakresu i liczby zadań, adekwatnych do efektów uczenia się zakładanych dla danego etapu, które student powinien wykonać na każdym z etapów praktyk rodzi z jednej strony uzasadnione zastrzeżenia co do możliwości osiągnięcia efektów uczenia się zakładanych dla praktyk, z drugiej – brak

porównywalności efektów uczenia się nabywanych przez studentów na praktykach, a także wyczerpania przewidzianego dla praktyk nakładu pracy studenta, z innej jeszcze – niemożność zbudowania rzetelnego i wiarygodnego systemu sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych na praktykach.

Ze względu na wzmiankowany wyżej brak zdefiniowania rodzajów zadań, które powinny być realizowane przez studentów w ramach poszczególnych etapów praktyk, jak również wymagań, jakie dotyczą tych zadań, mocno ograniczona jest rzetelność i wiarygodność systemu weryfikacji i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów na praktykach, jak również porównywalność tych ocen. Zespół oceniający stwierdził w trakcie wizytacji, że w niektórych dziennikach praktyk poświadczono zostało opanowanie przez studenta również efektów uczenia się z zakresu kompetencji społecznych, związanych np. z kierowaniem zespołem, choć nie znajduje to potwierdzenia w treściach realizowanych podczas tych praktyk, w ramach których nie powierzano studentom zadań związanych z zarządzaniem zasobami ludzkimi. Nie można zatem uznać, iż ocena osiągnięcia efektów uczenia się dokonywana przez opiekuna praktyk ma charakter kompleksowy, a tym samym wiarygodny i odnosi się do każdego z zakładanych efektów uczenia się.

Studenci kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji mają możliwość zaliczenia na poczet praktyki zawodowej czynności wykonywanych w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu, jeżeli czynności te umożliwiły uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów dla praktyk zawodowych. Z danych przedstawionych przez Uczelnię w trakcie wizytacji wynika, iż jest to rozwiązanie powszechnie stosowane na ocenianym kierunku. W roku akademickim 2022/2023 liczba dokumentów złożonych w sprawie zaliczenia praktyk obejmowała łącznie 265, a czego 69 było dziennikami praktyk, a 196 (74%) stanowiły wnioski o zaliczenie innej aktywności w poczet praktyki. Uczelnia nie podała danych dotyczących liczby wniosków rozpatrzonych pozytywnie.

W regulaminie studiów zawarte są ramowe zasady potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów i zaliczania ich w poczet praktyk (przez Uczelnię proces ten jest określany jako „zaliczanie doświadczenia zawodowego w poczet praktyk”. Szczegółowe reguły określające procedury realizacji praktyk wprowadza w myśl regulaminu studiów Dziekan w drodze zarządzenia.

Zgodnie z §16 regulaminu studiów na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW na poczet praktyk zawodowych może być zaliczone doświadczenie zawodowe nabyte przez studenta w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu. Jako doświadczenie zawodowe traktowane są czynności umożliwiające uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów dla praktyk zawodowych. Student może wnioskować o zaliczenie tych czynności na poczet praktyk zawodowych. Przysługuje mu prawo częściowego lub całkowitego uznania doświadczenia zawodowego na poczet praktyk zawodowych. Decyzje w zakresie uznania doświadczenia zawodowego na poczet praktyk podejmuje Uczelniany Opiekun Praktyk na podstawie przedłożonej przez studenta dokumentacji.

Zgodnie z Uchwałą nr 96/2023 Rady Akademickiej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW z dnia 19 października 2023 r. w sprawie uchwalenia Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2023/2024 kolejnych „W przypadku zaliczania praktyki na podstawie umowy o pracę lub umów cywilnoprawnych, prowadzenie własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – staż, wolontariat, zaliczenia praktyki dokonuje Uczelniany Opiekun Praktyk na pisemny Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/ podejmowania

innych form działalności, w którym potwierdzone jest osiągnięcie efektów uczenia się przez bezpośredniego przełożonego studenta. Do dokumentacji potwierdzającej osiągnięcie efektów uczenia się w formie Dzienniczka praktyk lub Wniosku o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/podejmowania innych form działalności powinno być załączone portfolio dokumentujące realizację zadań, pozwalających na weryfikację osiągniętych efektów uczenia się dla kierunku zakładanych dla praktyki zawodowej przez Uczelnianego opiekuna praktyk”.

Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/ podejmowania innych form działalności obejmuje m.in. charakterystykę zakresu wykonywanych przez wnioskującego studenta zadań i prac (prace merytoryczne, organizacyjne, pomocnicze), które odpowiadają programowi praktyk dla danego kierunku oraz ocenę stopnia realizacji efektów uczenia się przez wnioskującego studenta wypełnioną przez bezpośredniego przełożonego studenta przy czym ocena ta odbywa się wyłącznie poprzez zastosowanie skali ocen „w pełni” „częściowo” „brak”, bez uzasadnienia. Do wniosku należy dołączyć zaświadczenie o zatrudnieniu lub prowadzeniu działalności gospodarczej lub udziale w innej formie aktywności zawodowej.

Uczelniany Opiekun Praktyk nie uzasadnia swojej zgody na uznanie przedstawionej przez studenta działalności za ekwiwalent praktyki lub jej braku (nie ma miejsca na uzasadnienie w formularzu wniosku). Uczelnia w trakcie wizytacji poinformowała wprawdzie, iż Uczelniany Opiekun Praktyk może wskazać dodatkowe dokumenty, które student powinien dołączyć do wniosku (np. portfolio), nie jest to jednak obowiązek i w procedurze nie określono, w jakich przypadkach opiekun praktyk może wymagać dodatkowej dokumentacji. Ponadto Uczelniany Opiekun Praktyk nie mając, poza charakterystyką zakresu obowiązków i oceną efektów uczenia się nabytych przez studenta dokonaną przez bezpośredniego przełożonego w jego miejscu pracy, innych dowodów na nabycie przez studenta wyszczególnionych efektów uczenia się wystawia także studentowi ocenę z praktyk.

Stosowane w Uczelni reguły postępowania prowadzące do zaliczenia studentowi w poczet praktyki czynności wykonywanych przez niego w szczególności w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu nie spełniają wymagań jakościowych zapewniających rzetelność procesu porównywania efektów uczenia się nabytych przez studenta w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu z efektami uczenia się określonymi dla praktyk zawodowych w programie studiów i potwierdzenia tych nabytych poza systemem studiów efektów, które są faktycznie zgodne z efektami uczenia się zakładanymi dla praktyk. Zgodnie z art. 67 ust. 7 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, czynności wykonywane przez studenta, w szczególności w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu mogą być zaliczyć na poczet praktyki zawodowej, jeżeli umożliwiły one uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów dla praktyk zawodowych. Tymczasem w procedurach uczelnianych brak jest podstaw do rozstrzygnięcia, czy rzeczywiście czynności wykonywane w miejscu pracy, stażu lub wolontariatu doprowadziły do nabycia przez studenta efektów uczenia się zakładanych dla praktyk. Student, poza zaświadczeniem o zatrudnieniu, powierzchowną i pozbawioną uzasadnienia oceną nabycia efektów uczenia się zakładanych dla praktyk dokonywaną przez bezpośredniego przełożonego, a więc osobę niezwiązaną z Uczelnią oraz charakterystyką zakresu obowiązków, nie jest zobowiązany do przedstawienia rezultatów jego działalności zawodowej/stażowej/wolontaryjnej, stanowiących dowody nabycia efektów uczenia się zakładanych dla praktyk. Uczelnia dopuszcza zaliczenie studentowi w poczet praktyki czynności wykonywanych przez niego w ramach własnej działalności gospodarczej, nie stosując przy tym odrębne procedury, co oznacza, że student prowadzących własną działalność gospodarczą, ubiegający się o zaliczenia w poczet praktyki czynności wykonywanych

w ramach tej działalności dokonuje samooceny nabycia efektów uczenia się zakładanych dla praktyk oraz samopotwierdzenia czynności wykonywać w ramach zakresu obowiązków i na tej podstawie Uczelniany Opiekun Praktyk dokonuje (bez uzasadnienia) zaliczenia praktyk i wystawia ocenę.

Aspekty związane z praktykami zawodowymi, takie jak ich program, osoby odpowiedzialne za proces ich realizacji – w szczególności opiekunowie – efekty uczenia się zakładane dla praktyk są oceniane przez studentów za pośrednictwem kwestionariusza anonimowej ankiety ewaluacyjnej. Brak jest jednak dowodów świadczących o wykorzystywaniu tych danych w procesie ustawicznego doskonalenia programu praktyk i ich realizacji.

Wymiar praktyk i miejsca ich odbywania odpowiadają efektom uczenia się zakładanym dla ocenianego kierunku. Do miejsc odbywania praktyk zalicza się: studia animacji 3D i 2D, studia filmowe i telewizyjne, przedsiębiorstwa z branży projektowania gier wideo, gier komputerowych, gier mobilnych, gier innego rodzaju oraz tworzące oprogramowanie komputerowe, głównie rozrywkowe i edukacyjne, przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej, a także w szeroko rozumianej branży usługowej zwłaszcza studia animacji, agencje reklamowe, przedsiębiorstwa z branży IT, przedsiębiorstwa z branży wydawniczej m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją gier, komiksów itd, a także stowarzyszenia, fundacje czy inne podmioty, które w obszarze działalności statutowej realizują działalność kreatywną, w tym m.in. projektowanie graficzne, tworzenie oprogramowania, gier. Student może dokonać wyboru miejsca praktyk np. z bazy pracodawców Biura Karier i Praktyk lub zgłaszając propozycję pracodawcy, który jest weryfikowany przez Uczelnianego Opiekuna Praktyk. Uczelnia nie określiła jakościowych kryteriów, zgodnie z którymi, w przypadku samodzielnego wskazania przez studenta miejsca odbywania praktyk, osoba sprawująca nadzór nad praktykami zatwierdza to miejsce, co budzi zastrzeżenia co do podstaw decyzji podejmowanych przez opiekuna praktyk. Choć zdecydowana większość studentów ocenianego kierunku realizowała praktyki w miejscach przez nich wskazanych i nie zgłaszała uwag z tym związanych, podczas wizytacji zidentyfikowano przypadki niezapewnienia pojedynczym studentom miejsca realizacji praktyk pomimo zgłaszania przez nich takiej potrzeby.

Kompetencje, doświadczenie a także kwalifikacje opiekunów praktyk pozwalają na prawidłową realizację praktyk. Jednakże w trakcie wizytacji stwierdzono, w oparciu o informacje zawarte w dziennikach praktyk, przypadki nierzetelnego oceniania studentów, polegające na potwierdzaniu nabycia efektów uczenia się z zakresu kompetencji społecznych, pomimo, iż w trakcie praktyki nie były realizowane zadania wymagające wykorzystania tych kompetencji.

Infrastruktura i wyposażenie miejsc odbywania praktyk są zgodne z potrzebami procesu nauczania i uczenia się i pozwalają na prawidłową realizację praktyk, co znajduje potwierdzenie w szczególności w wynikach ankiet ewaluacyjnych wypełnianych przez studentów. Należy jednak zwrócić uwagę na bardzo duże zróżnicowane instytucji przyjmujących na praktyki, co w połączeniu z brakiem określonych kryteriów jakościowych dla miejsc praktyk utrudnia weryfikowanie infrastruktury oraz wyposażenia miejsc odbywania praktyk.

Harmonogram realizacji praktyk student ustala wraz z opiekunem praktyki z ramienia instytucji, która przyjmuje studenta na praktykę. Indywidualny harmonogram praktyk uzależniony jest od godzin pracy instytucji przyjmującej na praktyki, możliwości opiekuna praktyki oraz studenta. Organizacja praktyk i nadzór nad ich realizacją odbywa się w oparciu o formalnie przyjęte zasady, które obejmują wskazanie osób, które odpowiadają za organizację i nadzór nad praktykami na ocenianym kierunku, a także warunki kwalifikowania na praktykę czy zadania opiekunów praktyk, jak również reguły hospitacji

praktyk oraz zakres współpracy osób nadzorujących praktyki na kierunku z opiekunami praktyk i sposoby komunikowania się. W zasadach tych brak jednak określenia jasnych kryteriów, jakie mają spełniać placówki celem umożliwienia w nich realizacji praktyk na ocenianym kierunku i reguł zatwierdzania tychże miejsc.

Zajęcia na studiach niestacjonarnych na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji odbywają się w soboty i niedziele. W trakcie jednego dnia (sobota) studenci mają aż 12 godzin zajęć z tym samym nauczycielem akademickim, w tym aż 8 godzin zajęć *sculpting 3D* (pozostałe 4 godziny dotyczą zajęć *modelowanie postaci*). Podobnie w niedzielę studenci mają tylko wykłady (10 godzin), w tym 6 godzin zajęć *metodologia badań komunikacji społecznej i mediów* prowadzonych przez tego samego nauczyciela akademickiego. W tym kontekście trudno mówić o rozplanowaniu zajęć umożliwiających efektywne wykorzystanie czasu przeznaczanego na udział w zajęciach w sytuacji, w której poszczególne zajęcia są grupowane po 6 i więcej godzin w ciągu jednego dnia, w tym w jednym dniu planowane są same wykłady. Zajęcia *sculpting 3D* są realizowane na studiach niestacjonarnych w wymiarze 20 godzin ćwiczeń, z których aż 8 godzin realizowanych jest w trakcie jednego dnia, a łączna liczba godzin zajęć prowadzonych przez jednego wykładowcę wynosi w soboty 12 godzin.

Czas przeznaczony w programie studiów na sprawdzenie i ocenę efektów uczenia się umożliwia weryfikację wszystkich efektów uczenia się oraz dostarczenie informacji zwrotnej o uzyskanych wynikach.

Zalecenia dotyczące kryterium 2 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 2 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia	Ocena realizacji zalecenia (zalecenie zrealizowane / zalecenie niezrealizowane)
1.	Zaleca się dokonanie doboru treści programowych zgodnie z efektami uczenia się zakładanymi dla kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, z uwzględnieniem wymagań dla 7. poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji	Uczelnia dokonała aktualizacji programu studiów. Podjęto próbę zaktualizowania efektów uczenia się w celu zapewnienia ich zgodności z dyscyplinami, do których kierunek został przyporządkowany. Do programu studiów włączone zostały zajęcia <i>metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; teoria i historia nowych mediów; media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej; język sztuk wizualnych; gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji</i> . Wyniki działań, których skutkiem była realizacja zalecenia winny zostać poddane korektom.	zalecenie zrealizowane

2.	Zaleca się wyeliminowanie w programie studiów niestacjonarnych nadmiernej dysproporcji między liczbą godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia oraz studentów a liczbą godzin zajęć pracy indywidualnej studenta związanej z tymi zajęciami, poprzez zwiększenie liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem, w celu zapewnienia możliwości osiągnięcia przez studentów zakładanych efektów uczenia się	Uczelnia podjęła działania mające na celu wprowadzenie zmian, których celem było wyeliminowanie w programie studiów niestacjonarnych nadmiernej dysproporcji między liczbą godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia oraz studentów a liczbą godzin zajęć pracy indywidualnej studenta związanej z tymi zajęciami, poprzez zwiększenie liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem. Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia oraz studentów w programie studiów niestacjonarnych została zwiększona. Wyniki działań, których skutkiem była realizacja zalecenia winny zostać poddane korektom.	zalecenie zrealizowane
3.	Zaleca się uwzględnienie w programie studiów zajęć związanych z dziedziną nauk humanistycznych, którym przyporządkowano co najmniej 5 punktów ECTS poprzez skuteczne wdrożenie zmian dotyczących doboru treści programowych, liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów, ustalonych przez Senat Uczelni, jak również monitorowanie i ewaluację wyników wdrażanych zmian, przy udziale wszystkich grup interesariuszy procesu kształcenia	W planie studiów ujęto zajęcia, które można zaliczyć do zajęć odnoszących się do dziedziny nauk humanistycznych. Do zajęć tych można przykładowo zaliczyć <i>język sztuk wizualnych</i> (2 punkty ECTS), <i>storytelling i story design</i> (3 punkty ECTS) czy <i>digital art</i> (3 punkty ECTS).	zalecenie zrealizowane

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 2 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione częściowo

Uzasadnienie

Treści programowe uwzględnione w programie studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są w zasadzie zgodne z efektami uczenia się zarówno w obszarze efektów kierunkowych, jak i efektów zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, przy uwzględnieniu w pewnym zakresie wiedzy i jej zastosowań w zakresie obu dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, tj. nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości. Należy jednak zaznaczyć, że na skutek zdiagnozowanych błędów popełnionych przez Uczelnię przy definiowaniu i formułowaniu efektów uczenia się zakładanych dla studiów na poziomie całego programu oraz poszczególnych zajęć określonych w programie studiów, występują jeszcze w programie przypadki braku niektórych treści programowych lub wymagającego korekty doboru tych treści. Łączny nakład pracy studenta odpowiadający 120 punktom ECTS (3000-3600 godzin) jest wystarczający do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się. Jednak liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów przypisane w programie studiów niektórym zajęciom wymagają zwiększenia. Zdiagnozowane braki w treściach programowych także wymagają zwiększenia liczby godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni. Ponadto w programie studiów niestacjonarnych nie we wszystkich przypadkach, mimo podjętych działań naprawczych w tym zakresie, udało się wyeliminować niewłaściwe proporcje między liczbą godzin udziału w zajęciach z bezpośrednim udziałem prowadzącego i studentów, a liczbą godzin pracy indywidualnej związanej z tymi zajęciami. Dobór form zajęć, jak również proporcje liczby godzin zajęć odbywanych w poszczególnych formach są na ogół poprawne, choć warto jest rozważyć wprowadzenie zajęć w formie wykładów także dla modułu specjalnościowego. Plan studiów (studia stacjonarne i niestacjonarne) umożliwia wybór zajęć, którym przypisano punkty ECTS w wymiarze większym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, choć Uczelnia nieprawidłowo uwzględniła w grupie zajęć do wyboru praktyki specjalnościowe. Plan studiów (studia stacjonarne i niestacjonarne) obejmuje zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne w wymaganym wymiarze punktów ECTS. W planie studiów ujęto zajęcia poświęcone kształceniu w zakresie języka obcego na poziomie B2+. W kształceniu językowym studentów Uczelnia bazuje jednak wyłącznie na zajęciach, których podstawowym celem jest nauczania języka obcego i nie wprowadziła do programu studiów lub zasad jego realizacji innych form kontaktu studenta z językiem obcym, co – przy ograniczonej liczbie godzin zajęć przewidzianych dla warsztatów kompetencji językowych na studiach niestacjonarnych oraz braku systematyczności w kształceniu w zakresie znajomości języka obcego – uniemożliwia studentom nabycie biegłości językowej na poziomie B2+. Plan studiów obejmuje też zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych w liczbie 8 punktów ECTS. Metody kształcenia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są różnorodne i są dostosowane do specyfiki efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów oraz specyfiki branż kreatywnych. Wśród wykorzystywanych metod znajdują się zarówno metody podające, problemowe jak i eksponujące i praktyczne. W doborze metod kształcenia uwzględniane są najnowsze osiągnięcia dydaktyki akademickiej. W stosowaniu metod kształcenia wykorzystywany jest w sposób właściwy i poprawny potencjał kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. Metody kształcenia stymulują studentów do samodzielności i pełnienia aktywnej roli w procesie uczenia się oraz zapewniają przygotowanie do działalności zawodowej w sposób, który umożliwia wykonywanie czynności praktycznych przez studentów. Metody kształcenia zapewniają dostosowanie procesu uczenia się, także z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, do zróżnicowanych potrzeb grupowych oraz indywidualnych studentów, w tym potrzeb studentów z niepełnosprawnością oraz realizowanie indywidualnych ścieżek kształcenia. W programie studiów przewidziano 480 godzin praktyk, które odbywają się w każdym semestrze. W efektach uczenia się zakładanych dla praktyk zawodowych został zatem określony

pewien progres umiejętności występujący między 1. i 2. rokiem studiów, jednak część efektów uczenia się, choć niekiedy inaczej sformułowanych, powtarza się. Efekty uczenia się zakładane dla praktyk zawodowych zostały sformułowane w sposób ramowy, a w programie praktyk nie określono celu, zakresu, zasięgu i rodzaju zadań planowanych do realizacji w trakcie praktyk, co ogranicza porównywalność efektów uczenia się nabywanych przez studentów w wyniku praktyk oraz rodzi zastrzeżenia co do możliwości osiągnięcia przez studentów wszystkich efektów uczenia się zakładanych dla praktyk. Wymiar praktyk i miejsca ich odbywania odpowiadają efektom uczenia się zakładanym dla ocenianego kierunku. Aspekty związane z praktykami zawodowymi, takie jak ich program, osoby odpowiedzialne za proces ich realizacji – w szczególności opiekunowie – efekty uczenia się zakładane dla praktyk są oceniane przez studentów za pośrednictwem kwestionariusza anonimowej ankiety ewaluacyjnej. Warto rozważyć wykorzystywanie informacji zwrotnej gromadzonej w wyniku badań ankietowych w procesie ustawicznego doskonalenia programu praktyk i ich realizacji. Kompetencje, doświadczenie a także kwalifikacje opiekunów praktyk generalnie pozwalają na prawidłową realizację praktyk, jednak stwierdzono przypadki nierzetelności w sprawdzaniu i ocenie efektów uczenia się nabywanych przez studentów. Infrastruktura i wyposażenie miejsc odbywania praktyk są zasadniczo zgodne z potrzebami procesu nauczania i uczenia się i pozwalają na prawidłową realizację praktyk, należy jednak zauważyć, że duże zróżnicowane instytucje, w których studenci odbywają praktyki w połączeniu z brakiem kryteriów jakościowych dla miejsc praktyk utrudnia weryfikowanie infrastruktury oraz wyposażenia miejsc odbywania praktyk. Organizacja praktyk i nadzór nad ich realizacją odbywa się w oparciu o formalnie przyjęte zasady, które obejmują wskazanie osób, które odpowiadają za organizację i nadzór nad praktykami na ocenianym kierunku, a także warunki kwalifikowania na praktykę czy zadania opiekunów praktyk, jak również reguły hospitacji praktyk oraz zakres współpracy osób nadzorujących praktyki na kierunku z opiekunami praktyk i sposoby komunikowania się. Organizacja zajęć na studiach niestacjonarnych nie sprzyja efektywnemu wykorzystaniu czasu przeznaczanego w programie studiów na zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów. Czas przeznaczony w programie studiów na sprawdzenie i ocenę efektów uczenia się umożliwia weryfikację wszystkich efektów uczenia się oraz dostarczenie informacji zwrotnej o uzyskanych wynikach.

U podstaw propozycji oceny stopnia spełnienia kryterium 2 leżą wymienione poniżej nieprawidłowości i błędy zdiagnozowane w procesie oceny przez zespół oceniający:

1. Brak w programie studiów treści programowych dotyczących zaawansowanej wiedzy ogólnej z zakresu dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, tj. nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości. Jest to niezgodne z wymogiem określonym w charakterystykach drugiego stopnia efektów uczenia się dla poziomu 7. PRK oraz w istotnym stopniu utrudnia studentom rozumienie treści szczegółowych z zakresu tych dyscyplin uwzględnionych w programie studiów, jak również ich wykorzystanie w praktyce.
2. Brak w programie studiów niektórych treści szczegółowych z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości (np. dotyczących zarządzania strategicznego, zarządzania zasobami ludzkimi, marketingu, technik, zarządzania, negocjacji biznesowych), które umożliwiłyby studentom opanowanie w pełni złożonych umiejętności opisanych w efektach kierunkowych MK2P_U01, MK2P_U04, MK2P_U06, jak również efektów szczegółowych określonych dla zajęć uwzględnionych w programie studiów, np. *praktyka zawodowa 3* oraz *praktyka zawodowa 4, prawo nowych mediów*.

3. Nietrafny pod względem stopnia zaawansowania dobór treści programowych w kategorii wiedza, przepisanych niektórym zajęciom określonym w programie studiów, będący skutkiem nierównoważności w zakresie ujęcia stopnia zaawansowania wiedzy zakładanej do nabycia przez studentów oraz głębi perspektywy poznawczej między opisem wybranych efektów kierunkowych (MK2P_W01, MK2P_W02, MK2P_W07) opisem podporządkowanych efektów uczenia się zakładanych dla zajęć.
4. Występujące w programach studiów stacjonarnych i niestacjonarnych dysproporcje pomiędzy liczbą punktów ECTS osiąganych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów skutkujące brakiem możliwości nabycia przez studentów studiów niestacjonarnych tych samych efektów uczenia się jak na studiach stacjonarnych. Na studiach niestacjonarnych przy nadmiernie ograniczonej liczbie godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia nie ma możliwości realizacji zajęć, w sposób umożliwiający efektywny nadzór prowadzącego nad czynnościami i zadaniami wykonywanymi przez studentów.
5. Nieprawidłowe określenie w programie studiów liczby punktów ECTS uzyskiwanej w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów, z powodu uwzględnienia w tej liczbie wszystkich punktów ECTS przypisanych do praktyk zawodowych (19 punktów ECTS), w sytuacji gdy nie wszystkie punkty ECTS akumulowane przez studentów w wyniku realizacji praktyk są uzyskiwane w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów, zwłaszcza, że znacząca część studentów korzysta z zaliczenia na poczet praktyki zawodowej czynności wykonywanych w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu.
6. Brak możliwości nabycia przez studentów kompetencji w zakresie znajomości języka obcego na poziomie B2+ ESOKJ w związku z nieuwzględnieniem w programie studiów i sposobach jego realizacji innych – poza zajęciami, których podstawowym celem jest nauczanie języka obcego (warsztaty kompetencji językowych) – form kontaktu studenta z językiem obcym, jak również zaplanowaniem zbyt małej liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem prowadzącego i studentów dla warsztatów kompetencji językowych oraz nieprawidłowym umieszczeniem zajęć, których celem jest nauczanie języka obcego w harmonogramie realizacji programu studiów.
7. Występujące w programie studiów błędy i niezgodności dotyczące praktyk zawodowych:
 - a. umiejscowienie w programie studiów praktyk specjalnościowych, których realizacja następuje przed dokonaniem przez studentów wyboru modułu kształcenia wybieralnego/specjalnościowego,
 - b. ramowy charakter efektów uczenia się zakładanych dla praktyk i niejednorodność ich opisu, polegająca na uwzględnieniu w jednym opisie kilku umiejętności, niekiedy o różnym, charakterze, co w istotnym stopniu ogranicza możliwość zbudowania wiarygodnego i rzetelnego systemu sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów na praktykach,
 - c. sformułowanie analogicznych efektów uczenia się zakładanych dla praktyk specjalnościowych, niezależnie od celu i zakresu modułu specjalnościowego,

- d. brak określenia w programie zakresu i liczby zadań, adekwatnych do efektów uczenia się zakładanych dla danego etapu, które student powinien wykonać na każdym z etapów praktyk, co skutkuje zastrzeżeniami co do możliwości osiągnięcia efektów uczenia się zakładanych dla praktyk, brakiem porównywalności efektów uczenia się nabywanych przez studentów na praktykach oraz wyczerpania przewidzianego dla praktyk nakładu pracy studenta, jak również niemożnością zbudowania rzetelnego i wiarygodnego systemu sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych na praktykach,
 - e. występujące przypadki braku rzetelności w weryfikacji i ocenie efektów uczenia się zakładanych dla praktyk, co zostało potwierdzone przypadkami poświadczenia przez opiekunów praktyk w dziennikach praktyk opanowania przez studenta efektów uczenia się z zakresu kompetencji społecznych przy jednoczesnym braku realizacji przez studenta zadań wymagających wykorzystania tych kompetencji,
 - f. niespełnianie wymagań jakościowych w postępowaniu prowadzącym do zaliczenia studentowi w poczet praktyki czynności wykonywanych przez niego w szczególności w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu, zapewniających rzetelność procesu porównywania efektów uczenia się nabytych przez studenta w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu z efektami uczenia się określonymi dla praktyk zawodowych w programie studiów i potwierdzenia tych nabytych poza systemem studiów efektów, które są faktycznie zgodne z efektami uczenia się zakładanymi dla praktyk, ze względu na brak w procedurach uczelnianych podstaw, tj. dowodów na osiągnięcie efektów uczenia się, niezbędnych do rozstrzygnięcia, czy czynności wykonywane w miejscu pracy, stażu lub wolontariatu doprowadziły do nabycia przez studenta efektów uczenia się zakładanych dla praktyk,
 - g. brak określenia jakościowych kryteriów doboru miejsc praktyk, stanowiących podstawę do podejmowania decyzji o zatwierdzeniu miejsca praktyki samodzielnie wskazywanego przez studenta,
8. Brak uwzględnienia w organizacji zajęć na studiach niestacjonarnych zasad higieny pracy umysłowej, co wyraża się w planowaniu nadmiernej, sięgającej nawet 12, liczby godzin zajęć w ciągu jednego dnia, występowania w harmonogramie zajęć wielogodzinnych bloków zajęć z jednym prowadzącym, z jednego przedmiotu lub realizowanych w jednej formie. Ogranicza to efektywne wykorzystanie przez studentów czasu przeznaczonego na udział w zajęciach organizowanych w Uczelni.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

1. Rekomenduje się wprowadzenie do modułów specjalnościowych zajęć prowadzonych w formie wykładów, które poszerzą wiedzę i umiejętności studentów w obszarze dyscyplin naukowych, do których przyporządkowany został kierunek studiów z uwzględnieniem zakresu kształcenia specjalnościowego.

2. Rekomenduje się wprowadzenie zmian służących zgodności wykorzystania narzędzi i środków dydaktycznych z potrzebami wynikającymi z celów kształcenia oraz treści programowych, w sposób gwarantujący zgodność środków wykorzystywanych w praktyce z potrzebami programowymi.
3. Rekomenduje się podjęcie działań mających na celu zapewnienie wszystkim studentom miejsc odbywania praktyk zawodowych.
4. Rekomenduje się opracowanie i odpowiednie wdrożenie procedur ustawicznego doskonalenia programu praktyk i ich realizacji, które uwzględniać będą udział studentów.

Zalecenia

1. Zaleca się w zakresie doboru treści programowych:
 - a. uzupełnienie braków treści programowych dotyczących zaawansowanej wiedzy ogólnej z zakresu dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, tj. nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości,
 - b. uzupełnienie braków treści programowych dotyczącej szczegółowej wiedzy z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości, w celu zapewnienia możliwości nabycia przez studentów wszystkich kierunkowych efektów uczenia się oraz wszystkich efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów,
 - c. dostosowanie pod względem stopnia zaawansowania i głębi perspektywy poznawczej treści programowych określonych dla wybranych zajęć w programie studiów, w odniesieniu do których zakłada się nabycie przez studentów efektów kierunkowych MK2P_W01, MK2P_W02, MK2P_W07.
2. Zaleca się zwiększenie łącznej liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów oraz liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem przypisanej wybranym zajęciom określonym w programie studiów na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych jako konsekwencji wprowadzenia uzupełnień treści programowych oraz ich dostosowania do właściwego dla poziomu 7. PRK stopnia zaawansowania wiedzy i głębi perspektywy poznawczej.
3. Zaleca się zniwelowanie dysproporcji pomiędzy liczbą punktów ECTS osiągniętych na zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów, występujących w programach studiów stacjonarnych i niestacjonarnych, w celu zapewnienia prawidłowej realizacji zajęć z bezpośrednim udziałem na studiach niestacjonarnych i zapewnienia osiągnięcia przez studentów studiów niestacjonarnych efektów uczenia się równoważnych efektom nabywanym przez studentów studiów stacjonarnych.
4. Zaleca się skorygowanie w programie studiów liczby punktów ECTS uzyskiwanej w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów.
5. Zaleca się zwiększenie w programie studiów niestacjonarnych liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem prowadzącego i studentów dla zajęć, których celem jest nauczanie języka obcego (warsztatów kompetencji językowych) oraz odpowiednie rozplanowanie tych zajęć w harmonogramie realizacji programu studiów, by zapewnić systematyczność i ustawiczność kształcenia w zakresie znajomości języka obcego w toku studiów, jak również

wprowadzenie do programu studiów lub zasad jego realizacji innych – poza zajęciami mającymi za podstawowy cel nauczanie języka obcego – form kontaktu studentów z językiem obcym.

6. Zaleca się w odniesieniu do praktyk zawodowych:
 - a. prawidłowe umieszczenie w programie studiów praktyk specjalnościowych w celu zapewnienia odbywania praktyki specjalnościowej po dokonaniu przez studentów wyboru modułu specjalnościowego,
 - b. redefiniowanie efektów uczenia się zakładanych dla praktyk zawodowych, poprzez ich doprecyzowanie i nadanie im jednorodnego charakteru, jak również ich zróżnicowanie ze względu na moduły specjalnościowe, w celu zapewnienia możliwości stworzenia wiarygodnego i rzetelnego systemu sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów na praktykach i wyeliminowania nierzetelności w ocenianiu studentów,
 - c. określenie w programie praktyk celu, zakresu przedmiotowego, zasięgu, rodzajów i liczby zadań do wykonania przez studentów, adekwatnych do efektów uczenia się zakładanych dla poszczególnych etapów, w celu zapewnienia porównywalności efektów uczenia się nabywanych przez studentów w wyniku praktyk oraz porównywalności uzyskanych przez studentów ocen,
 - d. zapewnienie rygoryzmu i skrupulatności procesu porównywania efektów uczenia się nabytych przez studenta w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu z efektami uczenia się określonymi dla praktyk zawodowych w programie studiów i potwierdzenia tych nabytych poza systemem studiów efektów w ramach postępowania prowadzącego do zaliczenia studentowi w poczet praktyki czynności wykonywanych przez niego w szczególności w ramach zatrudnienia, stażu lub wolontariatu,
 - e. określenie jakościowych kryteriów doboru miejsc praktyk i traktowanie ich jako podstawy do podejmowania decyzji o zatwierdzeniu miejsca praktyki samodzielnie wskazywanego przez studenta.
7. Zaleca się dostosowanie organizacji zajęć na studiach niestacjonarnych do wymogów higieny pracy umysłowej, w celu zapewnienia studentom możliwości efektywnego wykorzystania czasu przeznaczonego na udział w zajęciach organizowanych w Uczelni.

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 3

Zasady rekrutacji do Dolnośląskiej Szkoły Wyższej na studia wyższe na rok 2023/2024 zostały ustalone w uchwale nr 192/2023 Senatu Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu. Ponieważ mowa jest o studiach drugiego stopnia, mających charakter kreatywny, kandydaci na kierunek *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, powinni spełniać jedno z wymienionych kryteriów: (1) posiadanie dyplomu ukończenia studiów pierwszego stopnia o kierunkach *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne* (adresowane do własnych absolwentów) (2) tytuł zawodowy licencjata lub magistra w dziedzinie sztuk wizualnych na innych uczelniach lub wydziałach artystycznych; (3) tytuł zawodowy licencjata, inżyniera lub magistra na kierunkach pokrewnych, których program edukacyjny obejmował kształcenie plastyczne i projektowe; (4) tytuł zawodowy licencjata, inżyniera lub magistra w innych, niż wymienione kierunkach, przy czym kandydat powinien wykazać się umiejętnościami z obszaru animacji lub sztuki plastycznej (szkice, grafika, projektowanie graficzne, malarstwo cyfrowe,

rzeźba, animacje, renderingi, scenografia, kostiumy, rekwizyty, oraz inne skrócone próbki scenariuszy / gier / animacji lub ogólne dokumenty opisujące koncepcję autorskich projektów). Kryteria kwalifikacji na studia na ocenianym kierunku są zatem selektywne, zapewniają przyjęcie na studia osób wyposażonych w kompetencje związane z projektowaniem, w tym z projektowaniem gier oraz artystyczne. Pozostałe wymogi kwalifikacji są zgodne z regulacjami prawa powszechnie obowiązującego. Proces rekrutacji odbywa się elektronicznie, wniosek aplikacyjny jest składany za pośrednictwem strony internetowej Uczelni.

Warunki rekrutacji nie uwzględniają informacji o oczekiwanych kompetencjach cyfrowych kandydatów, wymaganiach sprzętowych związanych z kształceniem, w tym również kształceniem z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość oraz zakresie wsparcia Uczelni w zapewnieniu dostępu do tego sprzętu. Uwzględnienie takiej informacji jest szczególnie istotne uwzględniając specyfikę studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji.

Uczelnia jest przygotowana do uznawania efektów uczenia się i okresu kształcenia oraz kwalifikacji uzyskanej przez kandydatów w innej uczelni, w tym uczelni zagranicznej. W przypadku przeniesienia z innej uczelni o podobnych efektach uczenia się i programie studiów na kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji, efekty uczenia się są uznawane na podstawie analizy zbieżności i różnic programowych. Identyczne zasady są stosowane przy uznawaniu efektów uczenia się w przypadku powtarzania roku, wznowienia studiów, podejmowania studiów po okresie urlopu lub zmiany kierunku studiów. Przy decyzji o uznaniu efektów uczenia się uzyskanych w systemie studiów wymagana jest zgodność treści programowych oraz liczby punktów ECTS. W przypadku niezgodności może być podjęta decyzja o wyznaczeniu różnic programowych, które student ma obowiązek zrealizować w terminie określonym przez dziekana.

Osobom ubiegającym się o przyjęcie na studia Uczelnia może potwierdzić efekty uzyskane w procesie uczenia się poza systemem studiów. W przypadku ubiegania się o przyjęcie na studia drugiego stopnia wymagany jest dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia oraz posiadanie kwalifikacji pełnej na poziomie 6. PRK i co najmniej trzy lata doświadczenia zawodowego po ukończeniu studiów pierwszego stopnia lub posiadanie kwalifikacji pełnej na poziomie 7. PRK i co najmniej 2 lata doświadczenia zawodowego kandydata, dla którego studia drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji będą kolejnymi studiami drugiego stopnia. W wyniku potwierdzenia efektów uczenia się Uczelnia można zaliczyć nie więcej niż 50% punktów ECTS przypisanych do zajęć objętych programem studiów.

Zasady potwierdzania efektów uczenia się zostały uchwalone 24 października 2023 r. przez Senat Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu uchwałą w sprawie uchwalenia regulaminu potwierdzenia efektów uczenia się w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW we Wrocławiu. Organami wydającymi decyzje w procesie potwierdzania efektów uczenia się są: Wydziałowa komisja ds. potwierdzenia efektów uczenia się oraz Uczelniana komisja odwoławcza ds. potwierdzania efektów uczenia się. Ta pierwsza jest powoływana przez Dziekana, natomiast ta druga przez Rektora Uczelni. W postępowaniu wewnątrzuczelnianym decyzja Komisji odwoławczej jest ostateczna, natomiast w postępowaniu zewnętrznym przysługuje osobie wnioskującej o potwierdzenie efektów uczenia się skarga do sądu administracyjnego od negatywnej decyzji Komisji odwoławczej.

Osobie wnioskującej o potwierdzenie efektów uczenia się przysługuje jednorazowo bezpłatna konsultacja z wydziałowym doradcą ds. potwierdzenia efektów uczenia się, który na podstawie

rozmowy z kandydatem i we współpracy z menedżerem kierunku dokonuje wstępnej analizy profilu aktywności kandydata oraz jego umiejętności.

Kandydat do wniosku o potwierdzenie efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów dołącza dowody pozwalające ocenić zasadność wniosku, a mianowicie zaświadczenia, dyplomy czy inne dokumenty, jak również certyfikaty językowe, referencje i opinie dotyczące działalności zawodowej i społecznej oraz inne dokumenty, np. wytwory pracy zawodowej.

Proces dyplomowania unormowany jest przepisami Regulaminu studiów, Zarządzenia nr 34/2023 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW oraz w Zarządzeniu nr 14/2023 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych w sprawie zatwierdzenia zaktualizowanych wymogów i zasad przygotowania prac dyplomowych i projektowych na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych DSW z siedzibą we Wrocławiu. Zgodnie z wymienionymi dokumentami prace dyplomowe powinny być tematycznie związane ze studiowanym kierunkiem oraz mieć postać samodzielnego, pisemnego opracowania monograficznego z opcją realizacji dodatkowego, samodzielnego projektu praktycznego, związanego z treścią opracowania.

Przygotowana praca oraz projekt praktyczny stanowią przedmiot dyskusji i oceny w trakcie egzaminu dyplomowego. Student powinien wykazać się umiejętnością posługiwania się wiedzą i umiejętnościami nabytymi w okresie studiów. Studia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji mają profil praktyczny, zatem w pracach dyplomowych nacisk położony jest na praktyczne wykorzystanie umiejętności zdobytych w trakcie studiowania. Stąd prace magisterskie najczęściej połączone są z autorską animacją, trójwymiarowym modelem postaci lub lokacji, albo konceptem autorskiej gry. Takie ustalenia pozwalają na stwierdzenie, że procedury i zasady dyplomowania są trafne i specyficzne.

W Uczelni stosowana jest procedura zatwierdzania tematów prac /projektów. Promotor przekazuje przez menedżera kierunku listę tematów prac/projektów do zatwierdzenia na Konwencie Dziekańskim, po zatwierdzeniu lista tematów jest przesyłana do Dziekanatu.

Student jest dopuszczony do egzaminu magisterskiego po zaliczeniu czwartego semestru studiów stopnia drugiego i otrzymaniu absolutorium dyplomowego, pozytywnej opinii od promotora pracy a także od recenzenta wyznaczonego przez Dziekana Wydziału. W Uczelni obowiązują procedury rejestrowania prac, sprawdzenia ich kompletności i poprawności, zatwierdzania prac, ich analizy i kontroli przy użyciu Jednolitego Systemu Antyplagiatowego. Procedury te są opisane w Zarządzeniu nr 20/2020 Rektora Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.

Komisję do przeprowadzenia egzaminu dyplomowego ustnego powołuje Rektor bądź osoba przez niego upoważniona, zaś w skład komisji wchodzi menedżer kierunku lub osoba przez niego wyznaczona jako przewodniczący, promotor i recenzent. Menedżer kierunku może wyznaczyć dodatkowych członków komisji. Egzamin odbywa się stacjonarnie, chociaż dopuszcza się przeprowadzenie egzaminu dyplomowego w trybie zdalnym na wniosek studenta.

Zasady weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się oraz postępów w procesie uczenia się dostosowane są do efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, formy zajęć, pojemności sal, liczby niezbędnego sprzętu, jego rozmieszczenia. Osoba prowadząca zajęcia, w zależności od efektów uczenia się i formy zajęć, np. projektu, dostosowuje liczebność grupy np. do symulacji czy organizacji dyskusji, uwzględniając również specjalne potrzeby studentów, które są identyfikowane przez tutorów na pierwszym spotkaniu. Tutorzy informują ustnie

prowadzących zajęcia o osobach posiadających specjalne potrzeby w taki sposób, aby prowadzący zajęcia dostosowali sposób i warunki pracy do ich możliwości.

W Regulaminie studiów pierwszego i drugiego stopnia oraz jednolitych magisterskich na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW w §19, pkt. 7 jest zapis zobowiązujący prowadzących zajęcia do podania studentom wyników zaliczenia – „Prowadzący zajęcia podaje do wiadomości studentów wyniki zaliczenia zajęć najpóźniej do zakończenia drugiego tygodnia sesji zaliczeniowej”.

W Zarządzeniu nr 34/2023 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 30 października 2023 roku w sprawie określenia zasad prowadzenia i uczestnictwa w zajęciach dydaktycznych, zasad weryfikacji efektów uczenia się oraz organizacji i przeprowadzania egzaminów dyplomowych w roku akademickim 2023/2024 określone są zasady o ocenie progresywnej i podsumowującej. §9 tegoż zarządzenia stanowi: „Ocena progresywna (formująca) zdobywanych efektów uczenia się odbywa się w sposób regularny poprzez informację zwrotną dotyczącą postępów studenta w nauce”, natomiast §10 określa: „Ocena podsumowująca (sumatywna) zdobywanych efektów uczenia się podlega poniżej wskazanym zasadom:

- 1) Uzyskanie zaliczeń ze wszystkich zajęć jest obowiązkowe i podlega rozliczeniu zgodnie z zasadami określonymi w regulaminie studiów obowiązującym na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW we Wrocławiu.
- 2) Weryfikacja efektów uczenia się zdobywanych w trakcie kształcenia może być przeprowadzona poza siedzibą Uczelni przy użyciu narzędzi informatycznych, odpowiednich dla weryfikacji danego typu efektu uczenia się lub w uzasadnionych przypadkach w trybie bezpośrednim (tradycyjnym) na terenie Uczelni.
- 3) Potwierdzanie uzyskania efektów uczenia się następuje w systemie USOS (Uniwersyteckim Systemie Obsługi Studiów).” Każdy student ma dostęp do systemu USOS po wcześniejszym zalogowaniu się i ma wgląd do ocen.

Z powyższych uregulowań normatywnych Uczelni wynika, że zostały określone zasady przekazywania studentom informacji zwrotnej dotyczącej stopnia osiągnięcia efektów uczenia się na każdym etapie studiów oraz na ich zakończenie w przypadku oceny podsumowującej /oceny z zaliczeń czy egzaminu. Nie wskazano natomiast takich uregulowań oraz zasad z nich wynikających dla prac przejściowych, kontrolnych, projektowych. Jak wynika z relacji studentów oraz nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia te terminy są stosunkowo krótkie i są ustalane indywidualnie przez każdego prowadzącego. Wyjątkiem są wyniki oceny prezentacji czy projektów w trakcie egzaminu dyplomowego, na zakończenie którego studenci na bieżąco otrzymują informację zwrotną o otrzymanej ocenie oraz o ewentualnych uchybieniach.

Ze spotkania ze studentami i ich relacji wynika, że znajomość procedury oraz sposobu praktycznego rozwiązywania konfliktów związanych z procesami i wynikami oceniania między prowadzącymi zajęcia i studentami nie jest powszechna. Również wiedza nauczycieli akademickich w tym zakresie jest niewielka.

W odniesieniu do bezpieczeństwa danych studentów i możliwości ich jednoznacznej identyfikacji w trakcie zajęć, czy innych obowiązków studenckich, realizowanych z wykorzystaniem metod i technik nauczania na odległość, przedstawiciele Uczelni poinformowali, iż gwarancją identyfikacji studentów i bezpieczeństwa ich danych jest zobowiązanie wszystkich studentów do logowania się do systemów

Uczelni oraz na zajęcia/zaliczenia/egzaminy realizowane na platformie MS Teams wyłącznie za pomocą udostępnionego przez Uczelnię indywidualnego uczelnianego konta poczty elektronicznej.

Ponadto zgodnie z Zarządzeniem nr 34/2023 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 30 października 2023 roku w sprawie określenia zasad prowadzenia i uczestnictwa w zajęciach dydaktycznych, zasad weryfikacji efektów uczenia się oraz organizacji i przeprowadzania egzaminów dyplomowych w roku akademickim 2023/2024 każdy student uczestniczący w zajęciach online, realizowanych synchronicznie, jest zobowiązany do zapewnienia sobie urządzenia technicznego umożliwiającego mu uczestnictwo w spotkaniach audiowizualnych oraz włączenia kamery oraz używania mikrofonu w trakcie zajęć. Ponadto w przypadku weryfikacji efektów uczenia się przy użyciu narzędzi cyfrowych, czyli egzaminu lub zaliczenia przeprowadzanego z wykorzystaniem narzędzi komunikacji zdalnej wymagana jest obecność audiowizualna studenta, co umożliwia weryfikację jego tożsamości. Podczas egzaminu / zaliczenia niedopuszczalne są celowe zakłócenia jego przebiegu, np. polegające na wyłączaniu lub zakrywaniu kamery i/lub mikrofonu lub udziale osób trzecich, korzystania z innych form pomocy. Jeśli prowadzący egzamin zauważy próby niesamodzielnej pracy, ma prawo poprosić studenta o wyjaśnienie zaistniałej sytuacji. W przypadku ponownego zaistnienia okoliczności budzących wątpliwość prowadzącego co do samodzielnej pracy studenta prowadzący ma prawo przerwać egzamin/zaliczenie. W opinii przedstawicieli studentów, uczestniczących w spotkaniu z zespołem oceniającym PKA, brak jest możliwości zapewnienia pełnego bezpieczeństwa danych studenta, identyfikacja danych studenta nie nadąża za postępem technologii i możliwościami sztucznej inteligencji.

Metody weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się oraz postępów w procesie uczenia się są wybierane przez prowadzących zajęcia na podstawie doświadczeń dydaktycznych, efektów uczenia się zakładanych dla zajęć oraz zasobu wiedzy, jaki jest konieczny w celu zaliczenia danych zajęć. Oznacza to, w ramach tych samych zajęć, prowadzonych przez różne osoby, ocena może być dokonywana wg różnych kryteriów, zaś w Uczelni nie wprowadzono zasad doboru metod i narzędzi przydatnych do weryfikacji stopnia osiągnięcia i postępów w poszczególnych grupach efektów uczenia się, zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów.

W programie studiów metody sprawdzania i oceniania efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów są zróżnicowane i na ogół trafnie dobrane - na poziomie doboru rodzaju metody weryfikacji – pod kątem efektów uczenia się oczekiwanych do nabycia przez studentów. Wśród stosowanych rodzajów metod weryfikacji można wymienić: dyskusję, symulację, projekt, test, prezentację. Istotnym mankamentem opisu w programie systemu weryfikacji i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów jest brak określenia w kartach przedmiotów, stanowiących integralny element programu studiów, celu, zakresu projektów (również prac zaliczeniowych, prac autorskich, zadań itp.) oraz stawianych im wymagań, przedmiotu i warunków, w jakich realizowane są symulacje. Brak ten sprawia, iż niemożliwe jest dokonanie oceny rzeczywistej trafności przyjętej metody weryfikacji, w sytuacji, gdy metoda została określona jedynie hasłowo, bez osadzenia jej w kontekście konkretnego programu studiów o określonych celach, zakładanych efektach uczenia się oraz treściach programowych. Zidentyfikowane w programie studiów przypadki powierzchownego, hasłowego opisu metod weryfikacji dotyczą głównie zajęć z modułu kształcenia podstawowego i kierunkowego.

Dla przykładu, na zajęciach *zarządzanie projektami kreatywnymi* jednym ze sposobów sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów jest projekt (ocena projektu ma duży

udział w ocenie końcowej – 25%), za pomocą projektu mają być sprawdzane efekty zakładane dla zajęć: charakteryzuje złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz praktyczne aspekty przygotowania budżetu i harmonogramu realizacji projektu kreatywnego oraz rozkłada w czasie pracę nad projektem i optymalizuje efektywność realizacji projektu poprzez dobranie odpowiednich technik zarządzania, jednak w programie studiów nie określono celu i zakresu oraz wymagań stawianych projektowi, co uniemożliwia dokonanie oceny tego, czy przy pomocy projektu można rzetelnie sprawdzić i ocenić efekty uczenia się nabyte przez studentów. W przypadku tych samych zajęć w karcie przedmiotu, będącej integralnym elementem programu studiów napisano, iż student otrzymuje 15 punktów za zadania, bez określenia celu, zakresu oraz wymagań stawianych tym zadaniom, jak również wykazania związku celów i tematyki zadań z efektami uczenia się zakładanymi dla zajęć. Nie wiadomo zatem, co te zadania mają sprawdzać i jakie są kryteria ich oceny, bowiem nie zostały określone wymagania. Celu, zakresu i wymagań dotyczących projektu, ani też przedmiotu symulacji lub zadania zaliczeniowego, autorskiej pracy, pracy końcowej (to są nazwy pochodzące z kart przedmiotów), nie określono także w przypadku zajęć *self-branding i zarządzanie marką osobistą, storytelling i story design, gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji, teoria i historia nowych mediów, język sztuk wizualnych, media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej*.

Nie zostały również w programie studiów określone wymagania dotyczące prezentacji multimedialnej z tematyki związanej ze studiowanym kierunkiem, przygotowywanej samodzielnie lub w parach, której opracowanie jest jednym z warunków zaliczenia *warsztatów kompetencji językowych 1* (na poziomie B2) oraz 2 (na poziomie B2+).

Sporadycznie brak określenia celu, zakresu i wymagań dotyczących projektu występuje także w kartach przedmiotów specjalnościowych, jednak znacznie rzadziej niż w pozostałych modułach kształcenia. Dotyczy to np. zajęć: *modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów, game design* (nb. nazwa zajęć jest analogiczna jak nazwa modułu kształcenia wybieralnego). W zdecydowanej większości zajęć uwzględnionych w obu modułach kształcenia specjalnościowego metody sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów są trafnie dobrane pod kątem zakładanych efektów uczenia się, w tym związanych z kształtowaniem umiejętności praktycznych, a planowane w programie studiów projekty zaliczeniowe opisane pod kątem zakresu i wymagań. Specyfika zajęć wchodzących w skład modułu specjalizacyjnego oraz autorski i innowacyjny zakres tematyki, bazujący w głównej mierze na rozwijającym się talencie studenta, bądź jego umiejętnościach artystycznych, powoduje, że ocena części projektów jest trudna do zdecydowanego sparametryzowania składników oceny i ich pomiaru. Niemniej należy podkreślić, iż podejmowane są wysiłki do opisanie wymogów i sposobu ich oceny w taki sposób, by studenci byli przekonani, że weryfikacja jest bezstronna, rzetelna i przejrzysta oraz wiarygodna, a otrzymane oceny są porównywalne.” Dla przykładu, podczas zajęć *Quest Writing* studenci mają przygotować projekt *questa* z uwzględnieniem opisanych warunków. Projekt podlega ocenie według czterech kryteriów. Na ocenę bardzo dobrą student winien uzyskać: „3 punkty – za zgodność ze specyfiką projektu questa i jego wymaganiami; 2 punkty – za pomysł i jego logiczne wykonanie; 2 punkty - za poprawność językową i zgodność z formatem; 3 punkty – za stworzenie naturalnej i wiarygodnej relacji pomiędzy postaciami w queście”. Kryteria te są podane w zasadach i warunkach zaliczenia.

Wśród metod sprawdzania i oceniania efektów uczenia się z zakresu kompetencji społecznych w programie studiów uwzględnia się dyskusję, studium przypadku, raport z ćwiczeń warsztatowych. Nie są to metody trafnie dobrane i nie umożliwiają sprawdzenia kompetencji społecznych nabywanych przez studentów. Znacznie bardziej przydatnymi sposobami weryfikacji kompetencji społecznych są

np. metody obserwacyjne, testy sytuacyjne (symulacja połączona z obserwacją), samoocena lub wzajemna ocena studentów). Stosowanie tych metod, przy ograniczonej liczbie godzin zajęć z bezpośrednim udziałem prowadzącego oraz studentów przewidzianych w programie studiów (na co zwracano już uwagę w analizie stanu faktycznego kryterium 2 w kontekście braku możliwości osiągnięcia efektów uczenia się) może sprawiać istotne trudności czasowe i organizacyjne.

Ze względu na brak w przypadku wielu zajęć określonych w programie studiów doprecyzowania metod weryfikacji i oceny efektów uczenia się, określenie sposobów weryfikacji hasłowo, bez ich osadzenia w kontekście pozostałych elementów programu studiów nie można stwierdzić, że system weryfikacji i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów umożliwia w pełni rzetelną i wiarygodną ocenę wszystkich efektów uczenia się nabywanych przez studentów, w tym w szczególności efektów uczenia się zakładanych dla zajęć z modułu podstawowego i kierunkowego oraz efektów uczenia się w zakresie posługiwania się językiem obcym na poziomie B2+, jak również efektów uczenia się w zakresie kompetencji społecznych.

Stąd można stwierdzić, że metody weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się w zakresie języka obcego oraz postępów w procesie uczenia się języka obcego, nie umożliwiają skutecznego sprawdzenia i oceny opanowania tego języka na poziomie co najmniej B2+, w tym języka specjalistycznego.

Dowody na osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się powinny być gromadzone w postaci prac pisemnych egzaminacyjnych, testów oraz projektów praktycznych, a w przypadku egzaminów ustnych – w postaci wykazów zagadnień egzaminacyjnych. Stąd wynika, że w przypadku egzaminów ustnych systemowo brak jest dowodów na stopień osiągnięcia efektów uczenia się przez zdającego studenta. Wszelkie dowody na realizację prac studentów służących kształtowaniu oceny stopnia osiągnięcia konkretnych efektów uczenia się są w Uczelni, zgodnie z Zarządzeniem nr 25/2020 Rektora DSW, gromadzone w teczkach i opisane szczegółowo ze wskazaniem zawartości teczek.

Wybrane losowo prace przejściowe, których próbki są gromadzone w teczkach poszczególnych przedmiotów wykazały zróżnicowany stopień zgromadzenia dowodów na osiąganie efektów uczenia się przez studentów w ramach zajęć oraz zróżnicowaną jakość zgromadzonych dowodów. Zgromadzone prace studentów o różnym poziomie realizacji i zróżnicowanych ocenach zazwyczaj dotyczyły jednego z szeregu zadań przewidzianych w karcie zajęć. Brak było informacji dotyczącej zakresu pracy oraz kryteriów różnicujących otrzymane przez studentów oceny. Dla przykładu opis jednej z teczek zawiera wyszczególnienie stosowanych rodzajów metod weryfikacji efektów uczenia się oraz potwierdzenie, że w teczce znajdują się próbki wytworów i prac studenckich weryfikujących efekty uczenia się. Dla jednych z zajęć w teczce zaznaczono dwa rodzaje wytworów projekt indywidualny/grupowy (realizacja form dziennikarskich, realizacja filmowa, projekt scenariusza zajęć/badawczy działań/działalności) oraz pracę pisemną (esej, argumentacja, dyskusja problemu), jednak bez doprecyzowania rodzaju projektu oraz pracy pisemnej i stawianych im wymagań. Brak jest także w opisie przedstawienia powiązań między wytworami studenckimi mającymi potwierdzać nabycie przez nich efektów uczenia się, a efektami, których nabycie te wytwory mają potwierdzać, jak również kryteriów oceny prac. W rezultacie nie wiadomo, w jakim celu przedstawione prace zostały wykonane, nabycie jakich efektów uczenia się mają potwierdzać i w oparciu o jakie kryteria zostały wystawione studentom oceny.

W wielu przypadkach analiza ocen zaliczenia (protokoły zaliczenia przedmiotu) wskazują na przewagę wysokich ocen otrzymywanych przez studentów (powyżej dobrego) w pierwszym terminie. Brak też

informacji jaka jest zależność pomiędzy oceną końcową i zaprezentowaną jedną oceną pracy przejściowej. W większości przypadków nie zweryfikowano wszystkich efektów uczenia się zakładanych dla zajęć, zaś otrzymane przez studentów oceny, na co zwrócono uwagę wyżej, były bardzo wysokie – np. w przypadku jednych z zajęć wybranych do przeglądu prac przejściowych na 70 studentów wystawiono 65 ocen bardzo dobrych, przy czym – biorąc pod uwagę dowody w postaci zamieszczonych w teczce prac – nie zweryfikowano żadnego z efektów uczenia się zakładanych dla zajęć.

Wybrane losowo prace dyplomowe zostały poddane kompleksowej analizie – praca, recenzje, protokół sprawdzenia pracy w Jednolitym Systemie Antyplagiatowym, protokół egzaminu magisterskiego. Generalnie należy stwierdzić, że protokoły z egzaminu magisterskiego są wypełniane ręcznie, w sposób niestaranny, mało czytelnie. Recenzje promotora i recenzenta (we wszystkich pracach występują te same dwie osoby, zamieniające się rolami) różnią się niekiedy diametralnie w ocenie pracy magisterskiej – zazwyczaj chodzi o stosowany język, błędy i niestaranną korektę. W recenzjach nie uwzględniono odstępstw od wytycznych, jakie w Uczelni obowiązują, wskazujących na to, że prace dyplomowe „powinny mieć postać samodzielnego, pisemnego opracowania monograficznego z opcją realizacji dodatkowego, samodzielnego projektu praktycznego, związanego z treścią opracowania.” Zatem powinna być to praca o charakterze co najmniej paranaukowym, zawierająca określenie celu, pytanie bądź hipotezy, w której zastosowane zostały trafnie dobrane, pod kątem zdefiniowanego celu oraz sformułowanych pytań bądź hipotez, metody badań. W przygotowaniu pracy powinny być uwzględnione proste badania, wnioskowanie, wreszcie – powinny być w niej zawarty opis uzyskanych rezultatów w postaci opisu stanu realizacji celu i przedstawienia odpowiedzi na pytania czy wyniki weryfikacji hipotezy sformułowanej na początku procesu tworzenia pracy. Zagadnienia związane z tematyką pracy magisterskiej powinny być w niej omówione w sposób wyczerpujący. Braków zakresie wymienionych wyżej elementów, powszechnie występujących w pracach magisterskich poddanych przeglądowi przez zespół oceniający recenzenci nie uwzględnili w recenzjach i ocenie prac magisterskich.

Trzeba stwierdzić, że tematyka prac jest niezwykle ciekawa i inspirująca i odnosi się w pewnym zakresie do artystycznej natury samych studentów i studiowanego kierunku, niemniej, skoro Uczelnia ustaliła wymagania dotyczące pracy magisterskiej, to wymagania te muszą być spełnione na etapie przyjęcia pracy przez promotora i dopuszczenia studenta do egzaminu magisterskiego. Tematyka prac dyplomowych jest usytuowana w dyscyplinie wiodącej tj. w naukach o komunikacji społecznej i mediach, do której przypisywano kierunek oraz odpowiadał sylwetce absolwenta tego kierunku. Prace dyplomowe umożliwiają zweryfikowanie umiejętności praktycznych, nie zapewniają jednak weryfikacji efektów uczenia się w zakresie wiedzy. Oznacza to, że prace dyplomowe nie odpowiadają w pełni wymogom określonych w art. 76. ust. 2 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, który głosi, iż „praca dyplomowa jest samodzielnym opracowaniem zagadnienia naukowego, artystycznego lub praktycznego, dokonaniem technicznym lub artystycznym, prezentującym ogólną wiedzę i umiejętności studenta związane ze studiami na danym kierunku, poziomie i profilu oraz umiejętności samodzielnego analizowania i wnioskowania”. W losowo wybranych pracach dyplomowych stwierdzono brak prezentacji ogólnej wiedzy, umiejętności studenta w zakresie metodologii badań, samodzielnego analizowania i wnioskowania.

Monitorowaniem losów absolwentów zajmuje się Biuro Karier i Praktyk, którego zadaniem jest promowanie absolwentów na rynku pracy, w tym prowadzenie bazy studentów i absolwentów poszukujących pracy. W tym zakresie Uczenia wykorzystuje informacje o sytuacji absolwentów szkół

wyższych na rynku pochodzące z ogólnopolskiego systemu monitorowania ekonomicznych losów absolwentów szkół wyższych. Ponadto losy absolwentów są śledzone tradycyjnymi sposobami – za pośrednictwem kontaktów promotorów prac dyplomowych, poszczególnych wykładowców oraz menedżera kierunku z absolwentami, z wykorzystaniem między innymi mediów społecznościowych.

Studenci są autorami / współautorami publikacji naukowych oraz posiadają osiągnięcia w obszarach działalności zawodowej, właściwej dla studiowanego kierunku. Wśród publikacji studenckich znajdują się prace z zakresu wykorzystania ChatGPT w rozpoznawaniu emocji i zarządzaniu komunikacją oraz na temat jakości przetwarzania języka naturalnego przez ChatGPT i grafiki proceduralne, poświęcone problematyce CSR w firmach z branży projektowania gier oraz tematyce mikropłatności w grach. Jeden ze studentów jest współautorem gry wideo *Disco Samurai*, która została nagrodzona na festiwalach i imprezach branżowych Poznań Game Arena, PAX East, PAX Japan. Jedna ze studentek brała udział w projekcie realizowanym wspólnie z AGH w Krakowie, studio ExplodedView związanym z Metaverse. Kilka gier zrealizowanych w ramach zajęć *gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji* jest wykorzystywanych w szkołach na Podlasiu i w Trójmieście.

Zalecenia dotyczące kryterium 3 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 3 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia	Ocena realizacji zalecenia (zalecenie zrealizowane / zalecenie niezrealizowane)
1.	Zaleca się wdrożenie do stosowania wymagań merytorycznych, dotyczących konstrukcji i zawartości pracy magisterskiej w celu zapewnienia jej zgodności z wymaganiami stawianymi pracom dyplomowym na studiach drugiego stopnia, w szczególności w zakresie wykazania się przez studentów umiejętnością tworzenia nowej wiedzy oraz wykorzystania istniejącej, a także zastosowania metod naukowych do osiągnięcia celu pracy, jak również poszukiwania, selekcji i wykorzystywania literatury	Zaktualizowane zostały wymogi i zasady przygotowania prac dyplomowych i projektowych na kierunkach prowadzonych na Wydziale z Studiów Stosowanych DSW (Zarządzenie nr 1/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych DSW z 11.01.2022 r.).	zalecenie zrealizowane

	przedmiotu oraz materiałów źródłowych		
2.	Zaleca się wdrożenie do stosowania zasad oceny prac dyplomowych, zapewniających rzetelność procesu oceniania prac dyplomowych	a. Przygotowano i wprowadzono zasadę monitorowania jakości prac dyplomowych projektowych i rzetelności ich oceniania oraz sposobu przeprowadzenia egzaminów dyplomowych i projektowych (Zarządzenie nr 2/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych DSW z 11.01.2022 r.) b. Przygotowano i przeprowadzane są corocznie szkolenie promotorów i recenzentów na temat wymogów dotyczących prac dyplomowych, obejmujący między innymi poprawne przygotowanie recenzji prac dyplomowych/ projektowych wprowadzonych zarządzeniem nr 4/2021 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych DSW z 26.04.2021 r. Wyniki działań, których skutkiem była realizacja zalecenia winny zostać poddane ewaluacji.	zalecenie zrealizowane
3.	Zaleca się monitorowanie jakości prac dyplomowych i procesu dyplomowania oraz dokonywanie cyklicznych przeglądów prac dyplomowych oraz wykorzystanie wyników tych działań monitorująco-ewaluacyjnych w systematycznym podnoszeniu jakości prac dyplomowych oraz rzetelności oceny w procesie dyplomowania	Opracowano i wdrożono zasady monitorowania jakości prac magisterskich i rzetelności ich oceniania oraz sposobu przeprowadzenia egzaminów magisterskich (Zarządzenie nr 2/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych DSW z 11.01.2022 r.). Monitoring jest przeprowadzony po zakończeniu danego roku akademickiego w miesiącach listopad-grudzień. Analizie podlegają losowo wybrane prace dyplomowe. Za realizację zadania zgodnie z regulaminem pracy Wydziałowej Komisji ds. oceny jakości kształcenia oraz zakresem zadań odpowiedzialności odpowiada Rada Programowa kierunku. Wyniki działań, których skutkiem była	zalecenie zrealizowane

		realizacja zalecenia winny zostać poddane ewaluacji.	
--	--	--	--

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 3 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione częściowo

Uzasadnienie

Warunki rekrutacji na studia, kryteria kwalifikacji i procedury rekrutacyjne są przejrzyste, selektywne, bezstronne, równe w stosunku do kandydatów i umożliwiają dobór kandydatów posiadających wstępną wiedzę oraz umiejętności na pożądanym niezbędnym poziomie dla rozpoczęcia studiów na kierunku, natomiast nie uwzględniają informacji o oczekiwanych kompetencjach cyfrowych kandydatów, wymaganiach sprzętowych związanych z kształceniem, oraz zakresie wsparcia uczelni w zapewnieniu dostępu do tego sprzętu. Warunki potwierdzenia efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów oraz uznawania efektów uczenia się uzyskanych w innej uczelni, w tym w uczelni zagranicznej zapewniają możliwość identyfikacji efektów uczenia się uzyskanych w takich warunkach oraz ocenę ich adekwatności w zakresie odpowiadającym efektem uczenia się określonym programie studiów. Zasady i procedury dyplomowania są trafne, specyficzne i zapewniają potwierdzenie osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się na zakończenie studiów. Ogólne zasady weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się oraz postępów w procesie uczenia się umożliwiają równe traktowanie studentów oraz zapewniają możliwość adoptowania metod i organizacji sprawdzania efektów uczenia się do wymogów studentów z niepełnosprawnościami, zapewniają bezstronność, rzetelność i przejrzystość procesu weryfikacji jak również porównywalność ocen. Zastrzeżenia budzi jednak stosowanie tych zasad w praktyce sprawdzania i oceniania efektów uczenia się na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji. Wynika to z niestarannego w niektórych przypadkach dokumentowania prac etapowych, mających stanowić dowód nabycia efektów uczenia się przez uniemożliwiającego ustalenie, czy i w jakim zakresie studenci nabyli efekty uczenia się, zakładane dla zajęć określonych w programie studiów. Zastrzeżenia budzi także rzetelność oceniania ze względu na bardzo duży udział wysokich ocen w ogólnej liczbie ocenionych prac.

Zasady weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się oraz postępów w procesie uczenia się nie określają zasad przekazywania studentom informacji zwrotnej dotyczącej stopnia osiągnięcia efektów uczenia się na etapie oceny formującej, a jedynie na etapie oceny podsumowującej – egzaminów zaliczeń oraz egzaminu magisterskiego. Ogólne zasady weryfikacji i oceny określają również sposoby postępowania w sytuacjach konfliktowych jakie mogą zaistnieć między studentami a ich nauczycielami w zakresie weryfikacji i oceny efektów uczenia się oraz zachowań nieetycznych lub niezgodnych z prawem. Znajomość tych uregulowań jest jednak niedostateczna zarówno w środowisku nauczycieli jak i studentów. Metody weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość zawierają zestaw standardowych wymogów zapewniających bezpieczeństwo danych dotyczących studentów oraz identyfikacji studenta.

W programie studiów metody sprawdzania i oceniania efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów są zróżnicowane i na ogół trafnie dobrane - na poziomie doboru

rodzaju metody weryfikacji – pod kątem efektów uczenia się oczekiwanych do nabycia przez studentów. Wśród stosowanych rodzajów metod weryfikacji można wymienić: dyskusję, symulację, projekt, test, prezentację. Jednak ze względu na brak doprecyzowania metod weryfikacji i oceny efektów uczenia się, jak również określenie sposobów weryfikacji hasłowo, bez ich osadzenia w kontekście pozostałych elementów programu studiów, w przypadku wielu zajęć uwzględnionych w programie studiów, nie można stwierdzić, że system weryfikacji i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów umożliwia w pełni rzetelną i wiarygodną ocenę wszystkich efektów uczenia się nabywanych przez studentów, w tym w szczególności efektów uczenia się zakładanych dla zajęć z modułu podstawowego i kierunkowego oraz efektów uczenia się w zakresie posługiwania się językiem obcym na poziomie B2+, jak również efektów uczenia się w zakresie kompetencji społecznych.

Tematyka prac dyplomowych mieści się w dyscyplinie wiodącej, tj. w naukach o komunikacji społecznej i mediach, jest interesująca i odpowiada głównemu nurtowi przyszłej działalności zawodowej studentów. Jednakże, pomimo zrealizowania zaleceń dotyczących wdrożenia wymagań merytorycznych, dotyczących konstrukcji i zawartości pracy magisterskiej, jak również przeszkolenia w tym zakresie promotorów i recenzentów i zainicjowania monitoringu prac dyplomowych i procesu dyplomowania, wyniki przeglądu prace dyplomowych pokazują, że nie w pełni odpowiadają one wymogom określonym w przepisach ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.

Uczelnia śledzi losy absolwentów. Studenci są autorami / współautorami publikacji fachowych i posiadają inne osiągnięcia w obszarach działalności zawodowej właściwych dla kierunku.

U podstaw propozycji oceny stopnia spełnienia kryterium 3 leżą wymienione poniżej nieprawidłowości i błędy zdiagnozowane w procesie oceny przez zespół oceniający:

1. Brak w przypadku wielu zajęć określonych w programie studiów, głównie z modułów kształcenia podstawowego, kierunkowego oraz językowego doprecyzowania metod weryfikacji i oceny efektów uczenia się. Sposób przedstawienia metod weryfikacji i oceny w odniesieniu do licznych zajęć z wymienionych wyżej modułów kształcenia ma charakter hasłowy, nie uwzględnia osadzenia stosowanych metod w kontekście pozostałych elementów programu studiów. Nie można zatem stwierdzić, że system weryfikacji i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów umożliwia w pełni rzetelną i wiarygodną ocenę wszystkich efektów uczenia się nabywanych przez studentów, w tym w szczególności efektów uczenia się zakładanych dla zajęć z modułu podstawowego i kierunkowego oraz efektów uczenia się w zakresie posługiwania się językiem obcym na poziomie B2+ i będący skutkiem tej nieprawidłowości:
2. Brak dostatecznej staranności w prowadzeniu teczek poszczególnych zajęć określonych w programie studiów, zawierających próbki wytworów i prac studentów weryfikujących efekty uczenia się. Dokonany przez zespół oceniający przegląd losowo wybranych prac przejściowych znajdujących się w teczkach przedmiotów wykazał duże zróżnicowanie jakości zgromadzonego materiału będące konsekwencją braku informacji o celu, zakresie wytworów i prac studentów, stawianych pracom wymagań oraz kryteriów ich oceny, jak również charakterystyki powiązania określonej pracy z efektem/efektami uczenia się, którego/których nabycie przez studenta jest weryfikowane i oceniane na podstawie danej pracy, co wynika z braku doprecyzowania metod sprawdzania i oceniania efektów uczenia się w programie studiów.

3. Nietrafny dobór metod sprawdzania i oceniania efektów uczenia się z zakresu kompetencji społecznych, nieuwzględniający specyficznego charakteru efektów uczenia się z tej kategorii.
4. Występujące przypadki nierzetelności w sprawdzaniu i ocenianiu efektów uczenia się nabywanych przez studentów przejawiające się w braku sprawdzenia wszystkich efektów uczenia się zakładanych dla zajęć oraz znaczącym zawyżaniu ocen i małym zróżnicowaniu ocen wystawianych studentom, co jest konsekwencją niesprecyzowania klarownych wymagań oraz kryteriów oceny.
5. Brak pełnej zgodności prac dyplomowych (magisterskich) z wymaganiami określonymi w przepisach prawa ogólnie obowiązującego oraz wewnętrznych regulacjach uczelnianych. W losowo wybranych pracach dyplomowych, których przeglądu dokonał zespół oceniający stwierdzono brak prezentacji ogólnej wiedzy, umiejętności studenta w zakresie metodyki badań, samodzielnego analizowania i wnioskowania.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

1. Rekomenduje się umieszczenie informacji o oczekiwanych kompetencjach cyfrowych kandydatów, wymaganiach sprzętowych związanych z kształceniem, w tym również kształceniem z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość oraz o zakresie wsparcia uczelni w zapewnieniu dostępu do tego sprzętu w opisie warunków kwalifikacji kandydatów.
2. Rekomenduje się ustalenie zasad przekazywania studentom informacji zwrotnej dotyczącej stopnia osiągnięcia efektów uczenia się na etapie oceny formującej, w związku z każdym elementem procesu weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się oraz postępów w tym procesie.
3. Rekomenduje się podjęcie działań mających na celu upowszechnienie wśród studentów oraz nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia wiedzy na temat procedur postępowania w przypadkach zaistnienia konfliktów między studentami a nauczycielami akademickimi i innymi osobami prowadzącymi zajęcia w zakresie procesu weryfikacji i oceny efektów uczenia się oraz zapobiegania i reagowania na zachowania nieetyczne i niezgodne z prawem dotyczące tego procesu.
4. Rekomenduje się bieżące monitorowanie sposobów identyfikacji studenta oraz bezpieczeństwa danych dotyczących studenta w związku z szybkim postępem technologii, w szczególności sztucznej inteligencji.

Zalecenia

1. Zaleca się rewizję systemu sprawdzania i oceniania efektów uczenia się poprzez doprecyzowanie stosowanych metod weryfikacji i oceny dla wszystkich zajęć określonych w programie studiów oraz osadzenie tych metod w kontekście pozostałych elementów programu studiów, w tym w szczególności efektów uczenia się kierunkowych i zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, w taki sposób, aby wytwory i prace, jak również

czynności studentów określone w programie studiów hasłowo (projekt, praca zaliczeniowa, praca autorska itp.) miały określony cel, zakres, sformułowane wymagania i kryteria oceny, pozostające w ścisłym i, niebudzącym wątpliwości dla wszystkich interesariuszy procesu kształcenia, związku z efektem/efektami uczenia się, który/które będą przez ten wytwór/pracę sprawdzane i oceniane.

2. Zaleca się podjęcie skutecznych działań mających na celu zapewnienie staranności w dokumentowaniu osiągnięcia przez studentów zakładanych efektów uczenia się, poprzez zapewnienie kompletności teczek poszczególnych przedmiotów oraz ich wyczerpujący opis, uwzględniający doprecyzowanie rodzajów prac i wytworów studentów stanowiących potwierdzenie nabycia efektów uczenia się, jak również celów, zakresu, stawianych wymagań, kryteriów oceny wytworów i prac w ścisłym powiązaniu z efektem/efektami uczenia się, który/które mają być sprawdzane i oceniane za pośrednictwem danej pracy/danego wytworu.
3. Zaleca się włączenie do systemu weryfikacji i oceny efektów uczenia się trafnie dobranych metod sprawdzania i oceniania efektów uczenia się z kategorii kompetencje społeczne, przy uwzględnieniu specyficznego charakteru tych efektów oraz konieczności sprawdzenia i oceny wszystkich efektów uczenia się z tej kategorii.
4. Zaleca się wprowadzenie mechanizmów monitorowania rzetelności procesu sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów i reagowania na przypadki małego zróżnicowania i zawyżania ocen, poprzez określenie w programie studiów klarownych wymagań i kryteriów oceny.
5. Zaleca się zapewnienie pełnej zgodności prac dyplomowych (magisterskich) z wymaganiami określonymi w przepisach prawa ogólnie obowiązującego oraz wewnętrznych regulacjach uczelnianych.

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 4

Potencjał kadrowy nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, dla których Uczelnia jest podstawowym miejscem pracy obejmuje 10 nauczycieli akademickich w tym: 2 profesorów Uniwersytetu Dolnośląskiego DDSW ze stopniem doktora habilitowanego, 1 doktora oraz 7 magistrów. Ponadto na ocenianym kierunku prowadzi zajęcia 25 innych osób. Spośród nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni jako podstawowym miejscu pracy dwie osoby ze stopniem doktora habilitowanego posiadają bogaty dorobek naukowy w dyscyplinie nauk o komunikacji społecznej i mediach, przy czym dorobek jednej z tych osób jest w wielu zakresach powiązany z teoretycznymi podstawami gier, 2 osoby z tytułem zawodowym magistra posiadają wykształcenie wpisujące się w obszar badań dotyczących komunikacji społecznej i mediów (dziennikarstwo i komunikacja społeczna), 1 nauczyciel akademicki posiadający tytuł zawodowy magistra jest absolwentem PWSFTviT w Łodzi (realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia) oraz 1 nauczyciel akademicki posiadający tytuł zawodowy magistra jest absolwentem Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW (media kreatywne: projektowanie gier i animacji). Żaden nauczyciel akademicki nie posiada wykształcenia w obszarze dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. Spośród 10 nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni jako podstawowym miejscu pracy, 3 pracowników zatrudnionych jest na stanowisku badawczo-dydaktycznym, zaś pozostali pracownicy zatrudnieni zostali na stanowisku dydaktycznym. Doświadczenie jak i dorobek naukowy kadry odpowiada dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. Pracownicy biorą udział w projektach,

konferencjach naukowych w zakresie odpowiadającym dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. W tym zakresie również mieszczą się ich publikacje naukowe. Jeden z pracowników posiada również doświadczenie zawodowe w zakresie zarządzania, pełniąc funkcje wiceprezesa firmy bądź menedżera zespołów. Zastrzeżenia jednakże budzi dobór kadry bez uwzględnienia pracowników posiadających wykształcenie, doświadczenie lub dorobek naukowy w dyscyplinie nauki o zarządzaniu i jakości.

Wśród innych osób prowadzących zajęcia na ocenianym kierunku wyróżnić można przede wszystkim praktyków z doświadczeniem zawodowym, w zakresie m.in. branży gamedevu, post-produkcji filmowej, reklamy, tworzenia oprogramowania i technologii np. Unity, szkoleń o tematyce gamifikacji i grywalizacji, prawa i komercjalizacji własności intelektualnej, realizacji muzyki i udźwiękowienia do gier, UX design, odpowiadającym kierunkowi media kreatywne: projektowanie gier i animacji. Wśród osób prowadzących zajęcia znajdują się także aktywni twórcy np. kompozytorzy, twórcy sztuki video, fotografii i malarstwa.

W zasadzie wszyscy nauczyciele akademicy i inne osoby prowadzące zajęcia na ocenianym kierunku posiadają dorobek naukowy i doświadczenie zawodowe umożliwiające prawidłową realizację zajęć. Można jedynie sformułować zastrzeżenia w odniesieniu do obsady kluczowych zajęć związanych z dyscyplinami, do których został przyporządkowany kierunek – metodologia *badań komunikacji społecznej i mediów* oraz *self-branding i zarządzanie marką osobistą*. Obecnie zajęcia *metodologia badań komunikacji społecznej i mediów* prowadzi osoba, która nie posiada wykształcenia w zakresie dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach (posiadane wykształcenie: nauki polityczne, kulturoznawstwo, politologia). Zainteresowania badawcze tej osoby koncentrują się wokół problematyki historii kultury polskiej, ze szczególnym uwzględnieniem historii i badań muzyki popularnej i festiwalu muzycznych, a także na przemianach społeczno-kulturowych pod wpływem rozwoju nowych technologii. Kolejny przykład dotyczy zajęć *self-branding i zarządzanie marką osobistą*. Osoba prowadząca niniejsze zajęcia posiadająca tytuł zawodowy magistra (archeologia) oraz licencjat (historia), z informacji podanej przez Uczelnię wynika, iż posiada ona doświadczenie w zakresie pracy rekrutera oraz organizacji różnego rodzaju wydarzeń i festiwali.

Liczebność kadry zatrudnionej w Uczelni jako podstawowym miejscu pracy jest wystarczająca, bowiem większość zajęć kształtujących umiejętności praktyczne prowadzonych jest przez osoby spoza Uczelni. Jednakże biorąc pod uwagę dyscypliny naukowe, w których posiadają dorobek nauczyciele akademicy i inne osoby prowadzące zajęcia oraz obsadę zajęć, należy wyrazić zastrzeżenie dotyczące braku pełnego wykorzystania kompetencji i doświadczenia nauczycieli akademickich posiadających dorobek w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach jak i zastrzeżenie odnoszące się do braku kadry, której dorobek naukowy, posiadane wykształcenie jak i doświadczenie zawodowe wpisuje się w dyscyplinę nauki o zarządzaniu i jakości. W przypadku dyscypliny wiodącej zatrudnionych zostało w bieżącym roku akademickim dwóch nauczycieli akademickich posiadających tytuł zawodowy magistra posiadających wykształcenie wpisujące się w obszar badawczy odnoszący się do komunikacji społecznej i mediów (media kreatywne: projektowanie gier i animacji oraz realizacja obrazu filmowego, telewizyjnego i fotografia). Jednakże nauczyciele akademicy, dla których Uczelnia stanowi podstawowe miejsce pracy w ograniczonym stopniu są angażowani do prowadzenia zajęć na ocenianym kierunku. Szczególną uwagę zwraca brak wykorzystania na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji potencjału dwójga nauczycieli akademickich o najwyższych kwalifikacjach i bogatym dorobku w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach, którzy prowadzą na ocenianym kierunku zajęcia w wymiarze: profesor uczelni *seminarium magisterskie 1, 2* (60 g.) oraz

wykład *teoria i historia nowych mediów* (30 g.). W związku z tym należy uznać, iż przydział zajęć oraz obciążenie godzinowe poszczególnych nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia nie jest w pełni prawidłowe, gdyż nie są optymalnie wykorzystywane kompetencje nauczycieli akademickich, którzy posiadają doświadczenie i dorobek w zakresie dyscypliny wiodącej. Brak jest również nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni jako podstawowym miejscu pracy posiadających doświadczenie i dorobek w zakresie dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości.

Nauczyciele akademicy oraz inne osoby prowadzące zajęcia na ocenianym kierunku posiadają kompetencje dydaktyczne, również te związane z prowadzeniem zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, co umożliwia ich prawidłową realizację. Uczelnia prowadzi szkolenia dla pracowników, również związane z podnoszeniem kompetencji w zakresie wykorzystania metod i technik kształcenia na odległość.

W procesie doboru nauczycieli akademickich uwzględniane są kompetencje, wykształcenie i doświadczenie w zakresie dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach, jednakże brak jest kadry posiadającej wykształcenie, kompetencje i doświadczenie w zakresie dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. Większość zajęć na ocenianym kierunku jest prowadzona przez inne osoby, dla których Uczelnia nie stanowi podstawowego miejsca pracy, w tym osoby z tytułem zawodowym magistra lub niższym. W przypadku zajęć prowadzonych przez osoby, które nie posiadają tytułu zawodowego magistra lub równorzędnego, nadzór nad weryfikacją efektów uczenia się jest powierzany nauczycielom akademickim posiadającym tytuł zawodowy magistra (np. zajęcia: *praca z silnikiem Unity I*; *praca z silnikiem Unreal I*, *praca z silnikiem Unreal3* lub stopień naukowy doktora (np. zajęcia: *processing w animacji*; *animacja twarzy*; *animacja urządzeń mechanicznych*).

Potrzeby szkoleniowe nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia w zakresie podnoszenia kompetencji dydaktycznych są zaspokajane. Podnoszeniu kompetencji dydaktycznych pracowników służą szkolenia, wymiany dobrych praktyk, czy regularne spotkania zespołu dydaktycznego. Badania naukowe nauczycieli akademickich są finansowane przede wszystkim ze środków własnych Uczelni oraz z subwencji otrzymanej na badania naukowe.

Nauczyciele akademicy oraz inne osoby prowadzące zajęcia są systematycznie oceniani przez studentów. Ponadto pracownicy oceniani są w ramach prowadzonych hospitacji zajęć jak również ocen okresowych. Wnioski wynikające z ocen okresowych zawierają zalecenia prorozwojowe (np. udział w szkoleniach, konferencjach czy kursach językowych) i są omawiane z pracownikami. Menedżer kierunku corocznie dokonuje analizy ocen studenckich z pracownikami. Przeprowadzana analiza dotyczy z jednej strony potrzeb rozwojowych nauczycieli i wprowadzenia działań korygujących w zakresie dydaktyki, a z drugiej – prowadzona jest pod kątem wprowadzenia ewentualnych zmian w programie studiów.

Realizowana polityka kadrowa jest ukierunkowana na kształtowanie kadry prowadzącej zajęcia, zapewniające prawidłową ich realizację, z uwzględnieniem działań mających na celu rozwój nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia. Jednak nie we wszystkich zakresach jest ona skuteczna, na co wskazuje brak wśród kadry prowadzącej zajęć nauczycieli akademickich lub innych osób posiadających dorobek naukowy w drugiej z dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, tj. nauk o zarządzaniu i jakości. Brak w zespole prowadzącym zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji osoby/osób o tych kompetencjach, wpłynął niekorzystnie zarówno na budowanie koncepcji kształcenia i określenia w niej miejsca nauk o zarządzaniu i jakości, jak i w konsekwencji na luki w opisie zakładanych efektów uczenia się oraz

dobór treści programowych, o czym pisano wyżej w analizie stanu faktycznego w kryteriach 1 oraz 2.

Władze Uczelni zauważają potrzebę ewolucji w zakresie pełnienia roli Uczelni – z miejsca pracy nauczycieli akademickich do miejsca współpracy i rozwoju. Zmiany wprowadzane w Uczelni dotyczą zarządzania zespołami dydaktycznymi, rozwijania ścieżek kariery pracowników oraz budowania systemów wsparcia. Potrzeby w tym obszarze zostały zidentyfikowane w trakcie warsztatów przeprowadzanych w 2024 r. i stanowią podstawę do tworzenia nowej polityki kadrowej na lata 2026-2030. Prowadzona polityka kadrowa w oparciu o wnioski z warsztatów ma na celu stworzenie przestrzeni dla budowania i kształtowania kompetencji i rozwoju kadry.

Realizowana polityka kadrowa obejmuje zasady rozwiązywania konfliktów oraz reagowania na przypadki zagrożenia, naruszania bezpieczeństwa czy dyskryminacji i przemocy wobec członków kadry. Kwestie dotyczące rozstrzygania konfliktów, a także reagowania na przypadki zagrożenia, naruszenia bezpieczeństwa czy dyskryminacji stanowią obszar zadań realizowanych przez Rzecznika Dyscyplinarnego ds. nauczycieli akademickich oraz Komisji Dyscyplinarnej ds. nauczycieli akademickich. W Uczelni obowiązuje Zarządzenie Rektora nr 21/2020 w sprawie wprowadzenia polityki antymobbingowej i antydyskryminacyjnej oraz Zarządzenie Rektora w sprawie Planu Równości płci, którego wprowadzenie zostało poprzedzone przeprowadzonymi badaniami ankietowanymi, które objęły wszystkich pracowników Uczelni.

Zalecenia dotyczące kryterium 4 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 4 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia	Ocena realizacji zalecenia (zalecenie zrealizowane / zalecenie niezrealizowane)
1.	Zaleca się większe wykorzystanie potencjału kadrowego nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę, posiadających stopnie naukowe i dorobek naukowy w dyscyplinach, do których kierunek jest przyporządkowany do prowadzenia zajęć powiązanych z tymi dyscyplinami naukowymi	Do działań odnoszących się do niniejszego zalecenia zaliczyć można zwiększenie liczby godzin zajęć prowadzonych na ocenianym kierunku przez nauczycieli akademickich, których stopnie naukowe i dorobek naukowy mieści się w dyscyplinach, do których przyporządkowano kierunek. Nadal jednak nauczyciele akademicy, których dorobek, kompetencje i doświadczenie wpisują się w obszar dyscypliny wiodącej nie realizują większości swojego pensum na ocenianym kierunku. Ponadto Uczelnia dokonała zmian w ramach programu studiów wprowadzając nowe zajęcia takie jak: <i>metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; zarządzanie</i>	zalecenie zrealizowane

		<i>projektami kreatywnymi; język sztuk wizualnych; teoria i historia nowych mediów; media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej; gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji; prawo nowych mediów; self-branding i zarządzanie marką osobistą; światotwórstwo w grach.</i> Wyniki działań, których skutkiem była realizacja zalecenia winny zostać poddane korektom wynikającym z zaleceń dotyczących wprowadzania do programu studiów nowych efektów uczenia się oraz odpowiadających im treści programowych dotyczących nabywania przez studentów zaawansowanej wiedzy ogólnej z zakresu dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany.	
2.	Zaleca się zrewidowanie polityki zatrudnieniowej Uczelni i wyeliminowanie możliwości powierzania prowadzenia zajęć osobom nieposiadającym tytułu zawodowego magistra, magistra inżyniera lub równorzędnego	Uczelnia zgodnie z Zarządzeniem nr 3/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r., przyjęła między innymi, że tylko w wyjątkowych przypadkach, uzasadnionych specyfiką kierunku dopuszcza się do prowadzenia zajęć osoby, które nie posiadają tytułu zawodowego magistra, lecz kwalifikację na poziomie niższym (licencjat, inżynier). Odbywa się to z upoważnienia Dziekana Wydziału pod rygorem dokonania weryfikacji efektów uczenia się przez osoby, które posiadają wykształcenie na poziomie tytułu zawodowego magistra lub wyższym. W takim wypadku menedżer kierunku może dokonać takiej obsady w sytuacji, gdy występuje konieczność zapewnienia niszowych kompetencji niezbędnych do uzyskania kwalifikacji absolwenta. Ponadto Wydział Studiów Stosowanych prowadzi szkolenia podnoszące kompetencje skierowane do nauczycieli	zalecenie zrealizowane

		akademickich i innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne.	
3.	Zaleca się wdrożenie do stosowania działań projakościowych zapobiegających niepełnemu wykorzystaniu posiadanych przez Uczelnię zasobów kadrowych w postaci zespołu nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę i posiadających dorobku naukowego w dyscyplinach, do których kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji jest przyporządkowany w prowadzeniu zajęć oraz powierzaniu zajęć osobom nieposiadającym kwalifikacji do prowadzenia zajęć w systemie szkolnictwa wyższego.	Działania projakościowe podjęte przez Uczelnię służące zapobieganiu sytuacjom niepełnego wykorzystania posiadanych zasobów kadrowych obejmują: wprowadzenia Zarządzenia nr 3/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r. (o którym mowa wyżej). zbieranie informacji dotyczących wykształcenia i doświadczenia zawodowego nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne w aplikacji "CV wykładowcy", która dostępna jest w Intranecie zgodnie z Okólnikiem nr 3/2021 Rektora Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 5 listopada 2021 roku w sprawie obowiązku wypełnienia i bieżącej aktualizacji CV Wykładowcy w Intranecie. Wyniki działań, których skutkiem była realizacja zalecenia winny zostać poddane korektom wynikającym z zaleceń dotyczących wprowadzania do programu studiów nowych efektów uczenia się oraz odpowiadających im treści programowych dotyczących nabywania przez studentów zaawansowanej wiedzy ogólnej z zakresu dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany.	zalecenie zrealizowane

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 4 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione częściowo

Uzasadnienie

Nauczyciele akademicki oraz inne osoby prowadzące zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji posiadają dorobek naukowy i doświadczenie w zakresie dyscypliny wiodącej – nauki o komunikacji społecznej i mediach, a także posiadają kompetencje dydaktyczne,

w tym związane z prowadzeniem zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, które umożliwiają prawidłową realizację zajęć. Na podkreślenie zasługuje duży udział w prowadzeniu zajęć praktyków z doświadczeniem zawodowym, w zakresie branży gamedevu i pokrewnych przemysłów kreatywnych, odpowiadających sektorowi przyszłego rynku pracy absolwentów kierunku. W zespole osób prowadzących zajęcia na ocenianym kierunku, pomimo jego przyporządkowania do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości, brak jest nauczycieli akademickich lub innych osób posiadających dorobek naukowy w tej dyscyplinie. Uczelnia zaspokaja potrzeby szkoleniowe pracowników i wspiera ich rozwój naukowy. Nauczyciele akademicy i inne osoby prowadzące zajęcia są oceniani przez studentów. Dodatkowo pracownicy są oceniani w ramach hospitacji zajęć i ocen okresowych. Realizowana polityka kadrowa obejmuje zasady rozwiązywania konfliktów oraz reagowania na przypadki zagrożenia, naruszania bezpieczeństwa czy dyskryminacji i przemocy wobec członków kadry.

U podstaw propozycji oceny stopnia spełnienia kryterium 4 w wymiarze kryterium spełnione częściowo/niespełnione leżą wymienione poniżej nieprawidłowości zdiagnozowane w trakcie oceny przez zespół oceniający:

1. Ograniczone wykorzystanie kompetencji i doświadczenia nauczycieli akademickich posiadających dorobek w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach, skutkujące zdiagnozowanym w kryterium 1 i 2 brakiem zakładanych efektów uczenia się oraz odpowiadających im treści programowych umożliwiających studentom nabycie zaawansowanej wiedzy ogólnej w zakresie nauk o komunikacji społecznej i mediach.
2. Brak w zespole osób prowadzących zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji osoby/osób posiadającej/posiadających dorobek naukowy w dyscyplinie nauki o zarządzaniu i jakości, co wpłynęło niekorzystnie zarówno na budowanie koncepcji kształcenia i określenia w niej miejsca nauk o zarządzaniu i jakości, jak i w konsekwencji na luki w opisie zakładanych efektów uczenia się oraz dobór treści programowych, o czym pisano wyżej w analizie stanu faktycznego w kryteriach 1 oraz 2.
3. Nieprawidłowa obsada dwóch zajęć.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

Zalecenia

1. Zaleca się – w wyniku uzupełnienia opisu efektów uczenia się o efekty zakładające nabycie przez studentów zaawansowanej wiedzy ogólnej z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz włączenia do programu studiów odpowiadających tym efektom treści programowych – zwiększenie wykorzystania kompetencji i doświadczenia członków kadry kierunku posiadających dorobek naukowy w dyscyplinie wiodącej.
2. Zaleca się włączenie do zespołu kadry prowadzącej zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji osób posiadających kompetencje i doświadczenie w dyscyplinie nauki o zarządzaniu i jakości, w celu zapewnienia studentom możliwości nabycia efektów

uczenia się w zakresie zaawansowanej wiedzy ogólnej dotyczącej tej dyscypliny, jak i efektów z zakresu kluczowych elementów wiedzy szczegółowej wiążącej się z naukami o zarządzaniu i jakości.

3. Powierzenie zajęć wymienionych w załączniku nr 4 do raportu zespołu oceniającego osobom posiadającym kompetencje i doświadczenie zapewniające prawidłową realizację zajęć i osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się.

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 5

Baza dydaktyczno-naukowa składa się z jednego budynku własnego, dwóch budynków dzierżawionych oraz sal w czterech budynkach wynajmowanych. Na użytek ocenianego kierunku przeznaczono szereg specjalistycznych pracowni komputerowych, w tym 2 trzydziestoosobowe, wyposażonych w projektory, stanowiska komputerowe, ekran projekcyjny, oraz tablice suchościeralne; jedno laboratorium 33-osobowe wyposażone w stanowiska komputerowe typu iMac, projektor multimedialny, ekran projekcyjny, tablicę suchościeralną; jedno laboratorium sieci komputerowych oraz laboratorium obliczeń masowo-równoległych, wyposażone w 25 stanowisk komputerowych, projektor multimedialny, ekran projekcyjny, tablice suchościeralne, szafę rack z urządzeniami CISCO oraz DELL. Do użytku studentów ocenianego kierunku przeznaczono również studio telewizyjne, wyposażone w projektor multimedialny, ekran projekcyjny, ekran flip-tablicę, pomieszczenie studyjne, reżyserkę, montażownię, rolety okienne, system audio, green screen. Laboratorium grafiki komputerowej wyposażono w 30 stanowisk komputerowych, projektor multimedialny, ekran projekcyjny, tablice suchościeralne, nagłośnienie, drukarki 3D, rolety okienne. Uczelnia posiada również pracownię multimedialną z systemem *motion capture*; studio fotograficzne wyposażone w 12 kamer, dwa kostiumy dla aktorów wraz z markerami, dron quadrokopter, phantom 3 pro, rolety okienne, mobilny telewizor, komputer do obróbki zdjęć, elektryczne systemy wieszania tła fotograficznego. Spikerka dla dwóch osób wyposażona została w stanowisko komputerowe do prowadzenia audycji radiowych, wygłuszenie sali, rolety okienne. Ponadto Uczelnia dysponuje laboratorium dźwięku dla 23 studentów, wyposażonym w projektor multimedialny, ekran projekcyjny, tablice flipchart, jedno stanowisko dla prowadzącego do produkcji dźwięku, wygłuszenie sali, rolety okienne. Sala komputerowa do grafiki komputerowej, 30-osobowa, została wyposażona w projektor multimedialny, ekran projekcyjny, tablicę suchościeralną, 30 stanowisk komputerowych. Pracownia plastyczna, 34-osobowa posiada projektor multimedialny, ekran projekcyjny, tablicę suchościeralną i rolety okienne. Pracownie komputerowe zapewniony jest dostęp do całego wachlarza programów komputerowych – częściowo licencjonowanych, z licencjami ważnymi do września 2024 r., bezterminowym licencjami, licencjami akademickimi oraz freeware-'wymi. Zdecydowana większość programów jest dostępna w ramach wirtualnych laboratoriów. Również pozostałe sale wykładowe wyposażone są w projektory multimedialne, ekrany projekcyjne, tablice suchościeralne, rolety okienne. Aula będąca salą wykładową z 296 miejscami i możliwością podziału jej na dwie sale wyposażona jest w projektor multimedialny, ekran projekcyjny, tablice suchościeralne, system audiowizualny, system do prowadzenia zajęć hybrydowych. Zdecydowana większość pomieszczeń wyposażona jest w klimatyzację. Wyposażenie sal dydaktycznych pozwala na realizowanie zajęć kształtujących umiejętności praktyczne na kierunku w warunkach nie odbiegających od aktualnie istniejących na rynku pracy.

Komplet sal dydaktycznych we wszystkich budynkach UD DSW posiada zestaw umożliwiający prowadzenie zajęć z wykorzystaniem projektora multimedialnego, ponadto w dyspozycji prowadzącego zajęcia są rezerwowe projektory, laptopy, głośniki, zestawy kabli niezbędnych do podłączenia sprzętu. We wszystkich budynkach, własnych i wynajmowanych, dostępny jest bezprzewodowy i nieograniczony dostęp do Internetu. Pracownie komputerowe we wszystkich budynkach są dostępne dla studentów i wykładowców także poza godzinami zajęć dydaktycznych w porozumieniu z działem IT. Oprogramowanie oraz infrastruktura informatyczna umożliwiają również prowadzenie zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, zarówno w układzie synchronicznym jak i asynchronicznym, pozwala na interakcje studentów i nauczycieli prowadzących zajęcia również jest dostosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnościami.

Biblioteka usytuowana jest w obrębie kampusu Uczelni. Księgozbiór biblioteki Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW obejmuje blisko 95 000 woluminów – książek naukowych, podręczników, e-booków i czasopism. Biblioteka oferuje również dostęp do zbiorów multimedialnych i elektronicznych dokumentów oraz licencjonowanych baz danych. Księgozbiór zorganizowany jest w wolnym dostępie – jeśli użytkownik posiada dostęp do Internetu może przeglądać katalog biblioteczny i e-źródła z dowolnego miejsca i o dowolnej porze. Biblioteka wyposażona jest w stanowiska komputerowe, samoobsługowe ksero, czytelnię z 38 miejscami pracy oraz boksy profesorskie do cichej nauki. Biblioteka zapewnia dostęp do 1000 e-booków, 97 audiobooków i 24 baz danych, w tym 3 płatnych. Księgozbiór biblioteki obejmuje zarówno pozycje polskojęzyczne (94%) jak i obcojęzyczne (w języku angielskim, czeskim, niemieckim i rosyjskim – w sumie około 6%).

Pracownicy biblioteki poza gromadzeniem i katalogowaniem zbiorów prowadzą szkolenie biblioteczne, praktyki studenckie, promują wiedzę, naukę i czytelnictwo. Biblioteka jest również dostępna w weekendy. W bibliotece dostępne są pozycje literatury wymienianej w kartach przedmiotu jako literatura obowiązkowa i dodatkowa. Kierownicy jednostek są zobowiązani do monitorowania na bieżąco zasobów bazy dydaktycznej i naukowej w swoich jednostkach i zgłaszania dyrektorowi biblioteki zapotrzebowania na zakup potrzebnych książek i baz danych. Opinie na temat zakresu baz danych i księgozbioru oraz wyposażenia biblioteki wyrażają też studenci i absolwenci Uniwersytetu Dolnośląskiego poprzez uczestnictwo elektronicznej ankiecie uczelni a także możliwość oceny Biblioteki z poziomu wyszukiwarki Google po wcześniejszym zalogowaniu.

Droga jaką musi przebyć student by dostać się na teren biblioteki uwzględnia również potrzeby osób z niepełnosprawnościami, szczególnie w obszarze narzędzi ruchu. Na miejscu w bibliotece zainstalowano szereg urządzeń umożliwiających z korzystanie z zasobów bibliotecznych osobom z różnymi niepełnosprawnościami, między innymi powiększalnik tekstu Topaz, klawiatura i myszka przeznaczona dla osób niedowidzących. Część stolików umożliwia ustawienie ich wysokości umożliwiając osobom na wózkach inwalidzkich wygodną pracę przy nich. Dwa stoły umożliwiają regulację wysokości w taki sposób, że można pracować przy nich na stojąco. Te stoły wyposażone są w dwie lampy Luxo z lupą 3,5 D Led DOS powiększająca tekst. Polityka gromadzenia zbiorów w bibliotece uwzględnia duży zakres oraz wysoką jakość dostępu do źródeł elektronicznych. Zainstalowano system Integro, pozwalający na przeszukiwanie katalogu bibliotecznego z uwzględnieniem bazy Ibuk Libra. W bibliotece czytelnicy mogą samodzielnie zeskanować dowolne dokumenty jak również skorzystać z pomocy bibliotekarza, który po zeskanowaniu może przesłać mailem wybrane fragmenty publikacji zamawiającemu studentowi. Komputery pozwalają na szybką pracę z pakietem Office oraz korzystanie z zainstalowanych pakietów multimedialnych pozwalających na obróbkę grafiki czy prace z wykorzystaniem innych potrzebnych programów. W boksach

profesorskich zainstalowano komputery zaopatrzone w oprogramowanie, umożliwiające wykonywanie prac domowych przez studentów oraz przyszłych programistów czy grafików komputerowych. Istnieje też możliwość skorzystania z tabletów graficznych, na których można wykonać projekty graficzne, VR oraz przygotować się do zajęć. Biblioteka dodatkowo stworzyła bazę darmowych źródeł. Od marca 2021 w bibliotece funkcjonuje książkomat ułatwiający czytelnikom korzystanie z zasobów bibliotecznych poprzez dogodne odbieranie zamówionych książek bez względu na godziny otwarcia biblioteki.

Wszystkie pomieszczenia dostosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnością – W tym zarówno ruchowo jak i narządu słuchu (pętle indukcyjne). Trakty komunikacyjne dostosowane są do osób z niepełnosprawnością. Sale zajęciowych, obsługi studentów – Dziekanat, Biuro Karier i inne zostały opisane w sposób czytelny, w tym w języku Braille’a. Dostępne windy umożliwiają przemieszczanie się również osób z niepełnosprawnościami ruchu. W budynkach znajdują się dostosowane do osób z niepełnosprawnościami ruchy toalety. Mała architektura zawiera miejsca parkingowe dla osób z niepełnosprawnościami. Uczelnia w ramach projektu NCBiR pn. „Studia? Nie ma przeszkód! Uczelnia przyjazna osobom z niepełnosprawnością” przygotowała dostępne wejście dla osób z niepełnosprawnościami, przebudowała i oznakowała schody, szklane drzwi, zainstalowała automatyczne światła w ciemnych toaletach, oświetlenie ciemnych korytarzy, kontrastowe włączniki i gniazdka w salach i korytarzach, komunikaty głosowe i oznakowanie Braille’owskie w windzie.

W Uczelni prowadzone są przeglądy okresowe infrastruktury dydaktycznej, w tym również wykorzystywanej w kształceniu z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, wyposażenia technicznego, pomieszczeń, pomocy, środków dydaktycznych, aparatury badawczej jak również zasobów bibliotecznych. W tych przeglądach nie jest zapewniony (z wyjątkiem przeglądów zasobów i wyposażenia biblioteki) udział nauczycieli akademickich, jak również studentów. W tym zakresie sporządzono rekomendację.

Wyniki okresowych przeglądów oraz wnioski z oceny są wykorzystywane w miarę możliwości organizacyjnych i finansowych do doskonalenia infrastruktury dydaktycznej i bibliotecznej wyposażenia technicznego pomieszczeń, pomocy i środków dydaktycznych, specjalistycznego oprogramowania, zasobów bibliotecznych, informacyjnych oraz edukacyjnych

Zalecenia dotyczące kryterium 5 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (*jeśli dotyczy*)

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 5 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione

Uzasadnienie

Sale i specjalistyczne pracownie dydaktyczne oraz ich wyposażenie są zgodne z potrzebami procesu nauczania i uczenia się, adekwatne do rzeczywistych warunków przyszłej pracy zawodowej, umożliwiają prawidłową realizację zajęć, w tym prowadzenie zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w warunkach właściwych dla zakresu działalności zawodowej absolwentów kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*. Ponadto zapewniony jest dostęp do wirtualnych

laboratoriów i specjalistycznego oprogramowania wspomagającego kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. Infrastruktura informatyczna, wyposażenie techniczne pomieszczeń, pomoce i środki dydaktyczne, specjalistyczne oprogramowanie są sprawne, nowoczesne, nieodlegające od aktualnie używanych w działalności zawodowej w obszarach zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku oraz umożliwiają prawidłową realizację zajęć, w tym z wykorzystaniem zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych.

Zapewniony jest dostęp studentów do sieci bezprzewodowej oraz do pomieszczeń dydaktycznych, laboratoriów komputerowych, specjalistycznego oprogramowania poza godzinami zajęć, w celu wykonywania zadań, realizacji projektów, itp. Infrastruktura informatyczna i oprogramowanie stosowane w kształceniu z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość umożliwia synchroniczną i asynchroniczną interakcję między studentami a nauczycielami akademickimi i innymi osobami prowadzącymi zajęcia, jest połączona z innymi systemami uczelnianymi, dostępna dla studentów o specjalnych potrzebach edukacyjnych, w tym studentów z niepełnosprawnościami.

W bibliotece dostępne są pozycje literatury wymienianej w kartach przedmiotu jako literatura obowiązkowa i dodatkowa. Lokalizacja biblioteki, liczba, wielkość i układ pomieszczeń bibliotecznych, ich wyposażenie techniczne, liczba miejsc w czytelni, udogodnienia dla użytkowników, godziny otwarcia zapewniają warunki do komfortowego korzystania z zasobów bibliotecznych w formie tradycyjnej i cyfrowej. Zapewniona jest zgodność infrastruktury dydaktycznej i bibliotecznej oraz zasad korzystania z niej z przepisami BHP.

Zapewnione jest dostosowanie infrastruktury dydaktycznej, naukowej i bibliotecznej do potrzeb osób z niepełnosprawnością, w sposób zapewniający tym osobom pełny udział w kształceniu i prowadzeniu działalności naukowej oraz korzystaniu z technologii informacyjno-komunikacyjnej, a także likwidację barier w dostępie do sal dydaktycznych, pracowni i laboratoriów, jak również zaplecza sanitarnego.

W Uczelni prowadzone są przeglądy okresowe infrastruktury dydaktycznej, w tym również wykorzystywanej w kształceniu z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, wyposażenia technicznego, pomieszczeń, pomocy, środków dydaktycznych, aparatury badawczej jak również zasobów bibliotecznych. W tych przeglądach nie jest zapewniony (z wyjątkiem przeglądów zasobów i wyposażenia biblioteki) udział nauczycieli akademickich, jak również studentów. W tym zakresie sporządzono rekomendację. Wyniki okresowych przeglądów oraz wnioski z oceny są wykorzystywane w miarę możliwości organizacyjnych i finansowych do doskonalenia infrastruktury dydaktycznej i bibliotecznej wyposażenia technicznego pomieszczeń, pomocy i środków dydaktycznych, specjalistycznego oprogramowania, zasobów bibliotecznych, informacyjnych oraz edukacyjnych

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

Rekomenduje się zapewnienie udziału nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia oraz studentów w okresowych przeglądach infrastruktury dydaktycznej, w tym również wykorzystywanej w kształceniu z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość,

wyposażenia technicznego pomieszczenia, pomocy środków dydaktycznych aparatury badawczej jak również zasobów bibliotecznych.

Zalecenia

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 6

Rodzaj, zakres i obszar działalności instytucji społeczno-gospodarczych, w tym pracodawców, z którymi Uczelnia współpracuje w ramach opracowywania i realizacji programu studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, odpowiada przyporządkowaniu kierunku do dyscyplin naukowych, ustalonej koncepcji kształcenia i wyznaczonym celom kształcenia. Instytucje te obejmują w szczególności firmy z branży projektowania gier i aplikacji, agencje interaktywne oraz reklamowe, jak również działy marketingu w korporacjach. Ich zasięg jest bardzo zróżnicowany – począwszy od małych, lokalnych przedsiębiorstw czy organizacji, poprzez firmy ogólnopolskie, na międzynarodowych korporacjach kończąc.

Współpraca opiera się w szczególności na zapewnianiu studentom możliwości realizacji praktyk (co odpowiada profilowi praktycznemu studiów) oraz uczestnictwie zewnętrznych ekspertów w działalności dydaktycznej – zarówno w charakterze pracowników etatowych jak i zatrudnianych w ramach umowy cywilno-prawnej. Osoby te reprezentują organizacje o zróżnicowanym rozmiarze: duże studia gier wideo (Techland, CD Projekt RED, Ten Square Games), krajowe przedsiębiorstwa z produkcjami autorskimi (Tate Multimedia, Klabater, Juggler Games) oraz podwykonawców dla większych firm (The Knights of Unity, Picadilla, Megapixel, Pixelstorm, Awaken Realms). Realizowane są również projekty dla instytucji z zewnątrz, w których udział biorą zarówno pracownicy, jak i studenci. Przykładem jest projekt realizowany we współpracy z potentatem dystrybucji gier, w ramach którego powstał skierowany do nauczycieli kurs w języku polskim, angielskim, hiszpańskim i włoskim, traktujący o wykorzystaniu gier wideo w edukacji przedmiotów ścisłych oraz humanistycznych, a mający na celu uświadomienie, w jaki sposób można wykorzystywać gry wideo w pracy z uczniami oraz jak aktywizować i stymulować procesy poznawcze za pomocą gier. Inne projekty obejmują wykorzystanie technologii VR w zakresie edukacji na różnych kierunkach studiów czy też opracowanie aplikacji poświęconej reprezentacji spektrum autyzmu (we współpracy z absolwentką kierunku). Osoby prowadzące zajęcia na ocenianym kierunku biorą udział w spotkaniach branżowych, m.in. serii szkoleń dla przyszłych adeptów branży gier wideo “Digital Dragons Academy”, wydarzeniach pod marką Nokia Garage Talks czy organizowanym we współpracy z Uniwersytetem WSB Merito i firmą Materialise S.A. Forum Przemysłu 4.0 (w trakcie którego omawiano m.in. kwestie związane z tematyką studiów na kierunku, tj. stosowanie aplikacji VR w symulacjach przestrzeni magazynowych, wykorzystanie modelowania w druku 3D i inne). Również studenci i absolwenci angażują się w podobne przedsięwzięcia, z których wyróżnić można w szczególności inicjatywę 3D Community. Był to projekt o charakterze samorozwojowym, który miał na celu integrację dolnośląskiej społeczności grafików i animatorów 3D. Podczas regularnych spotkań koncentrowano się na rozwoju profesjonalnego feedbacku oraz pomocy pracowniczej i projektowej. Odbływały się wówczas też wykłady, briefingi oraz warsztaty z zakresu modelowania 3D, pracy ze światłem (light artistic methods), oraz m.in. warsztaty

z prawa autorskiego w grafice 3D. W inicjatywie brali udział absolwenci oraz dyplomanci ocenianego kierunku.

Mimo dość dużej liczby firm współpracujących z uczelnią w zakresie ocenianego kierunku, współpraca ta nie jest sformalizowana. W roku 2020 podpisano 3 listy intencyjne z lokalnymi firmami, z pozostałymi instytucjami formalizacja współpracy jest incydentalna i obejmuje konkretne projekty czy praktyki. Zgodnie z wynikami ankiety ewaluacyjnej przesyłanej studentom do wypełnienia po zakończeniu praktyk, ponad połowa ankietowanych (30 na 56 ankiet) jako najbardziej problematyczny aspekt realizacji praktyk wskazała „znalezienie firmy/instytucji, która wyrazi zgodę na realizację praktyki zawodowej”. Głos ten znalazł również potwierdzenie podczas spotkań z zespołem oceniającym w trakcie wizytacji w Uczelni, w trakcie których zespół oceniający został poinformowany o przypadkach studentów, którym nie udało się zrealizować praktyki z powodu niezalezienia miejsca do ich zrealizowania. Choć uczelnia stara się aktualizować bazę pracodawców, m.in. poprzez analizę branżowych raportów, działania te nie zdają się być wystarczające. Warto również rozważyć np. wprowadzenie możliwości odbycia praktyk u największych partnerów dla najlepszych studentów kierunku czy zachęcenie do większego zaangażowania w prace dyplomowe i naukowe dzięki konkursom z nagrodami sponsorowanymi przez firmy.

W Radzie Programowej kierunku jest zapewniona reprezentacja otoczenia społeczno-gospodarczego, natomiast spotkania realizowane są bardzo rzadko – raz do roku. Ze względu na bardzo wysoką dynamikę i ogólną specyfikę branży, warto rozważyć większą regularność spotkań, szczególnie biorąc pod uwagę profil praktyczny studiów. Prowadzący zajęcia zgłaszają ewentualne uwagi do menedżera kierunku lub Rady Programowej, brak jest jednak ustalonych procedur z tego zakresu. W trakcie spotkania przedstawicieli otoczenia społeczno-gospodarczego z zespołem oceniającym widoczne było zaangażowanie i chęć wsparcia ze strony interesariuszy zewnętrznych, w toku dyskusji wysunięto m.in. pomysł wprowadzenia dodatkowego przedmiotu, który miałby na celu wprowadzenie studentów w specyfikę pracy w branży gamedev, która z całego obszaru IT wyróżnia się okresami znacząco zwiększonej presji czasowej (tzw. crunch), bardzo rozbudowanymi produktami końcowymi, koniecznością współpracy pomiędzy działami na niemal każdym etapie oraz specyficznymi ścieżkami rozwoju. Wspomniany obszar został wymieniony jako wymagający szczególnej uwagi w oparciu o doświadczenia zaproszonych reprezentantów środowiska z praktykantami studiującymi na ocenianym kierunku, którzy w ich ocenie reprezentują wysoki poziom umiejętności technicznych i interdyscyplinarności, ale brak im wybranych umiejętności miękkich, szczególnie radzenia sobie ze znaczną presją, szczególnie powszechną w branży rozrywki interaktywnej.

Zalecenia dotyczące kryterium 6 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 6 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione

Uzasadnienie

Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym związanym z kierunkiem media kreatywne: projektowanie gier i animacji jest zgodna z koncepcją i celami kształcenia kierunku, dyscyplinami, do

których został przyporządkowany oraz odpowiada na wyzwania zawodowe na rynku pracy właściwym dla tego kierunku. Charakter współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym jest wystarczająco zróżnicowany, ale pożądane byłoby rozszerzenie form współpracy przy jej adekwatnym sformalizowaniu i zapewnieniu odpowiedniego przepływu informacji. Studenci oraz kadra kierunku często uczestniczą w przedsięwzięciach zewnętrznych, szczególnie projektach oraz wydarzeniach branżowych, a reprezentanci otoczenia społeczno-gospodarczego chętnie zwracają się do Uczelni z inicjatywami, w których wsparcie zapewnić mogą studenci lub prowadzący zajęcia na ocenianym kierunku. Przeglądy współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym są przeprowadzane, ale ich zakres oraz częstotliwość nie w pełni odpowiadają aktualnym potrzebom kierunku oraz specyfiki branży i stosownych wyzwań na rynku pracy.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

1. Rekomenduje się dokonanie pogłębionej analizy potrzeb i obecnego rynku oraz sformalizowania samej współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym, tak, aby każdy student miał zapewnioną możliwość realizacji praktyk zawodowych.
2. Rekomenduje się zwiększenie udziału interesariuszy zewnętrznych w procesie przeglądu programu studiów i doskonalenia jego realizacji poprzez częstsze spotkania z reprezentantami tego środowiska.
3. Rekomenduje się zwiększenie częstości spotkań Rady Programowej ze względu na bardzo wysoką dynamikę i ogólną specyfikę branży gier.

Zalecenia

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 7

Proces umiędzynarodowienia Uczelni jest elementem strategii Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu. Obejmuje on zarówno współpracę studentów jak i nauczycieli akademickich i innych pracowników włączonych w proces dydaktyczny oraz pracowników administracyjnych. W zamyśle Uczelni proces ten jest realizowany na kilku płaszczyznach i obejmuje głównie wzmocnienie i poszerzenie współpracy z ośrodkami za granicą w trzech wymiarach – dydaktycznym, naukowym oraz administracyjnym.

Zakres i zasięg umiędzynarodowienia są zgodne z koncepcją i celami kształcenia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji. Powołano Radę Programową w skład której wchodzi profesorowie z różnych uczelni zagranicznych głównie zachodnich. W Uczelni duży nacisk kładzie się na naukę specjalistycznego języka angielskiego. Poza tradycyjnie ułożonymi zajęciami z języka obcego we wrześniu każdego roku organizowany jest kurs języka polskiego dla obcokrajowców wymiarze 50 godz. – jest to kurs dobrowolny bezpłatny. Ustalono również wstępne wymagania w zakresie znajomości języka angielskiego.

Udział w akcji „Mobilność edukacyjna” pozwala studentom Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, którzy chcą zrealizować część swoich studiów lub praktykę zawodową za granicą wziąć udział w programie Erasmus+. Studenci studiów drugiego stopnia, zarówno w trybie stacjonarnym jak i niestacjonarnym, mogą wykorzystać do 12 miesięcy tak zwanego kapitału mobilności na realizację studiów i praktyk zagranicznych, absolwenci objęci są natomiast programem praktyk zagranicznych do roku od daty zakończenia studiów. W roku akademickim 2023/24 studia zagraniczne dla studentów Uczelni zostały zaplanowane w 94 uczelniach europejskich (kraje Unii Europejskiej, Norwegia, Turcja), z którymi uczelnia współpracuje w ramach programu Erasmus+, a także na Tajwanie. Studenci uczelni mogą też wyjechać na praktyki zagraniczne realizowane we wszystkich krajach Unii Europejskiej, krajach EFTA, Turcji i Macedonii Północnej – oferowane w ramach programu Erasmus+. Z mobilności międzynarodowej nie wyłączone osoby z niepełnosprawnościami oraz znajdujących się w trudnej sytuacji materialnej, poprzez wsparcie organizacyjne oraz stypendia w ramach projektu Europejskiego Funduszu Społecznego, Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (Power). Studenci kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji mogą skorzystać z wyjazdu stypendialnych do 18 uczelni partnerskich. Studenci mogą również spędzić jeden semestr w Centre for Digital Media w Vancouver (Kanada) – studenci są takimi wyjazdami zainteresowani, natomiast przeważa opinia o tym, że koszt takiego wyjazdu, który musi być poniesione przez studenta jest zbyt wysoki.

Zarówno studenci Uczelni jak i pracownicy mogą brać udział w wirtualnej mobilności – realizowanej z partnerami programu Erasmus+.

W Uczelni od października 2022 r. działa program Buddy, przeznaczony dla studentów, którzy są zainteresowani opieką nad studentami zagranicznymi przybywającymi do Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. Opiekun wraz z podopiecznym otrzymują dwa scenariusze spędzenia czasu wolnego w celu przybliżenia oferty kulturalnej Wrocławia, poznania miejsc o szczególnym znaczeniu dla historii i kultury Dolnego Śląska. Wejściówki obejmujące dany scenariusz spędzenia czasu wolnego opiewają na łączną kwotę 400 zł. Opiekun wraz z podopiecznym mogą dokonać wyboru scenariusza. Program jest realizowany stacjonarnie w Uniwersytecie Dolnośląskim oraz zdalnie przy użyciu platformy MS Teams.

Nauczyciele akademicki i inne osoby prowadzące zajęcia zatrudnione w Uniwersytecie Dolnośląskim mogą skorzystać z wyjazdów zagranicznych w celach przeprowadzenia zajęć dydaktycznych lub wyjazdów szkoleniowych do krajów programu. Program Erasmus+ umożliwia również wizyty specjalistów z zagranicznych przedsiębiorstw i naukowców z uczelni partnerskich w celu prowadzenia zajęć dla studentów Uczelni.

Wyjazdy zagraniczne nauczycieli akademickich obejmowały trzy wyjazdy - dwukrotnie ta sama osoba plus jedna dodatkowo w roku 2022/23. Te same osoby uczestniczyły wyjeździe w 2019/2020. W szkoleniach online liczba aktywności nauczycieli akademickich jest znacznie większa – w raporcie samooceny zamieszczono informację o uczestnictwie pięciu nauczycieli akademickich.

W proces podnoszenia jakości dydaktyki w Uczelni oraz w ramy planów rozwoju dydaktyki w obrębie kierunku wpisane zostały procesy monitorowania umiędzynarodowienia programów studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji. Monitoring realizowany jest przez Biuro Współpracy Międzynarodowej w zakresie wyjazdów wykładowców, zaś w zakresie studentów wyjeżdżających na stypendia Erasmus+ przez Wydziałowego Pełnomocnika Dziekana. Działania monitorujące umiędzynarodowienie wykonywane są z reguły jesienią każdego roku akademickiego. W przypadku stwierdzenia zakłóceń w realizacji programów informowany jest o nich Dziekan Wydziału

Studiów Stosowanych oraz Biuro Współpracy Międzynarodowej. Poza wyjazdami realizowanymi w porozumieniu z partnerami Erasmus+, bądź uczelniami partnerskimi, Uczelnia zachęca do nawiązywania relacji dwustronnych w celu przygotowania partnerstw z innymi uczelniami za granicą. Pracownicy Uniwersytetu mają możliwość podnoszenia swoich kompetencji językowych poprzez uczestnictwo w kursach języka angielskiego organizowanych w ramach Uczelni oraz w porozumieniu z jednostkami zewnętrznymi, np. Instytutem Języka Angielskiego z New School z Nowego Jorku.

Zalecenia dotyczące kryterium 7 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 7 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryteria spełnione

Uzasadnienie

Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku, analizowane w kontekście rodzaju, zakresu i zasięgu umiędzynarodowienia tego procesu są zgodne z koncepcją i celami kształcenia, stwarzają możliwości rozwoju międzynarodowej aktywności studentów i nauczycieli akademickich, związanych z kształceniem na kierunku, włączając w to również mobilność wirtualną. W Uczelni prowadzona jest systematyczna analiza stanu umiędzynarodowienia oraz procesów realizacji wyznaczonych zadań, związanych z mobilnością zarówno pracowników jak i studentów, analizowane są raz w roku: skala, zakres i zasięg aktywności międzynarodowej, porównywane są realizowane zakresy z zaplanowanymi, a o odchyleniach informowani są: Dziekan oraz Biuro Współpracy Międzynarodowej, które w takich sytuacjach podejmują działania naprawcze.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

Zalecenia

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 8

Wsparcie studentów w procesie uczenia się na ocenianym kierunku ma charakter stały i kompleksowy, jest prowadzone systematycznie oraz przybiera zróżnicowane formy. Przebiega ono adekwatnie do celów kształcenia i potrzeb wynikających z realizacji programu studiów oraz osiągania przez studentów efektów uczenia się. Uczelnia zapewnia animację ruchu naukowego i społecznego, a także regularną opiekę w ramach istotnych płaszczyzn wsparcia studentów oraz mechanizmy służące wspieraniu i

motywowaniu do osiągania coraz lepszych efektów uczenia się, a także przygotowaniu do pracy zawodowej.

Uczelnia oferuje studentom rozbudowany system przygotowania do wejścia na rynek pracy. Podstawowym elementem wsparcia studentów w tym obszarze są oferowane na ocenianym kierunku zajęcia o praktycznym charakterze, które odbywają się w małych grupach pod okiem wykładowców-praktyków aktywnie działających w branży kreatywnej. Ponadto studenci otrzymać mogą wsparcie w zakresie konsultacji własnych projektów. Ważnym elementem systemu wspierania studentów są działania prowadzone przez Biuro Karier i Praktyk UDDSW, do których należy wspieranie i promowanie studentów oraz absolwentów, aktywizowanie i kształcenie umiejętności przydatnych na rynku pracy, a także pomoc w podejmowaniu pierwszych decyzji zawodowych. Uczelnia wspiera także studentów w zakresie wejścia na rynek pracy poprzez zawieranie porozumień z organizacjami otoczenia społeczno-gospodarczego. Zespół oceniający zauważa jednak, że dobór tychże organizacji nie umożliwia w pełni studentom wszechstronnego rozwoju związanego z branżą, w której mają w przyszłości pracować. Na spotkaniu zespołu oceniającego z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego, pracodawcy wskazali także pewne obszary, w których studentom brakuje kompetencji – w szczególności chodzi o zrozumienie, jaką rolę pełni młody pracownik na rynku oraz umiejętności radzenia sobie ze stresem w pracy. Dlatego też zespół oceniający rekomenduje podjęcie działań mających na celu przygotowania studentów do nabycia tychże kompetencji.

Uczelnia uwzględnia systemowe wsparcie dla studentów wybitnych, które oparte jest nie tylko na wszelkiego rodzaju stypendiach oraz nagrodach, ale także na umożliwieniu studentom wybitnym wszechstronnego i indywidualizowanego rozwoju. Uczelnia oferuje szeroki wachlarz możliwości ubiegania się o stypendia oraz granty. Możliwe jest uzyskanie nagrody Rektora za osiągnięcia naukowe oraz artystyczne lub sportowe, a także wystąpienie o stypendium Ministra oraz wszelkiego rodzaju nagrody ufundowane przez instytucje z otoczenia społeczno-gospodarczego. Możliwość studiowania w ramach indywidualnego programu studiów stanowi wsparcie dla studentów osiągających dobre i bardzo dobre wyniki w nauce, gwarantując im rozwój swoich zainteresowań. Formą wsparcia studentów przez uczelnię jest także konkurs „Akademia Umiejętności Dolnośląskiej Szkoły Wyższej”. Koncepcja konkursu została opracowana na początku roku 2020 przez zespół pracowników naukowo-dydaktycznych oraz reprezentantów studentów powołanych zarządzeniem rektora nr 4/2020. Do tej pory przeprowadzono sześć edycji konkursu. Celem konkursu organizowanego w ramach Akademii Umiejętności jest wsparcie studentów w rozwoju kompetencji interpersonalnych, społecznych, zawodowych oraz informacyjno-technologicznych (ICT) poprzez umożliwienie im zdobycia dofinansowania na realizację autorskiego projektu o charakterze technologicznym, naukowym, badawczo-rozwojowym, społecznym, artystycznym, praktycznego rozwiązania problemu, etc. (związanego z kierunkiem studiów). Autorem projektu może być student, grupa studentów, koło naukowe. W ramach projektu można przewidzieć także udział studenta, grupy studentów lub koła naukowego w szkoleniach, warsztatach i kursach o charakterze branżowo-zawodowym oraz z zakresu rozwoju kompetencji informacyjno-technologicznych (związanych z kierunkiem studiów, zakończonych uzyskaniem zaświadczenia /certyfikatu). Adresatami konkursu są studenci studiów pierwszego i drugiego stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, którzy spełniają warunki określone w regulaminie konkursu.

Uczelnia uwzględnia różnorodne formy aktywności studentów, w tym sportowe, artystyczne, organizacyjne oraz w zakresie przedsiębiorczości. Studenci mogą korzystać z istniejących możliwości w zależności od swoich potrzeb oraz zainteresowań, w szczególności mają oni możliwość rozwijać się

na płaszczyznach – artystycznej, sportowej i organizacyjnej (np. udział w wydarzeniach akademickich i ich współorganizacja).

Oferowane na wizytowanym kierunku wsparcie jest dostosowane do potrzeb różnych grup studentów oraz potrzeb indywidualnych, w tym potrzeb studentów z niepełnosprawnością. W ramach Uczelni powołano pełnomocnika rektora ds. studentów i doktorantów z niepełnosprawnością, który monitoruje i opiniuje wszelkie rozwiązania infrastrukturalne, techniczne, organizacyjne i dydaktyczne. Pełnomocnik jest stałym przedstawicielem Uczelni w Radzie Ekspertów ds. Kształcenia Studentów z Niepełnosprawnością. Zadaniem Rady jest wypracowanie wspólnych rozwiązań i stanowisk oraz dzielenie się doświadczeniami i dobrymi praktykami w zakresie stwarzania studentom i doktorantom z niepełnosprawnością warunków do pełnego udziału w procesie kształcenia. Uwzględniając potrzeby różnych grup studentów istnieje możliwość odbywania studiów w trybie indywidualnej organizacji studiów. Ponadto studenci z niepełnosprawnościami mogą się realizować poprzez podejmowanie dostosowanych do nich form aktywności fizycznej, np. poprzez dostosowane zajęcia wychowania fizycznego, także z użyciem specjalistycznego sprzętu. Uczelnia oferuje także co roku stypendia dla studentów z niepełnosprawnością oraz znajdujących się w trudnej sytuacji materialnej, którzy chcą skorzystać z udziału w programie Erasmus+ i wyjechać na studia lub praktyki zagraniczne. Stypendia te przyznawane są w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER) i umożliwiają zagraniczną mobilność.

Studenci mają możliwość wnoszenia skarg i wniosków, składane są one w Dziekanacie, a wzory dokumentów dostępne są zarówno w wersji elektronicznej na stronie internetowej uczelni (podstrona Dziekanatu), jak i w wersji papierowej w Dziekanacie. W przypadku, gdy treść skargi wykracza poza kompetencje osób właściwych do ich rozpatrzenia, studenci mogą kierować skargi do Dziekana Wydziału, Rektora bądź Kanclerza.

W ramach wizytowanego kierunku podejmowane są działania związane z bezpieczeństwem studentów. W zakresie bezpieczeństwa oraz przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy w Uczelni została przyjęta procedura antydyskryminacyjna, wprowadzona zarządzeniem nr 6/2022 przez Rektora, która określa zasady oraz sposób postępowania w procesie przeciwdziałania zjawiskom dyskryminacji, molestowania, molestowania seksualnego. Ponadto na uczelni obowiązuje Zarządzenie nr 21/2020 Kanclerza w sprawie wprowadzenia polityki antymobbingowej. Uczelnia rozwija świadomość zapobiegania zjawisku dyskryminacji i molestowania, a potencjalne przypadki mogą być rozpatrywane przez osoby i gremia do tego powołane na stanowiska, do których należy: Rzecznik dyscyplinarny ds. studentów, Rzecznik dyscyplinarny ds. nauczycieli akademickich, Komisja dyscyplinarna ds. studentów, Odwoławcza komisja dyscyplinarna ds. studentów, Komisja dyscyplinarna ds. nauczycieli akademickich, czy koordynator ds. antydyskryminacji studentów, doktorantów, uczestników studiów podyplomowych.

Na ocenianym kierunku stosowane są uczelniane, materialne i pozamaterialne, instrumenty oddziaływania na studentów kierunku, mające na celu motywowanie ich do osiągania bardzo dobrych wyników uczenia się, występowania o granty, uczestniczenia w międzynarodowych, ogólnopolskich i regionalnych konkursach. Jednym ze środków służących zwiększaniu motywacji do osiągania lepszych wyników nauczania jest możliwość otrzymywania stypendium Rektora, które przyznawane jest za wysoką średnią ocen oraz za dodatkowe osiągnięcia: naukowe, artystyczne i sportowe.

Kompetencje kadry wspierającej proces nauczania i uczenia się, w tym kadry administracyjnej odpowiadają potrzebom studentów i umożliwiają wszechstronną pomoc w rozwiązywaniu spraw

studenckich. Kluczowym punktem obsługi administracyjnej studentów jest Dziekanat, który zajmuje się obsługą administracyjną i finansową studentów. Wykształcenie i kwalifikacje pracowników dziekanatu umożliwiają sprawną obsługę procesu kształcenia obejmującą: wydanie i przedłużenie ważności legitymacji studenckiej, założenie konta w systemie USOSweb, wydawanie zaświadczeń o przebiegu studiów, rejestrację prac dyplomowych, wydawanie kart wpisów warunkowych i różnic programowych, obsługa formalności dotyczące stypendiów i płatności za studia. Ponadto w Uczelni działa Biuro Organizacji Dydaktyki, które odpowiada za organizację procesu dydaktycznego tj. ułożenie harmonogramu zajęć, publikację terminów konsultacji kadry akademickiej, zawieranie umów i rozliczenia finansowe rachunków oraz Biuro Rekrutacji.

Uczelnia wspiera materialnie i pozamaterialnie Samorząd Studentów i organizacje studenckie oraz kreuje warunki stymulujące i motywujące studentów do działalności w samorządzie i organizacjach studenckich. Na ocenianym kierunku Samorząd Studencki opiniuje program studiów, a także warunki studiowania oraz wsparcie udzielane studentom w procesie nauczania i uczenia się. Samorząd Studencki reprezentuje wszystkich studentów Wydziału przed Władzami Wydziału i Uczelni.

Studenci jednak nie opiniują osób pełniących funkcje kierownicze, do których zakresu obowiązków należą sprawy studenckie. Statut Uczelni nie definiuje, kto odpowiedzialny jest za sprawy studenckie, a w szczególności nie wskazuje wprost, kto wydaje decyzje administracyjne wydawane w stosunku do studentów uczelni oraz odpowiada za rozstrzygnięcia w indywidualnych sprawach studenckich. Jeżeli Statut Uczelni nie przewiduje takich funkcji kierowniczych, to osoby, które zostają upoważnione przez rektora do podejmowania decyzji administracyjnych lub rozstrzygnięć wewnętrznych w indywidualnych sprawach studenckich powinny, zgodnie z art. 23 ust 5 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, być akceptowane przez właściwy organ Samorządu Studenckiego. W toku wizytacji zespół oceniający stwierdził, że decyzje takie podejmowane są także poprzez Dziekana Wydziału oraz częściowo przez Kanclerza. Dlatego też zespół oceniający rekomenduje uwzględnienie w aktach prawnych uczelni wydzielenia zakresu obowiązków, do których należą sprawy studenckie oraz powołanie osób bezpośrednio odpowiedzialnych za takie sprawy. Ponadto zespół oceniający zaleca wystąpienie do samorządu studentów o wyrażenie opinii w sprawie obecnych oraz przyszłych osób pełniących funkcje kierownicze, do których zakresu obowiązków należą sprawy studenckie.

Ważnym przejawem studenckiej aktywności są koła naukowe oraz koła zainteresowań, które są finansowane ze środków Uczelni. Uczelnia, w tym pracownicy związani z kierunkiem media kreatywne: projektowanie gier i animacji aktywnie wspierają działalność kół naukowych i inne formy aktywności studenckiej. Na podstawie zarządzenia 37/2020 Rektora DSW studenci i doktoranci DSW mają prawo zrzeszania się w kołach naukowych. W ramach kół studenci realizują swoje pasje artystyczne, ale też rozwijają swoje umiejętności w zakresie organizacji i przedsiębiorczości. Zdobywają kompetencje w pozyskiwaniu funduszy na swoją działalność, pisząc projekty i wnioski o granty, opracowują całościowo projekty od strony merytorycznej i ekonomicznej, przygotowując harmonogramy działań i kosztorysy.

W ramach kierunku studenci biorą udział w działaniach kół naukowych:

1. Koło Naukowe „Plum9”
2. Koło Naukowe Twórców Gier i Aplikacji “Hello IT
3. Koło Naukowe Warsztaty Interpretacji "SZTUKATERIA"

Ponadto studenci mogą realizować swoje zainteresowania niezwiązane z kierunkiem w pozostałych kołach naukowych działających na uczelni.

Na ocenianym kierunku prowadzone są przy udziale studentów okresowe przeglądy wsparcia studentów, obejmujące formy wsparcia. W Uniwersytecie Dolnośląskim DSW od 4 lat prowadzone są cykliczne ankietowe Badania Atrybutów Marki (BAM). W ramach tych badań ocenia się m.in. system wsparcia i motywowania studentów, program studiów, metody kształcenia oraz wsparcie administracyjne ze strony Uczelni. W okresie pandemii w ramach Badania Atrybutów Marki „Korona” studenci mieli również możliwość wskazania, na ile radzili sobie z e-nauczaniem tym trudnym okresie.

Zalecenia dotyczące kryterium 8 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 8 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione częściowo

Uzasadnienie

System opieki i wsparcia można określić jako kompleksowy, odnoszący się do większości istotnych z perspektywy studenta aspektów, a podejmowane działania należy uznać za wszechstronne oraz zorientowane na studenta. Wsparcie odpowiada indywidualnym potrzebom oraz oczekiwaniom studentów. Studenci mają zagwarantowaną opiekę merytoryczną oraz administracyjną, Uczelnia zapewnia wsparcie organizacyjne oraz finansowe. Uczelnia motywuje studentów do osiągania jak najlepszych wyników w nauce oraz umożliwia im rozwój naukowy, a także przygotowuje do wejścia na rynek pracy. W ramach ocenianego kierunku działa system skarg, próśb i zażaleń, monitoruje się poziom wsparcia i zadowolenia studentów. Wszelkie rodzaje wsparcia i działalności Uczelni dostosowane są również do różnych grup studentów, w szczególności osób z niepełnosprawnościami. Dzięki odpowiedniej kadrze oraz organizacji i wsparciu, studenci mogą skutecznie nabywać efekty uczenia się przewidziane przez program studiów kierunku.

U podstaw propozycji oceny stopnia spełnienia kryterium 8 leży brak uwzględnienia opinii Samorządu Studentów sprawie powołania obecnych osób pełniących funkcje kierownicze, do których zakresu obowiązków należą sprawy studenckie, jak również brak w Uczelni systemowych rozwiązań dotyczących wymogu uwzględnienia opinii studentów przy powoływaniu osób pełniących funkcje kierownicze, do których zakresu obowiązków należą sprawy studenckie.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Dobrą praktyką, która stanowi formę wsparcia studentów przez uczelnię jest konkurs „Akademia Umiejętności Dolnośląskiej Szkoły Wyższej”, który na celu ma rozwój kompetencji interpersonalnych, społecznych, zawodowych oraz informacyjno-technologicznych (ICT) poprzez umożliwienie studentom zdobycia dofinansowania na realizację autorskiego projektu.

Rekomendacje

1. Rekomenduje się poszerzenie listy podmiotów, z którymi Uczelnia współpracuje oraz systematyczne rozbudowywanie tej listy o podmioty, które mogłyby być zainteresowane nawiązaniem współpracy z Uczelnią.
2. Rekomenduje się podjęcie działań mających na celu przygotowania studentów do nabycia wiedzy o tym, jaką rolę pełni młody pracownik na rynku oraz umiejętności radzenia sobie ze stresem w pracy.
3. Rekomenduje się wydzielenie w aktach prawnych uczelni zakresu obowiązków, do których należą sprawy studenckie oraz powołanie osób bezpośrednio odpowiedzialnych za takie sprawy.

Zalecenia

Zaleca się uzyskanie od Samorządu Studentów opinii w sprawie obecnych oraz przyszłych osób pełniących funkcje kierownicze, do których zakresu obowiązków należą sprawy studenckie.

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 9

Głównym kanałem publicznego informowania o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach jest strona internetowa Uczelni. Zamieszczone są na niej podstawowe informacje o kierunku oraz specjalnościach, przy czym nacisk jest położony raczej na efekt promocji i zachęty do studiowania, niż na rzetelną i kompleksową informację o programie studiów. Podstawowe informacje o Uczelni i kierunku są dostępne cyfrowo dla osób z niepełnosprawnościami (powiększenie, kontrast), podobnie jak podstrona informująca o systemie wsparcia dla studentów z niepełnosprawnością. Strona jest dostępna w językach czeskim, angielskim oraz rosyjskim.

Informacja o programie studiów, do której odbiorca jest kierowany ze strony głównej obejmuje zachętę do wyboru kierunku poprzez wskazanie korzyści z jego wyboru, atuty kierunku, wykaz prowadzonych specjalności, informację o wykładowcach oraz wysokość czesnego. Opis specjalności obejmuje wyszczególnienie kluczowych elementów treści programowych, wykaz zawodów (specjalności), które może wykonywać absolwent oraz charakterystykę programu studiów w postaci wyszczególnienia kilku umiejętności, które są zakładane do nabycia w trakcie studiów oraz wykazu zajęć określonych w programie studiów. Odnośnik „zobacz program studiów” prowadzi do tego samego wyszczególnienia.

Publicznie dostępna informacja o programie studiów jest również dostępna za pośrednictwem katalogu w systemie UsosWeb. Jest to jednak informacja trudna do odnalezienia przez niektóre grupy odbiorców (np. przez kandydatów na studia, pracodawców) oraz przedstawiona w sposób mało przyjazny. Do opisów zajęć jest dostęp wg kierunku studiów, a następnie wg semestrów. Opis zajęć jest bardzo ograniczony (nazwa, osoba prowadzącego, liczba godzin, liczba punktów ECTS) a dostęp do sylabusu można uzyskać wyłącznie po zalogowaniu. Katalog zapewnia także możliwość wyszukiwania poszczególnych zajęć wg ich nazw, ale wymaga to znajomości nazwy zajęć, zatem dla znaczącej grupy odbiorców jest to funkcjonalność mało przydatna. Wyszukiwanie wg nazw zajęć także prowadzi do strony zajęć, a z niej dostęp do sylabusu jest możliwy tylko po zalogowaniu.

Kolejnym miejscem na stronie, w którym zamieszczone są informacje o programie studiów jest Biuletyn Informacji Publicznej (BIP) (zakładka *Programy kształcenia*). W BIP znajdujemy programy dla cykli

kształcenia, które zostały już ukończone oraz programy prowadzone aktualnie, a także program na rok 2024/2025.

Opis programu studiów w BIP obejmuje: ogólną charakterystykę prowadzonych studiów, wymagania wstępne odnoszące się do kandydatów, szczegółowe zasady i warunki kwalifikacji na studia, opis koncepcji kształcenia, opis kierunkowych efektów uczenia się, stosowane metody dydaktyczne oraz metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się, wykaz zajęć do wyboru, wymiar, zasady i formy odbywania praktyk, zawodowych, charakterystykę systemu ECTS, zwięzły opis treści grup zajęć (modułów tworzących program studiów), harmonogram realizacji programu studiów, macierz efektów uczenia się.

Reasumując, publicznie dostępna informacja o programie studiów jest rozproszona w różnych miejscach strony, informacja podana na stronie głównej ma przede wszystkim charakter promocyjno-marketingowy. Informacja w pozostałych miejscach strony (USOSWeb, BIP) odnosząca się do zajęć określonych w programie studiów uwzględnia w zasadzie głównie nazwy zajęć, w USOSWeb ponadto liczbę godzin, oraz w USOSWeb i BIP – liczbę punktów ECTS.

W BIP dostępny jest regulamin praktyk dla kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, studia drugiego stopnia dla obu trwających cykli kształcenia oraz dla studiów, które rozpoczną się w roku akademickim 2024/2025.

Informacja o procesie dyplomowania obejmująca wymogi ogólne, dotyczące poszczególnych rodzajów prac, wymogi edytorskie znajduje się na stronie głównej w zakładce Strefa studenta i doktoranta/Dziekanat.

Na stronie internetowej brak jest informacji o kompetencjach oczekiwanych od kandydatów na studia na ocenianym kierunku. W BIP publikowane są uchwały w sprawie zasad, warunków, trybu oraz terminów rekrutacji, mało przyjazne i trudne do odnalezienia, w szczególności dla kandydatów.

Informacja dotycząca kształcenia prowadzonego w formie zdalnej jest dostępna publicznie na stronie internetowej w zakładce *Kształcenie w formie zdalnej* obejmuje cały szereg instrukcji dla studentów oraz prowadzących zajęcia; instrukcje nie są dostępne cyfrowo dla osób z niepełnosprawnością wzroku.

Za zamieszczanie na stronie internetowej publicznie dostępnej informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach oraz za jakość tej informacji, głównie aktualność odpowiada menedżer kierunku. Uwagi dotyczące różnych aspektów publicznie dostępnej informacji o programie studiów są przekazywane przez studentów w trakcie spotkań tutorskich. Uwagi te dotyczą aktualności, rzetelności, zrozumiałości i kompleksowości informacji programie studiów i warunkach jego realizacji oraz ich zgodności z potrzebami odbiorców. Na tej podstawie podejmowane są decyzje o zawartości poszczególnych elementów strony oraz sposobie prezentowania informacji. Informacja zwrotna od kandydatów, dotycząca zawartości i sposobu prezentowania informacji o programie studiów, warunkach, kryteriach i procedurach kwalifikacji na studia jest gromadzona przez Biuro Rekrutacji. Uczelnia planuje dalsze doskonalenie i zasadniczą przebudowę strony internetowej.

Zalecenia dotyczące kryterium 9 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 9 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione

Uzasadnienie

Uczelnia za pośrednictwem strony internetowej zapewnia na podstawowym poziomie publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji oraz osiągniętych rezultatach na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji. Informacja dotycząca programu studiów zamieszczona na stronie głównej ma przede wszystkim charakter promocyjno-marketingowy. Pozostałe elementy informacji o programie studiów są rozproszone w różnych miejscach strony. Najbardziej kompleksowa informacja o programie zamieszczona jest w Biuletynie Informacji Publicznej jednak nie odnosi się ona szczegółowo do takich aspektów, jak opis efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, dobór treści programowych, szczegółowe metody sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów. Publicznie dostępna informacja o programie studiów i warunkach jego realizacji jest dostępna cyfrowo dla osób z niepełnosprawnością. Publiczny dostęp do informacji jest poddawany cyklicznemu przeglądowi pod względem aktualności, rzetelności, zrozumiałości, kompleksowości informacji o studiach oraz jej zgodności z potrzebami różnych grup odbiorców. W ocenie zadowolenia z publicznie dostępnej informacji o programie studiów uczestniczą studenci oraz kandydaci na studia. Stosowane metody w części umożliwiają uzyskanie diagnozy stanu publicznego dostępu do informacji, a ich wyniki służą do wprowadzania udoskonaleń.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

Zalecenia

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

Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 10

Nadzór merytoryczny, organizacyjny i administracyjny nad kierunkiem media kreatywne: projektowanie gier i animacji, w tym kompetencje i zakres odpowiedzialności w przedmiocie ewaluacji i doskonalenia jakości kształcenia jest wielopoziomowy i podlega licznym regulacjom wewnętrznym obowiązującym w Uczelni. Zgodnie z Zarządzeniem 18/2024 Rektora Uniwersytetu Doñośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 11 marca 2024 r. w przedmiocie zmiany zarządzenia Rektora DSW nr 26/2020 z 2 czerwca 2020 r. w sprawie Regulaminu Wewnętrznego Systemu Zapewniania Jakości Kształcenia DSW w Uczelni funkcjonuje Wewnętrzny System Zapewniania Jakości Kształcenia UDDSW (WSZJK), który obejmuje m.in. opracowanie, ocenę i ustawiczne doskonalenie koncepcji i programów studiów, organizację i realizację procesu kształcenia, monitorowanie i ewaluację procesu kształcenia na poszczególnych kierunkach studiów, monitorowanie i ocenę efektów uczenia się w trakcie całego

procesu kształcenia na poszczególnych kierunkach studiów. Oprócz wymienionych obszarów, powiązanych ściśle z nadzorem na kierunkami studiów prowadzanych w Uczelni, WSZJK posiada w zakresie kompetencji także:

1. zarządzanie kadrami akademicką,
2. Wykorzystanie wniosków z oceny bieżącej i okresowej nauczycieli akademickich, w tym oceny dokonanej przez studentów co najmniej raz w roku akademickim w zakresie wypełniania przez nauczycieli akademickich obowiązków związanych z uczeniem się,
3. Analizę dostępności i transparentności informacji dotyczących procesu uczenia się,
4. Analizę wyników monitoringu karier studentów i absolwentów studiów,
5. Rozwijanie sieci instytucjonalnych i personalnych powiązań ze środowiskiem społeczno-gospodarczym i międzynarodowym,
6. Działania w zakresie zapobiegania plagiatom i ich wykrywania,
7. Opracowanie, monitorowanie i doskonalenie procedur w Wewnętrznym Systemie Zapewnienia Jakości Kształcenia.

Struktura WSZJK jest dwupoziomowa. Poziom ogólnouczelniany stanowi Uczelniana Rada ds. Jakości Kształcenia. Do zadań szczególnych Rady w odniesieniu do nadzoru nad kierunkami studiów należą:

1. działania związane z nadzorowaniem projektowania, realizacji i ewaluacji procesu kształcenia, które obejmują:
 - a. opiniowanie tworzonych programów studiów pierwszego i drugiego stopnia, jednolitych studiów magisterskich, studiów podyplomowych, kursów dokształcających i szkoleń,
 - b. opiniowanie zmian w programach studiów pierwszego i drugiego stopnia, studiów podyplomowych, jednolitych studiów magisterskich, kursów dokształcających i szkoleń realizowanych w Uczelni,
 - c. opiniowanie wniosków o zniesienie kierunków studiów pierwszego i drugiego stopnia, studiów podyplomowych, kursów dokształcających i szkoleń,
 - d. formułowanie wytycznych i zaleceń dotyczących działań na rzecz poprawy jakości kształcenia,
 - e. nadzór nad jakością kształcenia studentów w UDDSW,
 - f. nadzorowanie powoływania nowych form kształcenia.

Poziom wydziałowy WSZJK stanowią Wydziałowa Komisja ds. oceny jakości (WKOJK) kształcenia koordynująca prace struktur wydziałowych odpowiedzialnych za jakość kształcenia na poszczególnych kierunkach studiów, Rady Programowe Kierunków, które w istocie można uznać za trzeci poziom WSZJK w Uczelni.

WKOJK koordynuje i nadzoruje prace Rad Programowych Kierunków oraz innych struktur wydziałowych odpowiedzialnych za jakość kształcenia na poszczególnych kierunkach i poziomach kształcenia. W jej skład wchodzi prodziekani oraz menedżerowie kierunków, którzy w praktyce, przy wsparciu Rady Programowej Kierunku, sprawują bezpośredni nadzór merytoryczny i organizacyjny nad kierunkiem, w tym nad ocenianym kierunkiem. Z Menedżerem Kierunku współpracuje także zespół dydaktyczny, w skład którego wchodzi osoby prowadzące zajęcia na danym kierunku. Do kompetencji menedżera kierunku należy: (1) nadzór i kierowanie procesem dydaktycznym, weryfikacja i doskonalenie programów we współpracy z zespołem naukowo – dydaktycznym, przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego oraz studentami, (2) jest odpowiedzialny za tworzenie i modyfikację programu, przygotowanie dokumentacji związanej z zatwierdzaniem nowych

programów kształcenia, gromadzenie dokumentacji do tych działań, aktualizację i ewidencję przez prowadzących kart przedmiotów realizowanych w kolejnych cyklach kształcenia.

Do zadań WKOJK jakości kształcenia należy:

1. współuczestniczenie w tworzeniu i doskonaleniu Wewnętrznego Systemu Zapewniania Jakości Kształcenia
2. przedkładanie Uczelnianej Radzie ds. jakości kształcenia raportów wydziałowych, prezentujących wpływ podejmowanych prac analitycznych i działań na proces doskonalenia programów studiów.
3. przeprowadzanie zbiorczej oceny jakości kształcenia dla kierunków studiów prowadzonych w jednostce organizacyjnej;
4. przedkładanie dziekanowi opinii i wniosków wynikających z analizy:
 - a. opinii pracodawców, uzyskanych na podstawie informacji z rynku pracy,
 - b. opinii absolwentów o przydatności nabytych, jak i brakujących elementów z zakresu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w programach studiów kierunków prowadzonych przez wydział,
 - c. sprawozdań rocznych, przygotowanych przez rady programowe kierunków studiów prowadzonych przez wydział,
5. analiza wyników studenckiej oceny działalności dydaktycznej nauczycieli akademickich realizujących zajęcia w danym semestrze oraz oceny prowadzonych przedmiotów,
6. ocena programów studiów pod kątem całkowitego nakładu pracy studenta oraz możliwości osiągnięcia założonych efektów uczenia się;
7. przeprowadzanie oceny organizacji procesu dydaktycznego oraz infrastruktury wykorzystywanej w procesie dydaktycznym realizowanym w wydziale;
8. ocena systemu informacyjnego jednostki pod kątem kompletności i aktualności publikowanych informacji o procesie kształcenia i jego jakości;
9. wdrażanie decyzji podjętych przez Uczelnianą Radę ds. Jakości Kształcenia;
10. inicjowanie działań naprawczych związanych z podnoszeniem jakości kształcenia.

Radę Programową Kierunku powołuje Dziekan na wniosek menedżera kierunku w składzie – przewodniczący Rady Programowej, przedstawiciele kadry realizującej zajęcia na danym kierunku, Uczelniani Opiekunowie Praktyk na danym kierunku, co najmniej jeden z przedstawicieli studentów, zaakceptowany przez Samorząd Studencki, przedstawiciele interesariuszy zewnętrznych.

Do zadań Rady Programowej Kierunku należy:

1. sprawowanie nadzoru merytorycznego nad realizacją programu studiów,
2. doskonalenie koncepcji kształcenia i programu studiów,
3. występowanie do dziekana wydziału z inicjatywą wprowadzenia zmian do programu studiów danego kierunku,
4. przygotowanie planu rozwoju kierunku uwzględniającego potrzeby studentów i otoczenia społecznego, gospodarczego, oraz kulturalnego,
5. opiniowanie tematów prac dyplomowych przedkładanych członkom Rad Programowych przez promotorów za pośrednictwem Menedżera Kierunku,
6. uzyskiwanie opinii interesariuszy zewnętrznych dotyczących programu studiów,
7. prowadzenie monitoringu zakładanych efektów uczenia się dla właściwego kierunku, poziomu i profilu studiów, w szczególności w odniesieniu do zgodności zakładanych efektów uczenia się

z aktualnymi potrzebami rynku pracy, aspiracjami studentów, ze standardami i dobrymi praktykami kształcenia ogólnoakademickiego lub praktycznego oraz z obowiązującym stanem prawnym,

8. analizowanie dokumentacji potwierdzającej weryfikację efektów uczenia się na wszystkich rodzajach zajęć i na każdym etapie studiów, w tym w procesie dyplomowania,
9. przygotowanie dla Menadżera Kierunku wniosków i rekomendacji dotyczących doskonalenia procesu uczenia się, weryfikacji efektów uczenia się,
10. wydawanie opinii w sprawie tworzenia lub likwidacji specjalności na kierunku,
11. przygotowanie na koniec roku akademickiego sprawozdania z pracy Rady Programowej dla danego Kierunku.

Zakres kompetencji na każdym poziomie funkcjonowania WSZJK został określony. Ma on charakter kaskadowy zaś przepływy informacji o programie, procesie kształcenia, warunkach jego prowadzenia i wynikach ewaluacji tych elementów, zgodnie z założeniami WSZJK przepływają z najniższego poziomu kierunku na najwyższy poziom Uczelnianej Rady ds. Jakości Kształcenia, a stamtąd płyną opinie dotyczące kierunku oraz wytyczne i zalecenia dotyczące poprawy jakości kształcenia.

Zatwierdzanie, zmiany oraz wycofanie programu studiów dokonywane jest w Uczelni w sposób formalny, w oparciu o oficjalnie przyjęte procedury, określone w Uchwale nr 10/2024 Senatu Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 6 lutego 2024 roku w sprawie wytycznych do programów studiów obowiązujących od roku akademickiego 2024/2025 oraz Zarządzeniu nr 12/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 4 maja 2022 r. w sprawie wprowadzenia Procedury projektowania i dokumentowania programów studiów na określonym kierunku studiów pierwszego stopnia, drugiego stopnia, jednolitych studiach magisterskich opartych na Polskiej Ramie Kwalifikacji

Uchwała nr 10/2024 Senatu Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 6 lutego 2024 roku zawiera wytyczne do tworzenia programów studiów stanowiące w istocie powtórzenie regulacji określonych w przepisach prawa ogólnie obowiązującego odnoszących się do wymagań dotyczących budowy programu studiów oraz warunków realizacji studiów. W uchwale wprowadzono ponadto wewnętrzne wytyczne w zakresie m.in. wymiaru godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów dla poszczególnych kierunków studiów, bez praktyk, zajęć e-learningowych i projektów, dla studiów prowadzonych w formie stacjonarnej oraz niestacjonarnej dla poszczególnych poziomów studiów, zasady dotyczące liczby zajęć w semestrze, zapewnienia porównywalności liczby godzin zajęć w poszczególnych semestrach, ustalania liczby godzin zajęć projektowych (dla studiów o profilu praktycznym) oraz liczby punktów ECTS przypisanych do danego roku studiów. W uchwale Senatu uwzględnione są wytyczne dotyczące kształcenia z wykorzystaniem narzędzi i technik kształcenia na odległość.

W Zarządzeniu nr 12/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 4 maja 2022 r. określono zasady i tryb opracowywania, opiniowania, weryfikacji, zatwierdzania i ewaluacji koncepcji/programu studiów oraz wycofania form edukacyjnych. Procedura zatwierdzania programu studiów obejmuje następujące etapy: zespół roboczy przygotowuje pełną dokumentację programu studiów. Obok opisu programu studiów według ustalonego wzoru zawiera ona także opis warunków realizacji programu, następnie pełną dokumentację Dziekan przedkłada do zaopiniowania przez Uczelnianą Radę ds. Jakości Kształcenia; jeżeli w wyniku analizy przedłożonego programu studiów wraz załącznikami przez Uczelnianą Radę

ds. Jakości Kształcenia nie zostaną sformułowane żadne uwagi, dokumentacja z pozytywną opinią zostaje skierowana przez Dziekana do zaopiniowania przez Radę Akademicką Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Samorząd Studentów oraz Założyciela, po czym Dziekan zgłasza na Senacie projekt uchwały o ustaleniu programu studiów.

Projekt zmian w programie studiów opracowuje Rada Programowa Kierunku, zaś procedura zatwierdzania zmian przebiega analogicznie, jak w przypadku zatwierdzania programu studiów.

W przypadku wewnętrznej decyzji Wydziału o wycofaniu kierunku studiów z oferty edukacyjnej wniosek z opinią Rady Programowej Kierunku i Założyciela – Dziekan przedstawia Senatowi. Decyzja taka jest podejmowana w przypadku niespełnienia warunków do prowadzenia studiów na określonym kierunku, wskazanych w przepisach prawa ogólnie obowiązującego.

Przyjęcie na studia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji odbywa się w oparciu o formalnie przyjęte warunki i kryteria kwalifikacji kandydatów

W zarządzeniu nr 12/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych zostały określone zasady systematycznej oceny i przeglądu programu studiów. Zgodnie z zarządzeniem ocena programu studiów polega na sprawdzeniu realizacji efektów uczenia się na etapie projektowania programu studiów i po zakończeniu pełnego cyklu kształcenia. Ocena realizacji zakładanych efektów odbywa się w formie przeglądu modułów (zajęć) składających się na program kształcenia i jest realizowana przez Rady Programowe lub wskazany przez nie zespół.

Ocena modułów na etapie projektowania realizowana jest poprzez analizę matrycy efektów uczenia się. W wyniku oceny stwierdzić należy czy:

- a. macierz efektów uczenia się jest utworzona poprawnie, tzn. symbole umieszczone w matrycy adekwatnie reprezentują relację między efektami uczenia się dla danego modułu a efektami kierunkowymi,
- b. wszystkie kierunkowe efekty uczenia się są w dostatecznym stopniu pokryte przez efekty uczenia się związane z poszczególnymi modułami, tzn. stwierdzenia, że w każdym wierszu macierzy efektów uczenia się jest dostatecznie dużo symboli.

Ocena modułów (zajęć) w trakcie i po zakończeniu pełnego cyklu kształcenia realizowana jest poprzez badania ewaluacyjne ze studentami prowadzonego kierunku studiów odrębnie. Celem oceny jest sprawdzenie, czy moduły składające się na program kształcenia umożliwiają realizację wszystkich założonych efektów uczenia się. Wyniki oceny są opracowywane przez Wydziałowy Zespół ds. Ewaluacji powołany przez Dziekana. Raport dołączany do dokumentacji WJOJK i jest przedkładany przez Dziekana Uczelnianej Radzie ds. Jakości Kształcenia.

Bieżące monitorowanie programu studiów jest realizowane przez Rady Programowe Kierunków, które raz w roku akademickim dokonują oceny poprawności dobranych metod weryfikacji efektów uczenia się, dobranych metod nauczania i sposobów sprawdzania efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych oraz stopnia ich osiągnięcia w odniesieniu do minimalnych wymagań w tym zakresie.

Ocena poprawności dobranych metod weryfikacji efektów uczenia się dokonywana jest na podstawie:

- a. analizy karty przedmiotu pod kątem poprawności i adekwatności doboru według następującej zależności: efekt uczenia się (wiedza, umiejętność, kompetencja społeczna) – adekwatna metoda nauczania – adekwatny sposób weryfikacji,

- b. analizy znajdujących się w dokumentacji prowadzonych przedmiotów dokumentów: tematy sprawdzianów, pytania egzaminacyjne, zadania projektowe, kolokwia oraz wybrane kopie ocenionych prac studentów.

Rady Programowe Kierunków przedkładają Dziekanowi za pośrednictwem menedżera kierunku wnioski z oceny ze wskazaniem ewentualnych korekt. Korekty powinny być wprowadzone od następnego cyklu kształcenia.

W Zarządzeniu nr 34/2023 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 30 października 2023 roku w sprawie określenia zasad prowadzenia i uczestnictwa w zajęciach dydaktycznych, zasad weryfikacji efektów uczenia się oraz organizacji i przeprowadzania egzaminów dyplomowych w roku akademickim 2023/2024 zawarte zostały m.in. wymagania dotyczące dokumentacji potwierdzającej weryfikację efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach modułu zgodnie z obowiązującą kartą przedmiotu/modułu (tzw. teczki przedmiotu), podlegającej archiwizacji. W myśl zarządzenia Teczka powinna zawierać:

1. wytyczne i narzędzia do realizacji zadań weryfikujących efekty uczenia się, np.:
2. zagadnienia do dyskusji,
3. zadania, które mogą być zlecone do wykonania,
4. pytania egzaminacyjne,
5. arkusze testowe i ich wyniki, w tym wygenerowane z narzędzia Microsoft Teams lub innego preferowanego przez prowadzącego zajęcia,
6. instrukcje do realizacji projektów,
7. obszary tematyczne prac kontrolnych itp. zróżnicowane pod względem jakościowym próbki dokumentacji z weryfikacji efektów uczenia się (w formie papierowej lub audiowizualnej) w ilości minimum 2-5 przykładów do każdej oceny, np. wybrane próbki zrealizowanych i ocenionych zadań, projektów, testów.
8. inne dokumenty potwierdzające przeprowadzenie zajęć i weryfikacji efektów uczenia się.

Poza programem studiów ocenie podlegają także inne obszary związane z realizacją procesu kształcenia. Są one określone w Zarządzeniu nr 20/2020 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 16 czerwca 2020 r. w sprawie procedury przeprowadzania ewaluacji procesu kształcenia i obejmują ocenę:

1. jakości prowadzonych zajęć dydaktycznych,
2. organizacji procesu kształcenia, w tym obsługi administracyjnej studentów,
3. praktyk studenckich,
4. dostępności informacji na temat przebiegu procesu kształcenia,
5. funkcjonowania samorządu studenckiego i organizacji studenckich,
6. infrastruktury uczelni.

Odrębne zarządzenie nr 2/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r. w sprawie zatwierdzenia zasad monitorowania jakości prac dyplomowych /projektowych i rzetelności ich oceniania oraz sposobu przeprowadzania egzaminów dyplomowych i projektowych dotyczy ewaluacji prac dyplomowych i procedury dyplomowania. W ramach tej procedury ocenie podlega:

1. zgodność tematu pracy dyplomowej/projektowej z efektami uczenia się dla ocenianego kierunku studiów oraz jego zakresem,

2. zgodność treści i struktury pracy z tematem,
3. poprawność stosowanych metod badawczych,
4. poprawność terminologiczna oraz językowo-stylistyczna,
5. adekwatny dobór piśmiennictwa wykorzystanego w pracy,
6. zgodność ocenianej pracy z formalnymi wymogami,
7. recenzja promotorska (ocena ma na celu sprawdzenie, czy promotor odniósł się w recenzji do poprawności merytorycznej pracy dyplomowej/projektowej, trafności wykorzystania literatury przedmiotu i wystarczalności doboru literatury przedmiotu, poprawności stylistycznej, ortograficznej i interpunkcyjnej pracy),
8. opinia recenzenta (ocena wedle zasad podanych w pkt. 7).

Źródłami wykorzystywanymi w ocenie programu studiów i warunków jego realizacji są: sam program studiów, a w szczególności:

1. karty zajęć, w których zwarte są informacje o efektach uczenia się zakładanych dla zajęć, treściach programowych, metodach kształcenia oraz sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów, warunkach zaliczenia zajęć, bilansie punktów ECTS,
2. dokumentacja potwierdzająca weryfikację efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach zajęć, zgodnie z obowiązującą kartą zajęć (tzw. teczki przedmiotu),
3. wyniki oceny prac dyplomowych
4. wyniki hospitacji zajęć
5. wyniki oceny praktyk,
6. wyniki badań ankietowych studentów,
7. wyniki badań ankietowych absolwentów,
8. sami studenci – w ramach bezpośredniego pozyskiwania informacji, spostrzeżeń i uwag od studentów przez prowadzących zajęcia oraz w ramach modelu opieki tutorskiej,
9. doraźnie przeprowadzane ankiety problemowe.

W systematycznej ocenie programu studiów biorą udział interesariusze wewnętrzni (kadra prowadząca kształcenie, studenci) oraz interesariusze zewnętrzni (pracodawcy, absolwenci kierunku). Jako formy tego udziału można wskazać udział przedstawicieli wszystkich grup interesariuszy w pracach Rady Programowej Kierunku, udział studentów w badaniach ankietowych, współpracę z interesariuszami zewnętrznymi w organizacji praktyk oraz realizacji prac dyplomowych.

Powyższy opis wskazuje, iż Uczelnia, poprzez system regulacji wewnętrznych, stworzyła odpowiednie warunki do zapewnienia skutecznego nadzoru merytorycznego, organizacyjnego oraz administracyjnego nad kierunkiem media kreatywne: projektowanie gier i animacji, jak również określiła zasady monitorowania i doskonalenia jakości kształcenia na kierunku, w tym w szczególności programu studiów. Powołane zostały odpowiednie ciała i osoby posiadające kompetencje w wymienionych zakresach. Naprawy wymaga jednak zastosowanie określonych przez Uczelnię regulacji w praktyce projektowania programu studiów oraz jego ewaluacji i doskonalenia. Jak wykazały wyniki bieżącej oceny przeprowadzone przez zespół oceniający PKA, procedury wewnętrznego systemu jakości kształcenia nie zadziałały w pełni skutecznie, ani na etapie projektowania zmian w programie studiów, ani na etapie jego realizacji.

Pomimo wprowadzenia opisanych wyżej reguł oceny modułów (zajęć) na etapie projektowania realizowanej w formie analizy macierzy efektów uczenia się, w wyniku analizy stanu faktycznego

w kryterium 1 stwierdzone zostały niezgodności między efektami uczenia się zakładanymi dla zajęć, a efektami kierunkowymi i inne nieprawidłowości w opisie zakładanych efektów uczenia się oraz w sposobie ich sformułowania. Również pomimo, iż przyjęte zasady bieżącego monitorowania programu studiów obejmują ocenę poprawności dobranych metod weryfikacji efektów uczenia się, dobranych metod nauczania i sposobów sprawdzania efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych oraz stopnia ich osiągnięcia w odniesieniu do minimalnych wymagań w tym zakresie, w wyniku analizy stanu faktycznego w kryterium 3 zespół oceniający zidentyfikował przykłady nietrafnego doboru metod weryfikacji i braku precyzji w opisie tych metod.

W bieżącym monitorowaniu programu studiów pominięto ocenę trafności doboru treści programowych, a w tym zakresie zespół oceniający zidentyfikował nieprawidłowości.

Zespół oceniający przedstawił też zastrzeżenia w odniesieniu do dokumentacji potwierdzającej weryfikację efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach zajęć, zgodnie z obowiązującą kartą zajęć (tzw. teczek przedmiotów), wykazując brak staranności w ich prowadzeniu oraz niekompletność przechowywanej w nich dokumentacji, co czyni teczkę przedmiotów mało użytecznym źródłem informacji o efektach uczenia się nabywanych przez studentów, a przecież zostało wydane, omówione wyżej zarządzenie nr 34/2023 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 30 października 2023 roku, w którym zawarte są klarowne wymagania dotyczące zawartości teczek i jej jakości. W zarządzeniu nr 2/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r. wyspecyfikowane zostały kryteria wedle których należy dokonywać przeglądu jakości prac dyplomowych, z udostępnionego zespołowi oceniającemu raportu z działania Wewnętrznego Systemu Zapewniania Jakości Kształcenia na Wydziale Studiów Stosowanych w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW za rok akademicki 2022/2023 wynika, że ostatnim kwartale 2023 roku monitoring został przeprowadzony na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji i dotyczył 10 prac, w raporcie nie przedstawiono jednak wyników tego monitoringu. Zespół oceniający, stwierdził liczne uchybienia w pracach dyplomowych m.in. w warstwie merytorycznej prac dyplomowych, która zgodnie ze wzmiankowanym zarządzeniem podlega ocenie w ramach monitoringu.

Jakość kształcenia na kierunku jest poddawana cyklicznej zewnętrznej ocenie, a wyniki tej oceny są wykorzystywane w doskonaleniu jakości kształcenia na tym kierunku, co potwierdza dostosowanie się Uczelni do zaleceń zawartych w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r., choć wyniki realizacji zaleceń wymagają doskonalenia.

Zalecenia dotyczące kryterium 1 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej z dnia 23 czerwca 2022 r. w sprawie oceny programowej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, która poprzedziła bieżącą ocenę (jeśli dotyczy)

Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 10 (kryterium spełnione/ kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione)

Kryterium spełnione częściowo

Uzasadnienie

Uczelnia, poprzez system regulacji wewnętrznych, stworzyła odpowiednie warunki do zapewnienia skutecznego nadzoru merytorycznego, organizacyjnego oraz administracyjnego nad kierunkiem media

kreatywne: projektowanie gier i animacji, jak również określiła zasady monitorowania i doskonalenia jakości kształcenia na kierunku, w tym w szczególności programu studiów. Powołane zostały odpowiednie ciała i osoby posiadające kompetencje w wymienionych zakresach. Nadzór merytoryczny, organizacyjny i administracyjny nad kierunkiem media kreatywne: projektowanie gier i animacji, w tym kompetencje i zakres odpowiedzialności w przedmiocie ewaluacji i doskonalenia jakości kształcenia jest wielopoziomowy. W Uczelni funkcjonuje posiadający strukturę dwupoziomową Wewnętrzny System Zapewniania Jakości Kształcenia UDDSW (WSZJK), który obejmuje m.in. opracowanie, ocenę i ustawiczne doskonalenie koncepcji i programów studiów, organizację i realizację procesu kształcenia, monitorowanie i ewaluację procesu kształcenia na poszczególnych kierunkach studiów, monitorowanie i ocenę efektów uczenia się w trakcie całego procesu kształcenia na poszczególnych kierunkach studiów. Zakres kompetencji na każdym poziomie funkcjonowania WSZJK został określony. Ma on charakter kaskadowy zaś przepływy informacji o programie, procesie kształcenia, warunkach jego prowadzenia i wynikach ewaluacji tych elementów, zgodnie z założeniami WSZJK przepływają z najniższego poziomu kierunku na najwyższy poziom Uczelnianej Rady ds. Jakości Kształcenia, a stamtąd płyną opinie dotyczące kierunku oraz wytyczne i zalecenia dotyczące poprawy jakości kształcenia. Bezpośredni kompleksowy nadzór nad kierunkiem sprawuje Menedżer Kierunku, działających przy wsparciu Rady Programowej Kierunku oraz zespołu dydaktycznego, w skład którego wchodzi osoby prowadzące zajęcia na danym kierunku.

Zatwierdzanie, zmiany oraz wycofanie programu studiów dokonywane jest w Uczelni w sposób formalny, w oparciu o oficjalnie przyjęte procedury, określone w Uchwale nr 10/2024 Senatu Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu z dnia 6 lutego 2024 roku w sprawie wytycznych do programów studiów obowiązujących od roku akademickiego 2024/2025 oraz Zarządzeniu nr 12/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 4 maja 2022 r. w sprawie wprowadzenia Procedury projektowania i dokumentowania programów studiów na określonym kierunku studiów pierwszego stopnia, drugiego stopnia, jednolitych studiach magisterskich opartych na Polskiej Ramie Kwalifikacji. Przyjęcie na studia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji odbywa się w oparciu o formalnie przyjęte warunki i kryteria kwalifikacji kandydatów.

Zasady systematycznej oceny i przeglądu programu studiów określone zostały w zarządzeniu nr 12/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych. Zarządzenie to określa również źródła wykorzystywane w ocenie programu studiów i warunków jego realizacji. W systematycznej ocenie programu studiów biorą udział interesariusze wewnętrzni (kadra prowadząca kształcenie, studenci) oraz interesariusze zewnętrzni (pracodawcy, absolwenci kierunku). Jako formy tego udziału można wskazać udział przedstawicieli wszystkich grup interesariuszy w pracach Rady Programowej Kierunku, udział studentów w badaniach ankietowych, współpracę z interesariuszami zewnętrznymi w organizacji praktyk oraz realizacji prac dyplomowych.

U podstaw propozycji oceny stopnia spełnienia kryterium 10 leży brak pełnej skuteczności stosowania na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji określonych w Uczelni sposobów monitorowania i doskonalenia programu studiów oraz niska jakość kluczowych źródeł do monitorowania nabycia przez studentów efektów uczenia się, tj. dokumentacji potwierdzającej weryfikację efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w ramach zajęć, zgodnie z obowiązującą kartą zajęć (tzw. teczek przedmiotów). W wyniku bieżącej oceny zespół oceniający zdiagnozował bowiem wiele błędów i nieprawidłowości związanych z zakresem oceny w kryterium 1, 2, 3 oraz 4, co stało się podstawą do kolejnych zaleceń.

Dobre praktyki, w tym mogące stanowić podstawę przyznania uczelni Certyfikatu Doskonałości Kształcenia

Rekomendacje

Zalecenia

Zaleca się zapewnienie pełnej skuteczności sposobów monitorowania i doskonalenia programu studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji poprzez dokładne i konsekwentne stosowanie się do reguł i procedur określonych w uczelnianym i wydziałowym wewnętrznym systemie zapewnienia jakości kształcenia oraz nadzór nad starannością w realizacji procedur, jak również gromadzenia źródeł informacji stanowiących podstawę ewaluacji programu studiów.