

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: game design, animacja, efekty specjalne**

Nazwa i siedziba uczelni prowadzącej kierunek:

**Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu**

Data przeprowadzenia wizytacji:

**26-27 listopada 2021 r.**

**Warszawa, 2021**

## Spis treści

---

|                                                                                                                                                                                                                         |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>1. Informacja o wizytacji i jej przebiegu</b>                                                                                                                                                                        | <b>4</b> |
| 1.1. Skład zespołu oceniającego Polskiej Komisji Akredytacyjnej                                                                                                                                                         | 4        |
| 1.2. Informacja o przebiegu oceny                                                                                                                                                                                       | 4        |
| <b>2. Podstawowe informacje o ocenianym kierunku i programie studiów</b>                                                                                                                                                | <b>6</b> |
| <b>3. Propozycja oceny stopnia spełnienia szczegółowych kryteriów oceny programowej określona przez zespół oceniający PKA</b>                                                                                           | <b>7</b> |
| <b>4. Opis spełnienia szczegółowych kryteriów oceny programowej i standardów jakości kształcenia</b>                                                                                                                    | <b>8</b> |
| Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się                                                                                                                             | 8        |
| 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 | 14       |
| Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie                                                              | 20       |
| Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry                                                                                       | 26       |
| Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie                                                                                                      | 30       |
| Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku                                                               | 34       |
| Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku                                                                                                                  | 37       |
| Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia                                                             | 40       |
| Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach                                                                                                   | 45       |
| Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów                                                                                                   | 49       |
| Zalecenia                                                                                                                                                                                                               | 51       |
| -                                                                                                                                                                                                                       | 51       |
| <b>5. Ocena dostosowania się uczelni do zaleceń o charakterze naprawczym sformułowanych w uzasadnieniu uchwały Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na</b>                                                         |          |

**6. Załączniki:** \_\_\_\_\_ **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Załącznik nr 1. Podstawa prawna oceny jakości kształcenia \_\_\_\_\_ **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Załącznik nr 2. Szczegółowy harmonogram przeprowadzonej wizytacji uwzględniający podział zadań pomiędzy członków zespołu oceniającego \_\_\_\_\_ **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Załącznik nr 3. Ocena wybranych prac etapowych i dyplomowych **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Część I - ocena losowo wybranych prac etapowych \_\_\_\_\_ **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Część II - ocena losowo wybranych prac dyplomowych \_\_\_\_\_ **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Załącznik nr 4. Wykaz zajęć/grup zajęć, których obsada zajęć jest nieprawidłowa **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Załącznik nr 5. Informacja o hospitowanych zajęciach/grupach zajęć i ich ocena **Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.**

Załącznik nr 6. Oświadczenia przewodniczącego i pozostałych członków zespołu oceniającego \_ 52

## **1. Informacja o wizytacji i jej przebiegu**

### **1.1. Skład zespołu oceniającego Polskiej Komisji Akredytacyjnej**

Przewodnicząca: dr hab. Maria Próchnicka, członek PKA

#### **członkowie:**

1. dr hab. Szymon Ossowski, ekspert PKA
2. dr hab. inż. Andrzej Żak, ekspert PKA
3. dr hab. Mariusz Dański, ekspert PKA
4. Piotr Wodok, ekspert PKA reprezentujący pracodawców
5. Magdalena Graca, ekspert PKA reprezentujący studentów
6. mgr Beata Sejdak, sekretarz zespołu oceniającego

### **1.2. Informacja o przebiegu oceny**

Ocena jakości kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne prowadzonym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej we Wrocławiu została przeprowadzona z inicjatywy Polskiej Komisji Akredytacyjnej w ramach harmonogramu prac przyjętego przez Prezydium PKA na rok akademicki 2020/2021.

Kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne nie był oceniany przez Polską Komisję Akredytacyjną, a zatem bieżąca ocena programowa jest przeprowadzana po raz pierwszy.

Aktualne postępowanie oceniające zostało przeprowadzone zgodnie z obowiązującą procedurą oceny programowej prowadzonej zdalnie przez Polską Komisję Akredytacyjną.

Przed rozpoczęciem zdalnej wizytacji dokonano podziału obowiązków pomiędzy ekspertami biorącymi udział w pracach zespołu oceniającego. Ponadto w porozumieniu z koordynatorem wizytacji wyznaczonym z ramienia Uczelni ustalono szczegółowy harmonogram przebiegu wizytacji wraz z uwzględnieniem kluczowych spotkań z interesariuszami wewnętrznymi i zewnętrznymi.

Zgodnie z procedurą postępowania oceniającego przed wizytacją zespół oceniający dokonał analizy danych i informacji zawartych w raporcie samooceny i załącznikach do raportu przedłożonych przez władze Uczelni oraz opracował raport wstępny. W zakresie wyznaczonej odpowiedzialności za przydzielone kryteria członkowie zespołu oceniającego wypełnili karty spełnienia standardów jakości kształcenia, które stanowiły podstawę do przygotowania wykazu pytań i wątpliwości wymagających dodatkowego wyjaśnienia jeszcze przed wizytacją.

Wizytację poprzedzono wewnętrznym spotkaniem zespołu oceniającego, które posłużyło wymianie wstępnych refleksji po lekturze raportu samooceny, w tym na temat ocenianego kierunku studiów. Zespół zapoznał się z załączonymi dokumentami do raportu samooceny oraz dodatkowymi informacjami przesłanymi przez Uczelnię przed wizytacją. Podczas spotkania omówiono kryteria oceny, raport wstępny zespołu oceniającego oraz formułowano dalsze pytania i wątpliwości w odniesieniu do spełnienia standardów jakości kształcenia. Ponadto dokonano ostatecznego potwierdzenia szczegółowego harmonogramu przebiegu wizytacji, w tym spotkań oraz podziału

odpowiedzialności pomiędzy członkami zespołu oceniającego w trakcie wizytacji. Przed wizytacją zespół oceniający dokonał wyboru prac dyplomowych i prac etapowych, wybrał zajęcia do hospitacji oraz ustalił wymogi związane z udokumentowaniem infrastruktury wykorzystywanej w procesie kształcenia, w tym obiektów bazy dydaktycznej Uczelni i biblioteki.

W trakcie wizytacji odbyły się spotkania z Władzami Uczelni, osobami odpowiedzialnymi za realizację procesu kształcenia na wizytowanym kierunku, w tym z autorami raportu samooceny, Samorządem Studenckim, z reprezentacją studentów oraz nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, przedstawicielami otoczenia społeczno- gospodarczego, z osobami odpowiedzialnymi za umiędzynarodowienie procesu kształcenia, wsparcie osób z niepełnosprawnościami oraz politykę jakości kształcenia.

Przeprowadzono hospitację zajęć prowadzonych na ocenianym kierunku oraz dokonano przeglądu udostępnionej przez Uczelnię dokumentacji dotyczącej m.in. realizacji procesu kształcenia, w tym prac dyplomowych i etapowych, umiędzynarodowienia, funkcjonowania wewnętrznego systemu zapewnienia jakości kształcenia oraz systemu wsparcia studentów w procesie kształcenia i osiągania efektów uczenia się.

Wymiana informacji pomiędzy członkami zespołu oceniającego odbywała się na bieżąco podczas spotkań zaplanowanych zgodnie z harmonogram wizytacji. Spotkania te posłużyły ekspertom do systematycznego podsumowywania oceny spełnienia kryteriów wyznaczonych w ramach przydzielonej odpowiedzialności. Przed zakończeniem wizytacji odbyło się spotkanie podsumowujące zespołu oceniającego, podczas którego potwierdzono pozyskanie wszystkich niezbędnych informacji w celu zapewnienia kompleksowej oceny wszystkich kryteriów oraz omówiono pierwsze spostrzeżenia, o których poinformowano władze Uczelni na spotkaniu podsumowującym.

W wyniku ścisłej współpracy członków zespołu oceniającego, a w szczególności sekretarza zespołu oceniającego z koordynatorem wizytacji wyznaczonym z ramienia Uczelni na bieżąco prowadzono koordynację działań wspierających sprawny i zgodny z harmonogramem przebieg wizytacji.

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: game design, animacja, efekty specjalne                                                                                         |                              |
| Poziom studiów<br>(studia I stopnia/studia II stopnia/jednolite studia magisterskie)                                                                                       | studia pierwszego stopnia                                                                                                                        |                              |
| Profil studiów                                                                                                                                                             | praktyczny                                                                                                                                       |                              |
| Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)                                                                                                                                 | stacjonarne/ niestacjonarne                                                                                                                      |                              |
| Nazwa dyscypliny, do której został przyporządkowany kierunek <sup>1,2</sup>                                                                                                | nauki o komunikacji społecznej i mediach 52%<br>informatyka techniczna i telekomunikacja 24%<br>sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 24% |                              |
| Liczba semestrów i liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie określona w programie studiów                                                     | 6 semestrów; 180 ECTS                                                                                                                            |                              |
| Wymiar praktyk zawodowych /liczba punktów ECTS przyporządkowanych praktykom zawodowym                                                                                      | 960 godz. / 38 ECTS                                                                                                                              |                              |
| Specjalności / specjalizacje realizowane w ramach kierunku studiów                                                                                                         | 1. animacja 3D i efekty specjalne dla filmu i gier<br>2. game design<br>3. 3D Animation & Visual Effects                                         |                              |
| Tytuł zawodowy nadawany absolwentom                                                                                                                                        | licencjat                                                                                                                                        |                              |
|                                                                                                                                                                            | <b>Studia stacjonarne</b>                                                                                                                        | <b>Studia niestacjonarne</b> |
| Liczba studentów kierunku                                                                                                                                                  | 147                                                                                                                                              | 86                           |
| Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów <sup>3</sup>                                         | 1600                                                                                                                                             | 901                          |
| Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów | 99,2                                                                                                                                             | 73,3                         |
| Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne                                                                                 | 99,2                                                                                                                                             | 73,3                         |
| Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru                                                                                         | 97                                                                                                                                               | 97                           |

<sup>1</sup>W 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

<sup>2</sup> Nazwy dyscyplin należy podać zgodnie z rozporządzeniem MNiSW z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych (Dz.U. 2018 poz. 1818).

<sup>3</sup> 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 <sup>4</sup><br>kryterium spełnione/<br>kryterium spełnione częściowo/ kryterium niespełnione |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kryterium 1. konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się                                                                                                                             | Kryterium spełnione                                                                                                                                                               |
| 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                                                                                                                                                               |
| 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                                                                                                                                                               |
| Kryterium 9. publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach                                                                                                   | Kryterium spełnione częściowo                                                                                                                                                     |
| Kryterium 10. polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów                                                                                                   | Kryterium spełnione                                                                                                                                                               |

<sup>4</sup> W przypadku gdy oceny dla poszczególnych poziomów studiów różnią się, należy wpisać ocenę dla każdego poziomu odrębnie.

#### 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

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu (dalej DSW z siedzibą we Wrocławiu) jest akademicką uczelnią niepubliczną, której podstawową działalnością jest kształcenie studentów, doktorantów oraz przygotowanie ich do wykonywania określonych zawodów, kształcenie kadr naukowych, prowadzenie badań naukowych i prac rozwojowych oraz świadczenie usług badawczych, rozwijanie i upowszechnianie kultury, wiedzy, wyników badań naukowych w społeczeństwie.

Jak to zostało ujęte w Strategii Dolnośląskiej Szkoły Wyższej na lata 2019-2021, „jej celem, tak jak całej Grupy TEB Akademia, jest budowanie w uczelniach oferty bazującej na cechach modelu PUMA – praktyczność, uniwersalność, masowość i akademickość”.

Dolnośląska Szkoła Wyższa swoją akademickość, innowacyjność i relacje z rynkiem pracy buduje w oparciu o takie wartości jak: podmiotowość studenta jako partnera i klienta wewnętrznego w realizacji podstawowych zadań uczelni oraz niezależne, społecznie zaangażowane projekty badawcze i rzetelność w badaniach naukowych. Ponadto jednym z jej podstawowych priorytetów jest praktyczność i otwartość na otoczenie rynkowe. Z kolei zgodnie z wizją, Uczelnia zakłada między innymi, że będzie zdolna do nowoczesnych inwestycji w rozwój na rzecz swoich studentów i interesariuszy.

Student kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne w toku procesu dydaktycznego ma posiadać wiedzę oraz uzyskać kompetencje i umiejętności pozwalające na udział w procesie planowania, przygotowania dokumentacji projektowej, sporządzenia materiałów referencyjnych oraz w dalszych fazach developmentu (w zależności od tego przy jakim medium lub jego elemencie pracuje), aż po fazę publishingu.

Nazwa kierunku jest z pewnością oryginalna i dzięki temu wyróżnia się na rynku edukacyjnym spośród oferty innych uczelni. Z drugiej jednak strony jest długa, wprowadza nieostre w języku polskim pojęcie media kreatywne (jest to tłumaczenie terminu *Creative Media*, który związany jest ze sztuką, technologiami cyfrowymi, animacją i filmem), choć powszechnie używa się pojęcia przemysł kreatywny lub sektory kreatywne. Dopiero po dwukropku następuje doprecyzowanie, że chodzi o projektowanie gier (nie jest zrozumiałe, dlaczego w nazwie kierunku w języku polskim użyto terminu angielskiego game design), animację i efekty specjalne, jak gdyby chciano w jednej nazwie zawrzeć opis kierunku.

W odniesieniu do modułu kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) *animacja 3D i efekty specjalne dla filmu i gier*, celem kształcenia jest przede wszystkim nabycie umiejętności z zakresu projektowania animacji 2D i 3D, modelowania wnętrza i postaci, projektowania interfejsów do gier i aplikacji. Natomiast w przypadku modułu *game design* założono głównie przygotowanie kandydata do zawodu game designera w teorii i praktyce, pracy w profesjonalnym studiu projektującym gry i aplikacje mobilne, poznanie historii gier komputerowych oraz zdobycie umiejętności pracy z silnikami Unity i Unreal 4.

Zarówno misja jak i wizja wyznaczają strategiczne kierunki rozwoju Uczelni, które zostały zorientowane między innymi na poszerzenie działań edukacyjnych o obszar mediów kreatywnych, game design,

animacji, efektów specjalnych. W ramach realizacji tego założenia oparto się na wynikach szczegółowej analizy rynku.

DSW z siedzibą we Wrocławiu w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co jest bardzo istotne dla ocenianego kierunku o profilu praktycznym.

Analiza koncepcji kształcenia na ocenianym kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne pozwala dostrzec wpisywanie się kierunku w deklarowane przez Uczelnię misję i wizję uczelni, dlatego też nie ma wątpliwości, że koncepcja i cele kształcenia są zgodne ze strategią uczelni oraz polityką jakości.

Program studiów media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest kontynuacją prowadzonych wcześniej kierunków: dziennikarstwo i komunikacja społeczna, informatyka, wpisujących się w obszar przemysłów kreatywnych, mediów cyfrowych i komunikacji elektronicznej.

I owo oparcie na wcześniej prowadzonych kierunkach oraz cele ogólne kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, które determinują czynniki interdyscyplinarne pozwalające przygotować absolwentów do podejmowania pracy w różnych instytucjach oraz samozatrudnienia, wpłynęły na przyporządkowanie kierunku do dyscyplin naukowych oraz dyscypliny artystycznej.

Kierunek został przypisany do trzech dyscyplin. Dyscypliną wiodącą, w ramach której uzyskiwana jest ponad połowa efektów uczenia się są nauki o komunikacji społecznej i mediach (52% i 93 punkty ECTS). Udział pozostałych dyscyplin, tj. informatyki technicznej i telekomunikacji oraz sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki wynosi po 24% (po 43,5 pkt. ECTS).

Opis zakładanych efektów uczenia się nie pozwala uznać, że koncepcja i cele kształcenia mieszczą się w dyscyplinach, do których kierunek został przyporządkowany w deklarowanym udziale poszczególnych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów. W szczególności opis ten nie wskazuje na słuszność przypisania aż 52% dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. Deklarowany udział dyscypliny wiodącej nauki o komunikacji społecznej i mediach jest przeszacowany, natomiast niedoszacowany jest udział dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki, bowiem liczne efekty uczenia się są związane z podstawami projektowania graficznego, projektowania postaci, animacją czy podstawami rysunku.

Natomiast w opisie zakładanych efektów uczenia się dostrzegalny jest brak rozbudowanych efektów uczenia się związanych z podstawami dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach, zorientowanych wokół teorii komunikacji, mediów tradycyjnych i nowych mediów, public relations, opinii publicznej czy też badań medioznawczych oraz mediów społecznościowych.

Dyscyplinie wskazanej jako wiodąca nie odpowiadają, w określonym w dla tej dyscypliny udziale procentowym w liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów, efekty uczenia się określone dla programu studiów oraz poszczególnych zajęć objętych tym programem. Efekty te zostały bowiem ukierunkowane na przygotowanie absolwentów do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z umiejętności designerskich w zakresie animacji 3D i 2D, tworzenia efektów specjalnych oraz game designu.

Zastrzeżenia budzi też przyporządkowanie kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne do dyscypliny informatyka techniczna i telekomunikacja w wymiarze 43,5 pkt. ECTS (24%).

Efekty uczenia się zakładane dla części zajęć określonych w programie studiów wskazane zostały przez Uczelnię jako powiązane z dyscypliną informatyka techniczna i telekomunikacja. Efektom tym przypisano punkty ECTS, stanowiące ułamek ogólnej liczby punktów możliwych do uzyskania w ramach danych zajęć. Dla wielu z tych zajęć zakładane efekty uczenia się nie odnoszą się do dyscypliny informatyka techniczna i telekomunikacja, w a konsekwencji także treści programowe. Dla przykładu dla zajęć *modelowanie postaci* na 3 pkt. ECTS przypisane do tych zajęć wskazano, że 1,5 pkt. ECTS jest przypisane efektom uczenia się powiązanym z dyscypliną informatyka techniczna i telekomunikacja. Jako efekty uczenia się dla zajęć *modelowanie postaci* w zakresie wiedzy i umiejętności wskazano: „objaśnia zasady modelowania postaci i sposoby wykorzystania ich na potrzeby gier i animacji 3D”, „wykorzystuje funkcjonalności oprogramowania do projektowania i tworzenia postaci”, „wykorzystuje materiał referencyjny do modelowania postaci”, „korzysta praktycznie z funkcjonalności oprogramowania dedykowanego modelowaniu postaci”, „posługuje się profesjonalną terminologią związaną z projektami 3D i oprogramowaniem do nich wykorzystywanym” zaś treści obejmują „wprowadzenie do programu, postać 3D – aspekty teoretyczne i praktyczne, praca w High-poly/Low-poly, projekt w ramach zajęć: postać modelowanie, postać: wprowadzenie, zbiór referencji, blueprinty, projektowanie postaci, postać: tworzenie ciała postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania, postać: tworzenie głowy postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania, postać: tworzenie oczu i jamy ustnej postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania, postać: tworzenie i typy włosów postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania, postać: pozowanie postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania, projekt zaliczeniowy”, które o tyle są powiązane z informatyką, że zakładają wykorzystanie przez studentów specjalistycznego oprogramowania do wykonywania czynności związanych z projektowaniem i modelowaniem. Mamy tu zatem do czynienia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych do opanowania przez studentów umiejętności praktycznych specyficznych dla ocenianego kierunku studiów, a nie przygotowaniem specjalistów w dyscyplinie naukowej informatyka techniczna i telekomunikacja.

Opisany wyżej przykład jest odzwierciedleniem przyjętej przez Uczelnię zasady, wedle której przyporządkowanie kierunku do dyscypliny informatyka techniczna i telekomunikacja jest uzasadnione koniecznością opanowania narzędzi informatycznych i intensywnego posługiwania się nimi w celu osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się związanych z projektowaniem gier, animacją 3D, tworzeniem efektów specjalnych. Tymczasem korzystanie z narzędzi informatycznych, nawet intensywne, nie stanowi podstawy do przyporządkowania kierunku do dyscypliny informatyka techniczna i telekomunikacja. Udział dyscypliny informatyka techniczna i telekomunikacja w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów został przez Uczelnię znacząco przeszacowany.

Koncepcja i cele kształcenia mieszczą się zatem w dyscyplinach naukowych i dyscyplinie artystycznej wskazanych przez Uczelnię jako dyscypliny, do których kierunek jest przyporządkowany, jednakże deklarowany przez Uczelnię udział tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów został niewłaściwie oszacowany. Niewłaściwie też została wskazana dyscyplina wiodąca dla kierunku. Rekomenduje się dokonanie powtórnej analizy tych aspektów koncepcji kształcenia, które dotyczą przyporządkowania kierunku do dyscyplin, określenia dyscypliny wiodącej oraz udziału procentowego punktów ECTS dla każdej z dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów oraz zastosowanie wyników tej analizy do poprawnego i zgodnego z koncepcją kształcenia oraz zakładanymi efektami uczenia się przyporządkowania kierunku do dyscyplin naukowych/artystycznych.

Kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest odpowiedzią na trendy w rozwoju rynku przemysłów kreatywnych. Rynek gier stanowi rosnący i dynamicznie rozwijający się segment rynku mediów w Polsce, który potrzebuje i nadal będzie potrzebował pracowników. Powstają coraz liczniejsze kierunki kształcące w tym zakresie. W raporcie samooceny podkreślono, że już jakiś czas temu z światowy rynek gier wideo przekroczył wartość 100 miliardów dolarów, a nie należy zapominać również o wartościach dotyczących samego gamingu - obecnie na świecie mamy blisko 3,24 miliarda graczy.

Studia projektowania gier oraz producenci filmowi i telewizyjni nieustannie poszukują specjalistów w takich dziedzinach, jak projektowanie gier, animacja 3D, cyfrowa postprodukcja filmowa, projektowanie interfejsów. Nie ma więc wątpliwości, że koncepcja i cele kształcenia uwzględniają postęp w obszarach działalności zawodowej/gospodarczej właściwych dla kierunku.

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu kształci kadry na potrzeby regionalnego rynku pracy. Wrocław należy do liderów w grupie ośrodków, w których rozwija się branża kreatywna. Aglomeracja wrocławska stanowi w skali Polski jedno z większych zagłębi branży gier oraz technologii gamingowych, bądź firm z nimi powiązanych. Pośród nich liczną grupę stanowią studia projektowania gier.

Portal [polskigamedev.weebly.com](http://polskigamedev.weebly.com) określa liczbę działających we Wrocławiu przedsiębiorstw z branży projektowania gier na 50. Oprócz tego w aglomeracji wrocławskiej ulokowały się firmy z branży animacji 3D i postprodukcji filmowej i telewizyjnej. Działają tu duże podmioty oraz średnie i mniejsze studia. Koncepcja i cele kształcenia są zatem zorientowane na potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego, w tym w szczególności zawodowego rynku pracy.

Należy podkreślić, że koncepcja kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne powstała w konsultacji ze specjalistami z zakresu gier wideo oraz animacji oraz doświadczonymi nauczycielami akademickimi.

Przedstawiciele instytucji z szeroko rozumianego obszaru branż kreatywnych współpracują z uczelnią, umożliwiając realizację programu studiów o profilu praktycznym. Ponadto warto zwrócić uwagę na zawarte porozumienia o współpracy z instytucjami przyjmującymi na praktyki studentów kierunku oraz prelegentami i uczestnikami paneli dyskusyjnych i warsztatów z pracodawcami w trakcie organizowanych na uczelni targów pracy i przedsiębiorczości Week4Work. Wszystko to potwierdza, że koncepcja i cele kształcenia zostały określone we współpracy z interesariuszami wewnętrznymi i zewnętrznymi.

Katalog kierunkowych efektów uczenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne zawiera 8 efektów w zakresie wiedzy, 8 efektów odnoszących się do umiejętności oraz 4 efekty dotyczące kompetencji społecznych. Efekty odnoszą się do dyscyplin: nauki o komunikacji społecznej i mediach, informatyka techniczna i telekomunikacja oraz sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, do których przyporządkowano kierunek. Efekty uczenia się są zgodne z aktualnym stanem wiedzy w trzech dyscyplinach, do których kierunek został przyporządkowany. Do kluczowych dla osiągnięcia celów uczenia się należy zaliczyć następujące efekty:

W zakresie wiedzy absolwent: zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania (MKIP\_WOI), posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów

w tym obszarze (MKIP \_W02), zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego: preprodukcijną, produkcyjną i postprodukcijną wraz z metodyką ich realizacji (MKIP \_W03), posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów, posiada także wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami (MKIP \_W04), zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru (MKIP \_W05), posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem (MKIP \_W06), posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych (MKIP \_W07), posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku (MKIP \_W08).

W zakresie umiejętności absolwent: właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych (MKIP \_U01), posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy (MKIP \_U02), posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji (MKIP \_U03), potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji (MKIP \_U04), posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe (MKIP \_U05), potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe technologiczne (MKIP \_U06), poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego (MKIP \_U07).

Uwagę zwraca niska liczba efektów uczenia się, zwłaszcza z zakresu kompetencji społecznych, w szczególności biorąc pod uwagę, że kierunek jest przyporządkowany do trzech dyscyplin. Same efekty uczenia się zostały sformułowane prawidłowo, choć bardzo ogólnie, co z jednej strony dobrze oddaje podkreślaną przez Uczelnię interdyscyplinarność tego kierunku, ponieważ większość z efektów można powiązać z różnymi dyscyplinami, z drugiej jednak strony trudność wyodrębnienia efektów powiązanych ściśle z daną dyscypliną, co potwierdza wyrażone wcześniej zastrzeżenia co do poprawności określenia procentowego udziału poszczególnych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów. Pomimo tego należy uznać, że efekty uczenia się są zgodne z koncepcją i celami kształcenia oraz profilem praktycznym.

Zakładane dla kierunku efekty uczenia się są zgodne z charakterystykami drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji odpowiednio na poziomie 6 (studia pierwszego stopnia) Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK), określonymi dla studiów o profilu praktycznym.

Absolwent kierunku media kreatywne: game design, animacja 3D, efekty specjalne ma być przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest poszerzanie umiejętności praktycznych oraz wykorzystywania wiedzy w codziennej działalności oraz wzmacniania przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania. Uczelnia dużą rolę przykładu do kształtowania pożądanych na rynku pracy

postaw. Uczelnia opisując zakładane efekty uczenia się starała się w optymalny sposób zaspokoić potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego. Kluczowe efekty wiążą się z nabywaniem przez studentów kompetencji wymaganych od pracowników branży kreatywnej tworzących różnorodne projekty cyfrowe, w tym interaktywne. Efekty uczenia się są specyficzne i zgodne z aktualnym stanem wiedzy i jej zastosowaniami w zakresie wszystkich trzech dyscyplin, do których został przyporządkowany kierunek (z uwzględnieniem faktu, że procentowy udział poszczególnych dyscyplin i wybór dyscypliny wiodącej budzi opisane wyżej zastrzeżenia), a także stanem praktyki w obszarach działalności zawodowej/gospodarczej oraz zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku.

Opis zakładanych efektów uczenia się uwzględnia nabycie przez studentów umiejętności językowych w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.

Ogólność i zwięzłość efektów uczenia się oraz ich niewielka liczba sprawia, że należy je uznać za możliwe do osiągnięcia i sformułowane w sposób zrozumiały, pozwalający na stworzenie systemu ich weryfikacji.

Efekty uczenia się zakładane dla zajęć określonych w programie studiów, we wszystkich modułach programu: kształcenia podstawowego, kierunkowego, specjalnościowego, językowego oraz przygotowania pracy dyplomowej są specyficzne dla tych zajęć, zostały sformułowane w sposób zrozumiały i są możliwe do sprawdzenia i ocenienia.

Efekty uczenia się są zgodne z koncepcją i celami kształcenia oraz profilem praktycznym

#### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 1<sup>5</sup>**

Kryterium spełnione

#### **Uzasadnienie**

Koncepcja i cele kształcenia są zgodne ze strategią Uczelni, mieszczą się w trzech dyscyplinach, do których został przyporządkowany kierunek - nauki o komunikacji społecznej i mediach, informatyka techniczna i telekomunikacja oraz sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki. Jednakże deklarowany przez Uczelnię udział procentowy punktów ECTS dla dyscypliny wiodącej nauki o komunikacji społecznej i mediach w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów jest przeszacowany, podobne zastrzeżenie dotyczy dyscypliny informatyka techniczna i telekomunikacja. Efekty uczenia zakładane dla kierunku są zorientowane na potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego, w tym w szczególności zawodowego rynku pracy. Opisują, w sposób trafny, specyficzny, realistyczny i pozwalający na stworzenie systemu weryfikacji, wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne osiąmane przez studentów, a także odpowiadają 6. poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz profilowi praktycznemu.

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

-

---

<sup>5</sup>W przypadku gdy propozycje oceny dla poszczególnych poziomów studiów różnią się, należy wpisać propozycję oceny dla każdego poziomu odrębnie.

## Zalecenia

-

**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**

Program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest ściśle powiązany z potrzebami rynku pracy, z specyfiką oraz przemianami branży gier wideo w Polsce, jak również potrzebami najważniejszych firm na świecie produkujących gry.

W ramach zajęć *podstawy Game designu* studenci uczą się podstawowych zasad projektowania rozgrywki, planowania prac projektowych, zasad mechanik oraz ich sprzężeń, czyli core loopów. Dzięki temu możliwe jest sporządzenie szkieletu gry, który następnie w ramach prac iteracyjnych będzie dalej rozbudowywany. Całość niezbędna jest do tego, aby stworzoną wizję gry móc rozbudowywać o kolejne komponenty. W tym celu studenci korzystają z ćwiczeń praktycznych, zajęć w pracowniach, np. przy użyciu silników do gier. Natomiast w ramach *podstaw modelowania 3D* studenci uczą się tworzenia modeli oraz pracy w środowisku 3D, poznają zasady i metodyki procesów modelowania oraz architektury programów do pracy w tym wymiarze, dzięki czemu mogą później tworzyć i dopracowywać poszczególne elementy do kolejnych faz developmentu gier, bądź animacji, np. przygotować model do tekstuowania, shaderowania, czy w wypadku modeli mechanicznych, bądź postaci do riggowania, a następnie animowania.

Kluczowe treści programowe koncentrują się głównie na teoretycznych oraz praktycznych zagadnieniach game designu (znajomość logiki i mechanik gier, systemów rozgrywek, tworzeniu dokumentacji, modeli biznesowych oraz dystrybucyjnych, praktyczna znajomość silników gier Unity 3D oraz Unreal Engine 4) oraz animacji (tworzenie mood i storyboardów, projektowanie assetów graficznych, riggowanie, modelowanie, tekstuowanie i shading modelu 3D, animowanie postaci urządzeń mechanicznych, tworzenie efektów graficznych, cząsteczkowych oraz pre i postprodukcyjnych), a także technologii wykorzystywanych w różnych dziedzinach przemysłu i sztuki w ramach działań edukacyjnych, artystycznych i przemysłowych (motion capture czy technologia VR). Jednocześnie wszystko opatrzone jest również częścią historyczno-analityczną, związaną z historią mediów wizualnych (w osobnych modułach gier i animacji).

Oprócz wykształcenia umiejętności praktycznych i warsztatowych, do których w wypadku branż kreatywnych niezbędna jest również wiedza kontekstowa (przydatna np. w fazie prac koncepcyjnych, czy później iteracyjnych), program studiów skupia się również na prezentacji sposobu funkcjonowania poszczególnych działów w branżach kreatywnych - działu game designu, działu projektowego, managementu, działu writerskiego, animacji 3D, concept artu oraz innych. Dzięki temu możliwe jest przygotowanie studentów do specyfiki pracy w branży gier, a także przygotowanie ich do określonych zadań zawodowych. Tym samym celem procesu kształcenia jest przygotowanie absolwenta do rozpoznawania współczesnych trendów w branży gier i animacji, swobodnego poruszania się w nich oraz wykorzystywania w procesie twórczym - indywidualnym bądź zespołowym z uwagi na specyfikę tego medium (vide koncepcja języka nowych mediów Lva Manovich'a).

Kształcenie na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne o profilu praktycznym pozwala na pozyskanie rozszerzonej wiedzy i umiejętności niezbędnych do twórczego

rozwiązywania problemów z zakresu projektowania gier i animacji, jak również ich faz koncepcyjnych (z wykorzystaniem odpowiednich technologii, konwencji oraz estetyk). Proponowane w ofercie moduły kształcenia specjalnościowego (*game design, creative media, 3D animation* oraz *animacja 3D i efekty specjalne*) umożliwiają wyposażenie studentów w nowoczesną wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne stwarzające możliwość podjęcia zatrudnienia w instytucjach, organach i firmach zajmujących się tworzeniem gier, animacji lub korzystających z ich elementów,

Treści programowe są co prawda zgodne z efektami uczenia się oraz uwzględniają wiedzę i jej zastosowania w zakresie dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, jednakże z punktu widzenia nauk o komunikacji społecznej o mediach brak jest w modułach kształcenia podstawowego i kierunkowego treści programowych konstytuujących tę dyscyplinę, związanych z teoriami mediów, ich wpływu na odbiorców, modelami komunikowania czy public relations. Nie zmienia to faktu, że treści programowe są kompleksowe i specyficzne dla zajęć tworzących program studiów i zapewniają uzyskanie efektów uczenia się.

Kształcenie na kierunku media kreatywne: *game design, animacja, efekty specjalne*, na studiach pierwszego stopnia o profilu praktycznym trwa 6 semestrów i jest podzielone na: moduł kształcenia podstawowego - 10 zajęć obligatoryjnych, 21,5 ECTS, moduł kształcenia kierunkowego - 10 zajęć obligatoryjnych, 49,5 ECTS, - moduły przygotowania pracy dyplomowej - 12 pkt. ECTS, moduły kształcenia specjalnościowego -wybieralne, obejmujące 20 zajęć, 47 pkt. ECTS - moduły praktyk specjalnościowych - 2 zajęcia, 38 pkt ECTS.

Łączna liczba godzin zajęć wynosi 2816 na studiach stacjonarnych i 2117 na studiach niestacjonarnych. Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia wnosi 99,2 ECTS dla studiów stacjonarnych i 73,3 dla niestacjonarnych. Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne to odpowiednio 99,2 i 77,3. Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru wynosi 97 a łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym 38.

Liczbę punktów ECTS przypisaną do poszczególnych zajęć określonych w programie studiów zatwierdza Senat uczelni podejmując stosowną uchwałę w sprawie przyjęcia planów i programów studiów na dany rok akademicki. W przypisywaniu punktów poszczególnym przedmiotom kierowano się zasadą, iż wymiar punktów musi uwzględniać rzeczywisty nakład pracy studenta. Przyjęto, że 1 punkt ECTS odpowiada około 25 godzinom pracy studenta.

Wartość punktów ECTS dla danego przedmiotu odzwierciedla średni nakład pracy studenta niezbędny do uzyskania zakładanych efektów uczenia się. Nakład ten jest sumą godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów (godziny kontaktowe) oraz godzin pracy samodzielnej studenta. Zgodnie z tą zasadą przydzielono punkty ECTS poszczególnym formom procesu dydaktycznego, takim jak wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, lektoraty, seminaria, projekty, e-learning i praca własna studenta, składających się na nabywanie przez studentów efektów uczenia się zakładanych dla danych zajęć. Uwzględniono również punkty ECTS nabywane w bezpośrednim kontakcie z nauczycielami akademickimi lub innymi osobami w formie egzaminów, zaliczeń, konsultacji oraz prac dodatkowych wykonywanych przez studentów pod nadzorem nauczycieli akademickich i innych osób.

W efekcie czas trwania studiów, nakład pracy mierzony łączną liczbą punktów ECTS konieczną do ukończenia studiów, jak również nakład pracy niezbędny do osiągnięcia efektów uczenia się

przypisanych do zajęć lub grup zajęć są poprawnie oszacowane i zapewniają osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się.

Również liczba godzin zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów określona w programie studiów łącznie oraz dla poszczególnych zajęć lub grup zajęć zapewniają osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się. Wyjątkiem jest tu moduł kształcenia językowego, dla którego przewidziano w programie studiów zaledwie 45 godzin zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów i 240 godzin kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. Tak duża liczba godzin kształcenia zdalnego w stosunku do zajęć wymagających bezpośredniego kontaktu nauczyciela i studentów w znaczącym stopniu ogranicza możliwość nabycia przez studentów efektów uczenia się przyporządkowanych zajęciom językowym i skutkuje obniżeniem efektywności kształcenia w zakresie języka obcego. Kształcenie to wymaga bowiem bezpośredniego kontaktu studenta z nauczycielem oraz bezpośrednich kontaktów w grupie studenckiej. Rekomenduje się zatem usunięcie, niekorzystnej dla efektywności kształcenia w zakresie języka obcego, proporcji zajęć odbywanych w bezpośrednim kontakcie i z wykorzystaniem narzędzi zdalnych na rzecz przewagi zajęć wymagających bezpośredniego udziału lektora i studentów.

W trakcie procesu kształcenia student nie tylko zapoznaje się z implementacją rozwiązań praktycznych (a w niektórych wypadkach również technologicznych) wykorzystywanych w branży gier i animacji na całym świecie (z uwagi na globalność i taki również dostęp do narzędzi oraz oprogramowania), ale także zdobywa kompetencje związane z dojrzałością projektową do opracowywania autorskich rozwiązań na potrzeby realizacji animacji, czy poszczególnych elementów gier. Jednocześnie student uzyskuje również umiejętności pozwalające na uczestnictwo w pracach zespołowych nad całokształtem gier i animacji jako działaniem holistycznym, co angażuje nabyte w trakcie studiów kompetencje społeczne. Pozwalają one na właściwą ocenę i podział pracy w zespole, a także zaprojektowanie komunikacji w pracy zespołowej, zwłaszcza w momentach projektowych kamieni milowych lub deadline'ów produkcyjnych (np. w najbardziej problematycznych okresach procesu developmentu gier bądź animacji).

Sekwencja zajęć lub grup zajęć, a także dobór form zajęć i proporcje liczby godzin zajęć realizowanych w poszczególnych formach zapewniają osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się. Zajęciom do wyboru przypisano 97 punktów ECTS, co przekracza wymagany poziom co najmniej 30% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów. Program obejmuje zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne, w wymaganym wymiarze punktów ECTS. Zajęcia te odbywają się w warunkach właściwych dla zakresu działalności zawodowej związanej z ocenianym kierunkiem, a w ich ramach studenci wykonują czynności praktyczne.

Stosowane metody kształcenia stanowią odzwierciedlenie specyfiki nauk o komunikacji społecznej i mediach, informatyki technicznej i telekomunikacji oraz sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki (choć, co zostało już podkreślone, proporcje udziału procentowego punktów ECTS dla tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów budzą zastrzeżenia), z zachowaniem specyfiki branż kreatywnych oraz ich dynamiki i fluktuacji. W związku z tym, biorąc pod uwagę główne założenia kierunku, kształcenie studentów jest zróżnicowane pod względem studiowanych form kształcenia, a stosowane metody są dostosowane do zakładanych efektów uczenia się przypisanych do poszczególnych zajęć. Wykorzystywane są metody podające (wykład, wykład wzbogacony prezentacjami multimedialnymi, opisy wyjaśniające, tutoriale), metody problemowe (dyskusje

problemowe, moderowane, uczenie problemowe „burza mózgów”, praca indywidualna i w grupach, analizowanie i rozwiązywanie problemów i przypadków), metody eksponujące (wystąpienia i prezentacje studentów analizowane i oceniane przez prowadzącego i grupę), metody praktyczne (ćwiczenia i praca w studiu telewizyjnych, w studiu motion capture oraz VR, a także w pracowni komputerowej z silnikami gier oraz oprogramowaniem do obróbki grafiki i animacji oraz efektów specjalnych) rozwiązywanie problemów praktycznych, metody projektowe, a także jakościowe, pojawiające się zwłaszcza w ramach licencjackiego seminarium dyplomowego. Efekty uczenia się dla poszczególnych zajęć są mierzalne i weryfikowane między innymi poprzez prace projektowe, analizy studiów przypadków, kolokwia ustne, a także prace w formie analizy problemowej.

Wykorzystywane metody kształcenia pozwalają studentom na opanowanie umiejętności charakteryzowania, definiowania, identyfikowania, opisywania, różnicowania zjawisk związanych z pracą projektową w branżach kreatywnych, ale także samodzielnego tworzenia rozwiązań projektowe, pokonywania poszczególnych faz procesu developmentu, a przy tym umożliwiają formułowanie wniosków, łączenie faktów, wskazywania zalet i niedociągnięć zastosowanych rozwiązań i technologii. Dzięki temu studenci są w stanie skuteczniej wykorzystywać nabywane umiejętności praktyczne oraz sprawności w posługiwaniu się poszczególnymi programami komputerowymi.

Władze Uczelni deklarują, że zmierzają do optymalizacji procesu kształcenia poprzez zapewnienie optymalnej liczebności grup studenckich. Te zależne są przede wszystkim od form prowadzenia zajęć. O ile grupy wykładowe ograniczone są liczebnością auli wykładowych i liczą według deklaracji uczelni maksymalnie 290 studentów, o tyle grupy ćwiczeniowe nie powinny przekraczać 35 osób, natomiast liczba studentów w grupach laboratoryjnych waha się w przedziale 15-20 osób, a w grupach specjalnościowych 15-30.

Metody kształcenia są różnorodne, specyficzne i zapewniają osiągnięcie przez studentów wszystkich efektów uczenia się. W ich doborze są uwzględniane najnowsze osiągnięcia dydaktyki akademickiej, a w nauczaniu i uczeniu się są stosowane właściwie dobrane środki i narzędzia dydaktyczne. Stymulują one studentów do samodzielności i zapewniają przygotowanie do działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów.

Na kierunku media kreatywne game design, animacja, efekty specjalne jednym z głównych elementów procesu kształcenia są obligatoryjne praktyki zawodowe. Podstawą do realizacji praktyk przez studentów jest karta przedmiotu: Praktyka zawodowa, w której wyspecyfikowano efekty uczenia się, jakie student powinien osiągnąć w czasie trwania praktyk. Sylabus w sposób szczegółowy określa pięć efektów uczenia się dla praktyki zawodowej, które student powinien osiągnąć. Efekty uczenia się przypisane do praktyk zawodowych są zgodne z efektami uczenia się przypisanymi do pozostałych zajęć lub grup zajęć i odnoszą się min. do efektów kierunkowych.

Praktyki realizowane są w wymiarze po 480 godzin w semestrach IV i VI (łącznie 960 godzin), zaś całości przyporządkowano 38 punktów ECTS. Wymiar, charakter i miejsce odbywania praktyki odpowiada kierunkowi media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne oraz zapewnia uzyskanie opisanych w efektach uczenia się kompetencji zawodowych. Studenci odbywają praktyki w licznych, mieszczących się głównie w aglomeracji wrocławskiej, firmach z branży IT, przedsiębiorstwach specjalizujących się w produkcji outsourcingowej komponentów do gier, aplikacji i IT, studiach gamingowych (gry casual, VR oraz mobile), firmach zajmujących się edukacją z wykorzystaniem gier wideo i animacji, a także wszelkiego rodzaju podmiotach wykorzystujących w swojej działalności

mechanizmy gier oraz animacji (firmy tworzące gry na potrzeby rekrutacji, edukacji, firmy z branży nieruchomości wykorzystujące animacje i renderowanie 3D w procesach prezentacji obiektów) oraz zajmujących się tworzeniem grafik, ilustracji, komiksów, okładek, jak również innych materiałów graficznych bądź poligraficznych, wykorzystujących grafikę oraz animację 2D, a także w podmiotach zajmujących się biznesowym aspektem dystrybucji gier i animacji oraz komponentów do ich developmentu.

Podstawowym dokumentem regulującym proces odbywania praktyk jest *Zarządzenie nr 12/2021 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 10 maja 2021 r. w sprawie wprowadzenia procedury realizacji praktyk przez studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych*. Zgodnie z jego treścią praktyka jest integralną częścią programu studiów, obowiązkową dla Studentów studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych. Procedura określa cel oraz sposób organizacji praktyk, obowiązki studenta, uczelnianego opiekuna praktyk oraz Biura Karier i Praktyki, a także zasady zaliczania praktyk. W załącznikach do procedury określono zadania instytucji przyjmującej na praktykę oraz formularz samooceny nowej instytucji, która chciałaby przyjąć studentów na praktykę. Należy jednak zauważyć, że formularz samooceny zawiera wyłącznie ogólne stwierdzenia, z naciskiem na zapewnienie równych szans studentom z niepełnosprawnościami. Nie określono szczegółowych wymagań, które umożliwiłyby osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się przez studentów poszczególnych kierunków studiów.

Treści programowe określone dla praktyk, zawarte w dwóch kartach przedmiotu (praktyka zawodowa 1 i praktyka zawodowa 2) trafnie wpisują się w specyfikę kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne. Studenci, realizując praktyki, zapoznają się ze specyfiką funkcjonowania takich instytucji jak studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych), agencje interaktywne i reklamowe, studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych czy firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych. Dzięki temu zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na takich stanowiskach jak: Game designer, Level Artist, Level designer, Story & Quest designer, Tester gier, User Interface i User Experience designer, Grafik 2d, Grafik 3d czy Animator. Nie ma więc wątpliwości, że dobór miejsc odbywania praktyk zapewnia osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się.

Celem praktyk zawodowych jest to, aby po zakończeniu praktyk student dysponował podstawową wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki, znał proces realizacji produktu specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka, realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka, posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki, posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki. Treści programowe określone dla praktyk są właściwe, wymiar praktyk (6 miesięcy) jest zgodny z wymaganiami, przyporządkowana praktykom liczba punktów ECTS (38) jest prawidłowa, a efekty uczenia się określone w kartach przedmiotu praktyki zawodowe są zgodne z efektami uczenia się przypisanymi do pozostałych zajęć. Warto podkreślić, że w okresie pandemii większość studentów realizowała praktyczne projekty w ramach praktyk organizowanych przez uczelnię.

Całokształt spraw związanych z organizacją, przebiegiem oraz kontrolą praktyk studenckich koordynuje wyznaczony przez dziekana opiekun praktyk. Na wizytowanym kierunku wyznaczono dwóch opiekunów praktyk, po jednym dla każdej specjalności. Ich kwalifikacje i doświadczenie nie budzą

zastrzeżeń. Dobór i liczba opiekunów praktyk pozwala na prawidłową realizację praktyk, co potwierdzają studenci kierunku.

Studenci dokumentują zadania realizowane w ramach praktyki w dzienniku praktyk. Analiza dokumentacji praktyk przedstawionej przez Uczelnię wskazuje, że sposób dokumentowania przebiegu praktyk i realizowanych w ich trakcie zadań są trafnie dobrane i umożliwiają skuteczne sprawdzenie i ocenę stopnia osiągnięcia efektów uczenia się przez studentów.

Studenci składają w Biurze Karier i Praktyk dokumentację z przebiegu praktyk w terminie do 14 dni od jej zakończenia. Uczelniany Opiekun Praktyk jest zobowiązany do sprawdzenia i oceny dokumentacji praktyk złożonej w Biurze Karier i Praktyk nie rzadziej niż raz w miesiącu w ostatnim tygodniu miesiąca. W przypadku stwierdzenia niekompletności lub błędów w przedłożonej do oceny dokumentacji praktyk kontaktuje się mailowo ze Studentami wskazując konieczność dokonania niezbędnych zmian. Zaliczenie z przedmiotu Praktyka potwierdzone wpisem „za” lub oceną, zgodnie z obowiązującym go programem studiów, w systemie USOS należy uzyskać najpóźniej w ostatnim dniu semestru, którego dotyczy praktyka. Opiekun praktyk dokonuje także hospitacji 10% praktyk realizowanych na kierunku. Metody weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się zakładanych dla praktyk są trafnie dobrane i umożliwiają skuteczne sprawdzenie i ocenę stopnia osiągnięcia efektów uczenia się przez studentów.

Opiekun praktyk, po zakończeniu praktyki, na podstawie dzienników praktyk sporządzają raport z osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się przypisanym praktykom zawodowym, co zapewnia kompleksowy charakter oceny. Dokumentacja prowadzona jest prawidłowo i dotyczy m.in. skierowań na praktyki, porozumień o organizacji praktyk z zakładami pracy, sprawozdań z praktyk studentów, a także opinii opiekunów praktyk. W dokumentach dokonywano precyzyjnego określenia miejsca i terminu odbywania praktyk, zakresu wykonywanych przez praktykanta czynności w poszczególnych tygodniach oraz zawarto wnioski i opinie zakładowego opiekuna praktyk. Wszystko to pozwala stwierdzić, że warunki i sposób realizacji praktyk zapewniają osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się.

Rekomenduje się umożliwienie i zachęcanie studentów do przedstawienia krótkiej opinii o realizowanej praktyce.

W porozumieniu z uczelnianym opiekunem praktyk, studenci mogą realizować praktyki w różnych instytucjach i podmiotach, jednak przy ocenie prawidłowości doboru miejsca praktyk bierze się każdorazowo pod uwagę zbieżność profilu instytucji z treściami kształcenia i efektami uczenia się zawartymi w kartach przedmiotu. W celu realizacji praktyk student dokonuje wyboru miejsca praktyki np. z bazy pracodawców Biura Karier i Praktyk lub zgłaszając propozycję pracodawcy. Uczelniany opiekun praktyk weryfikuje wskazanego pracodawcę pod kątem możliwości osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się przewidzianych dla praktyki. Realizacja praktyki (tj. harmonogram praktyki, potwierdzenie jej rozpoczęcia i zakończenia oraz dokumentacja osiągnięcia efektów uczenia się przyjętych dla programu) jest odnotowywana w dzienniku praktyk.

Uczelnia zapewnia miejsca praktyk dla studentów, a w przypadku samodzielnego wskazania przez studenta miejsca odbywania praktyki, osoba sprawująca nadzór nad praktykami zatwierdza to miejsce w oparciu o z góry określone i formalnie przyjęte kryteria jakościowe.

Ewaluacja programu praktyk, ich realizacji oraz poziomu osiągania efektów uczenia się przez studentów realizowana jest w formie raportu jaki corocznie przygotowuje Biuro Karier i Praktyk we

współpracy z uczelnianymi opiekunami praktyk. Przedstawiciele otoczenia społeczno-gospodarczego obecni na spotkaniu z zespołem oceniającym PKA, w tym przedstawiciele instytucji, w których studenci realizują praktyki, pozytywnie ocenili całokształt realizacji praktyk oraz współpracę z uczelnianym opiekunem praktyk. Elementem wskazanym przez pracodawców wymagającym większej uwagi jest kwestia świadomości własności praw intelektualnych do utworów i dzieł realizowanych w ramach praktyk, prac dyplomowych i pozostałych wspólnych aktywności wydziału i pracodawców. Z rozmów z przedstawicielami pracodawców wynika, że infrastruktura i wyposażenie miejsc odbywania praktyk są zgodne z potrzebami procesu nauczania i uczenia się.

Rozplanowanie zajęć umożliwia efektywne wykorzystanie czasu przeznaczonego na udział w zajęciach i samodzielne uczenie, a czas przeznaczony na sprawdzanie i ocenę efektów uczenia się umożliwia weryfikację wszystkich efektów uczenia się.

## **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 2**

Kryterium spełnione

### **Uzasadnienie**

Treści programowe są zgodne z efektami uczenia się oraz częściowo uwzględniają aktualny stan wiedzy i metodyki badań w dyscyplinach nauki o komunikacji społecznej i mediach, informatyka techniczna i telekomunikacja oraz sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Harmonogram realizacji programu studiów (plan i sekwencja zajęć) oraz formy i organizacja zajęć, a także liczba semestrów, liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów, jak również nakład pracy studentów mierzony liczbą punktów ECTS, umożliwiają studentom osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się. Metody kształcenia są zorientowane na studentów, motywują ich do aktywnego udziału w procesie nauczania i uczenia się oraz umożliwiają studentom osiągnięcie efektów uczenia się. Program praktyk zawodowych, ich organizacja i nadzór nad ich realizacją, dobór miejsc ich odbywania oraz środowisko, w którym mają miejsce, w tym infrastruktura, a także kompetencje opiekunów zapewniają prawidłową realizację praktyk oraz osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się. Organizacja procesu nauczania zapewnia efektywne wykorzystanie czasu przeznaczonego na nauczanie i uczenie się oraz weryfikację i ocenę efektów uczenia się.

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

-

### **Zalecenia**

-

## **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**

System rekrutacji kandydatów na studia wynika z corocznych uchwał Senatu Uczelni. Zasady rekrutacji są przejrzyste i zrozumiałe oraz zapewniają równość kandydatów w dostępie do studiowania. Wszyscy kandydaci muszą przejść taką samą procedurę polegającą na złożeniu kompletu wymaganych dokumentów. Podstawą ubiegania się o przyjęcie na studia są pozytywne wyniki egzaminu

maturalnego lub egzaminu dojrzałości. Kandydaci przyjmowani są na podstawie złożenia kompletu wymaganych dokumentów do wyczerpania limitu miejsc. O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń. Zasady rekrutacji nie umożliwiają zatem doboru kandydatów posiadających wstępną wiedzę i umiejętności na poziomie niezbędnym do osiągnięcia efektów uczenia się. W związku z tym rekomenduje się dokonanie zmian w zasadach kwalifikacji, tak aby wprowadzić mechanizmy umożliwiające wybór kandydatów posiadających wstępną wiedzę i umiejętności na poziomie niezbędnym do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się.

Laureatom konkursów sponsorowanych przez DSW na poziomie szkoły średniej, a także maturzystom, którzy osiągnęli bardzo dobre wyniki na egzaminie dojrzałości, w tym legitymującym się międzynarodową maturą oraz osobom, które na dyplomie potwierdzającym kwalifikacje w zawodzie wydanym przez Okręgową Komisję Egzaminacyjną w Polsce uzyskały bardzo dobre wyniki przyznawane są promocje w opłatach za studia, uzależnione od uzyskanych wyników.

Zasady, warunki i tryb potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych w procesie uczenia się poza systemem studiów, określa Regulamin procedury potwierdzania efektów uczenia się w Dolnośląskiej Szkole Wyższej. Procedura ta umożliwia identyfikację efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów oraz ocenę ich adekwatności do efektów założonych dla kierunku. Procedura określa sposób przeprowadzenia formalnej weryfikacji posiadanego przez kandydata zasobu wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, uzyskanych poza systemem studiów. W wyniku postępowania może zostać potwierdzona zbieżność efektów uczenia się uzyskanych w procesie uczenia się poza systemem studiów z efektami uczenia określonymi w programie studiów w stopniu umożliwiającym zaliczenie określonych modułów/zajęć i praktyk wraz z przypisanymi do nich punktami ECTS. Zakres potwierdzania, sposób weryfikacji efektów uczenia się oraz ustalenie oceny końcowej są zgodne z kartą modułu/zajęć, aktualną dla obowiązującego cyklu kształcenia. Warunki i procedury potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów zapewniają możliwość identyfikacji efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów oraz oceny ich adekwatności w zakresie odpowiadającym efektom uczenia się określonym w programie studiów. Należy dodać, że kandydaci na studia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne nie mogą być przyjmowani na studia na podstawie potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów, gdyż Uczelnia nie posiada pozytywnej oceny jakości kształcenia na tych studiach.

Warunki i procedury uznawania efektów i okresów uczenia się oraz kwalifikacji uzyskanych w szkolnictwie wyższym, są określone w Regulaminie studiów (§24). Uznanie efektów uczenia się jest związane z przyjęciem w poczet studentów Uczelni bez postępowania rekrutacyjnego. Decyzję o uznaniu osiągnięcia efektów uczenia się uzyskanych w szkolnictwie wyższym, podejmuje Rektor. Na tej podstawie studenci mogą przenosić się na inny kierunek w ramach Uczelni oraz z innej uczelni, w tym uczelni zagranicznej. Student otrzymuje taką liczbę punktów ECTS, jaka jest przypisana efektom uczenia się uzyskiwanym w wyniku realizacji odpowiednich zajęć i praktyk. Warunki i procedury uznawania efektów uczenia się uzyskanych w innej uczelni zapewniają możliwość identyfikacji efektów uczenia się oraz oceny ich adekwatności w zakresie odpowiadającym efektom uczenia się określonym w programie studiów.

Ogólne zasady warunki i tryb dyplomowania zawarte są w Regulaminie studiów, a także w Zarządzeniu 43a/202 Rektora oraz Zarządzeniu 40/2019 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych. Oceny pracy dyplomowej dokonuje opiekun pracy oraz jeden recenzent. Opiekunem pracy lub recenzentem może być osoba posiadający co najmniej stopień naukowy doktora. Egzamin dyplomowy odbywa się przed

komisję powołaną przez menedżera kierunku. W skład komisji wchodzi co najmniej trzy osoby. Przewodniczącym komisji jest menadżer kierunku lub osoba przez niego upoważniona. Egzamin dyplomowy jest egzaminem ustnym. Zakres merytoryczny egzaminu jest zgodny z treściami programowymi realizowanymi w toku studiów i specyficzny dla ocenianego kierunku. Komisja egzaminacyjna ustala wynik egzaminu, sporządza protokół i podejmuje decyzję w sprawie nadania tytułu licencjata. Pisemna praca dyplomowa podlega obowiązkowemu sprawdzeniu z wykorzystaniem jednolitego systemu antyplagiatowego, co pozwala zidentyfikować elementy niesamodzielnosci w pisaniu pracy.

Przyjęte i stosowane zasady dyplomowania są trafne, specyficzne oraz właściwe dla praktycznego profilu kształcenia i zapewniają potwierdzenie osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się na zakończenie studiów.

Ogólne zasady weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się określone są w Regulaminie studiów. Określono w nim między innymi: warunki dopuszczenia studenta do zaliczeń, sposób składania egzaminów, prawa i obowiązki studenta w zakresie przystąpienia do zaliczenia, jak również zasady przekazywania studentom informacji zwrotnej dotyczącej stopnia osiągnięcia efektów uczenia się, zasady postępowania w sytuacjach konfliktowych związanych z weryfikacją i oceną efektów uczenia się, postępowanie w przypadkach nieuzyskania zaliczeń, warunki komisyjnego zaliczenia przedmiotu.

System sprawdzania i oceniania efektów uczenia się funkcjonujący na ocenianym kierunku umożliwia równe traktowanie studentów w procesie weryfikacji efektów uczenia się oraz zapewnia, w sposób właściwy, monitorowanie postępów w uczeniu się. Ogólne zasady umożliwiają adaptowanie metod i organizacji sprawdzania efektów uczenia się do potrzeb studentów, w tym studentów z niepełnosprawnością. Przyjęte rozwiązania zapewniają bezstronność, rzetelność i przejrzystość procesu weryfikacji oraz wiarygodność i porównywalność ocen. W zakresie zasad postępowania w sytuacjach konfliktowych związanych z weryfikacją i oceną efektów uczenia się oraz sposobów zapobiegania i reagowania na zachowania nieetyczne i niezgodne z prawem (ściągnięcie na egzaminie, plagiat) funkcjonujące mechanizmy i wdrożone metody zapobiegawcze przeciwdziałają nieuczciwemu zachowaniu.

Sposób oceniania prac zaliczeniowych, egzaminów i innych form weryfikowania osiągniętych efektów uczenia się uzależniony jest od specyfiki zajęć i jest zgodny z zapisami w sylabusie. W sylabusie każdego przedmiotu zawarte są informacje o metodach sprawdzania i oceny efektów uczenia się określonych dla zajęć. Stosowane są, zorientowane na studenta, metody sprawdzania i oceny osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się, takie jak: egzamin pisemny, egzamin ustny, kolokwium, test egzaminacyjny, wypowiedzi ustne i pisemne, projekt autorski, projekt grupowy, udział w dyskusji, prezentacja, portfolio, prezentacja etud pantomimicznych i w cieniach, dokumentacja gry. Metody weryfikacji umożliwiają sprawdzenie opanowania umiejętności praktycznych i przygotowania do prowadzenia działalności zawodowej w obszarach: projektowania gier, animacji 2D i 3D, efektów specjalnych dla filmów i gier. Przyjęte metody weryfikacji uwzględniają również sprawdzanie umiejętności i kompetencji społecznych związanych z wykonywaniem praktycznych czynności zawodowych, np. w postaci oceny pracy w zespole, w którym studenci pełnią różne role. Uczelnia dba o to, by zaliczenia i egzaminy były weryfikacją faktycznej wiedzy, a przede wszystkim umiejętności. Studenci są informowani o kryteriach i metodach oceny na pierwszych zajęciach i uzyskują informację zwrotną o wynikach sprawdzenia i oceny osiągniętych efektów uczenia się (uzyskanych ocenach ze

sprawdzianów, kolokwii, egzaminów i projektów) przeważnie w ciągu kilku dni od momentu złożenia pracy. Przyjęte metody weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studenta efektów uczenia się umożliwiają sprawdzenie i ocenę opanowania języka obcego na poziomie B2 dla studiów pierwszego stopnia, w tym języka specjalistycznego.

Zasady weryfikacji i oceny przez studentów efektów uczenia się określają sposoby przekazywania studentom informacji zwrotnej dotyczącej stopnia ich osiągnięcia. Omawianie wyników kolokwii i egzaminów oraz konsultacje można uznać za wystarczający mechanizm motywujący studentów do aktywnego udziału w procesie nauczania i uczenia się. Student uzyskując informację zwrotną o brakach w posiadanej wiedzy i umiejętnościach, poznaje swoje ograniczenia, co przekłada się na dążenie do ich zniwelowania.

Efekty uczenia się osiągnięte przez studentów są uwidocznione w postaci prac etapowych i egzaminacyjnych, projektów, prac dyplomowych, dzienników praktyk. Ocena skuteczności osiągania zakładanych efektów uczenia się została dokonana na podstawie analizy kilkunastu wybranych prac etapowych i egzaminacyjnych. Prace etapowe, których przeglądu dokonał zespół oceniający dotyczyły różnych lat studiów, różnych przedmiotów. Posiadają one zróżnicowaną formę np. kolokwium czy realizacja projektu. Dominująca jest forma zadania projektowego w postaci projektów indywidualnych umożliwiająca sprawdzenie umiejętności studenta w praktycznych zadaniach, możliwość uwalniania jego kreatywność oraz umiejętności pracy ze specjalizowanym oprogramowaniem. Zadania i pytania występujące na egzaminach i pracach etapowych są na właściwym poziomie szczegółowości, co umożliwia weryfikację i ocenę uzyskanych efektów uczenia się – dotyczy to zarówno weryfikacji wiedzy, jak i umiejętności. Tematyka tych prac np. wykonanie zadania dźwiękowego w tym nagrania i edycji dźwięku, wykonanie projektu graficznego postaci w grze, opracowanie krótkiej formy audiowizualnej, umożliwia sprawdzenie i ocenę efektów uczenia się przypisanych do zajęć. Stosowane metody pozwoliły na sprawdzenie, czy założone efekty uczenia się zostały osiągnięte. Dla przykładu dla zajęć silniki i technologie gier 1, praca zaliczeniowa polegała na wykonaniu projektu terenu w programie Unity, umożliwiając sprawdzenie umiejętności posługiwania się edytorem silnika gier w zakresie pracy ze scenami, interaktywną grafiką, systemem komponentowym oraz podstawami skryptowania, co z kolei pozwalało na ocenę osiągnięcia efektu określonego dla zajęć: "Wykorzystuje narzędzia silnika do tworzenia prostych elementów gry". Dokumentacja związana ze sprawdzaniem i oceną prac studenckich, a zatem również z oceną osiągniętych efektów uczenia się, jest prowadzona właściwie.

Zakres i poziom efektów uczenia się uzyskanych przez studentów na zakończenie studiów jest weryfikowany także poprzez prace dyplomowe. Zainteresowania kadry, a przede wszystkim doświadczenie praktyczne przekładają się na proponowanie studentom aktualnych tematów prac dyplomowych. Prace dyplomowe mieszczą się w obszarze tematycznym związanym z projektowaniem gier, animacją oraz efektami specjalnymi a w szczególności dotyczą: animacji 2D i 3D, modelowania środowiska i przestrzeni na potrzeby gier, tworzenie artbooków, storyboardów, rigów, walking cycle, modelowania postaci i innych obiektów np. urządzeń mechanicznych, tworzenia oprawy graficznej gier, tworzenia autorskich form audiowizualnych (filmów, teledysków, animacji), projektowania poziomów gier, psychologicznych aspektów tworzenia gier, pisanie scenariuszy gier, projektowania rozgrywki dla różnych gatunków gier. W większości przypadków stwierdzono trafność doboru tematyki prac dyplomowych, zgodność z efektami uczenia się dla ocenianego kierunku studiów, zgodność treści i struktury pracy z tematem, poprawność stosowanych metod, poprawność terminologiczną oraz językowo-stylistyczną. Stwierdzono jednak także występowanie prac, w których zawyżono oceny, a

część teoretyczna budziła zastrzeżenia. Zastrzeżenia te dotyczyły przede wszystkim zbyt lakonicznego i niewłaściwie udokumentowanego opisu projektu (np. wstęp o objętości 1/5 strony), pojawiających się błędów językowych i stylistycznych, braku bibliografii lub niewłaściwego tworzenia opisu bibliograficznego, braku odwołań w tekście do pozycji literaturowych wykazanych w piśmiennictwie, braku wskazania źródeł dla rysunków. Zastrzeżenia dotyczyły również strony edytorskiej prac. W części prac brakowało określenia celu pracy. Ponadto zidentyfikowano pracę, której treść nie w pełni odpowiadała tematowi i celowi pracy. W poddanych weryfikacji pracach dyplomowych mocną stroną stanowiły stworzone przez studentów projekty - filmy, animacje, grafiki. Za to za wyraźnie słabszą stronę prac należy uznać opisy przygotowania tych projektów, które, będąc integralną częścią pracy dyplomowej, powinny być przygotowane zgodnie z wymogami formalnymi i merytorycznymi stawianymi przed pracami licencjackimi, a odnoszącymi się do warunku wykazania się przez studenta w pracy dyplomowej znajomością ogólnej wiedzy związanej ze studiami na danym kierunku, poziomie i profilu oraz umiejętnością samodzielnego analizowania i wnioskowania, a nie wyłącznie umiejętnościami praktycznymi. W tym zakresie zauważyć można znaczne braki, w tym dotyczące liczebności i doboru literatury przedmiotu, konstrukcji i zawartości wstępów i zakończeń prac dyplomowych, czy sposobu opisu ilustracji. Recenzje odnoszą się do wszystkich aspektów pracy dyplomowej, nie mają ogólnikowego charakteru. Większość opinii i recenzji jest bardzo pozytywna, wyraźnie w nich widać chęć uwypuklenia przede wszystkim pozytywnych elementów pracy dyplomowej i udzielenia pochwały za jej realizację. To miejscami prowadzi do sytuacji, w której promotorzy lub recenzenci marginalizują pewne niedociągnięcia w pracy np. związane ze spisem literatury, np. w recenzji pracy, w której nie wskazano żadnej pozycji literaturowej, można przeczytać: "W tak oryginalnej, autorskiej pracy, odwołania do literatury czy zewnętrznych referencji nie miały większego znaczenia ...".

Ponadto z przedstawionego zestawienia prac dyplomowych za okres 2018-2021 (164 prace) wynika, że zarówno promotorzy, jak i recenzenci wystawiali prawie wyłącznie oceny bardzo dobre (5). Była tylko jednak ocena dobra (4) i żadnej niższej. W efekcie końcowe wyniki studiów to znów prawie wyłącznie najwyższe oceny bardzo dobre (5). Na ponad 160 prac tylko jedna (!) osoba miała ocenę dobrą na dyplomie, pozostałe wyłącznie 4+ i 5. Rozkład ocen prac dyplomowych rodzi uzasadnione zastrzeżenia odnoszące się do rzetelności oceny prac dyplomowych. Warto w tym miejscu zauważyć, że w procesie przygotowania i oceny prac dyplomowych funkcjami promotora i recenzenta wymienia się zaledwie trzech nauczycieli akademickich. Sytuacja ta została szerzej opisana w analizie stanu faktycznego w kryterium 4.

### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 3**

Kryterium spełnione częściowo

#### **Uzasadnienie**

Warunki rekrutacji na studia, kryteria kwalifikacji i procedury rekrutacyjne są przejrzyste i zapewniają kandydatom równe szanse w podjęciu studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, natomiast kryteria kwalifikacji nie umożliwiają doboru kandydatów posiadających wstępną wiedzę i umiejętności na poziomie niezbędnym do osiągnięcia efektów uczenia się.

Warunki i procedury potwierdzania efektów uczenia się zapewniają możliwość identyfikacji efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów oraz oceny ich adekwatności w zakresie odpowiadającym efektom uczenia się określonym w programie studiów. Warunki i procedury uznawania efektów uczenia się uzyskanych w innej uczelni zapewniają możliwość identyfikacji efektów uczenia się oraz oceny ich adekwatności w zakresie odpowiadającym efektom uczenia się określonym

w 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 umożliwiają równe traktowanie studentów w procesie weryfikacji i oceniania efektów uczenia się, w tym możliwość adaptowania metod i organizacji sprawdzania efektów uczenia się do potrzeb studentów z niepełnosprawnością. Zapewniają bezstronność, rzetelność i przejrzystość procesu weryfikacji oraz wiarygodność i porównywalność ocen.

Osiągnięcie efektów uczenia się przez studentów jest uwidocznione w postaci prac etapowych i egzaminacyjnych oraz ich wyników, sprawozdań z realizacji projektów, ćwiczeń laboratoryjnych a także prac dyplomowych. Rodzaj, forma, tematyka, metodyka jak również stawiane wymagania w przypadku prac egzaminacyjnych, etapowych, projektów, ćwiczeń laboratoryjnych, a także prac dyplomowych są dostosowane do poziomu i profilu studiów, efektów uczenia się oraz zastosowań wiedzy z zakresu dyscyplin, do których kierunku jest przyporządkowany.

Prace dyplomowe oraz prace etapowe umożliwiają sprawdzenie i ocenę umiejętności praktycznych z obszaru mediów kreatywnych. Jednak prace dyplomowe, w części dotyczącej opisu projektu będącego przedmiotem pracy, budzą zastrzeżenia dotyczące konstrukcji i zawartości tych części. Zastrzeżenia budzi także rzetelność procesu oceniania prac dyplomowych, ze względu na wymienianie się rolą promotora i recenzenta wyłącznie trzech nauczycieli akademickich oraz rozkład ocen prac dyplomowych, wśród których przytłaczającą przewagę mają oceny bardzo dobre.

Podstawę do zaproponowania oceny kryterium spełnione częściowo stanowią następujące zastrzeżenia dotyczące prac dyplomowych, zdiagnozowane w wyniku oceny:

1. Te części prac dyplomowych, które dotyczą opisu projektu będącego przedmiotem pracy posiadają braki dotyczące liczebności i doboru literatury przedmiotu, konstrukcji i zawartości wstępów i zakończeń, czy sposobu opisu ilustracji. Nie spełniają one zatem tego aspektu wymagań merytorycznym stawianych pracom dyplomowym, który odnosi się do warunku wykazania się przez studenta w pracy dyplomowej znajomością ogólnej wiedzy związanej ze studiami na danym kierunku, poziomie i profilu oraz umiejętnością samodzielnego analizowania i wnioskowania.
2. Rozkład ocen prac dyplomowych z lat 2018-2021 obejmujący 164 prace wskazuje na całkowity brak zróżnicowania ocen wystawianych przez promotorów i recenzentów i przytłaczającą przewagę ocen bardzo dobrych, co podważa zaufanie do rzetelności procesu oceniania prac dyplomowych, jeśli weźmie się pod uwagę długość okresu oraz liczbę prac.

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

#### **Zalecenia**

1. Zaleca się opracowanie i stosowania wymagań merytorycznych dotyczących konstrukcji i zawartości części pracy dyplomowej dotyczącej opisu projektu będącego przedmiotem pracy w celu zapewnienia zgodności tej części pracy dyplomowej z wymaganiami stawianymi pracom dyplomowym, w szczególności w zakresie wykazania się przez studentów znajomością ogólnej wiedzy związanej ze studiami na danym kierunku, poziomie i profilu oraz umiejętnością samodzielnego analizowania i wnioskowania.

2. Zaleca się opracowanie i wdrożenie zasad oceny prac dyplomowych zapewniających rzetelność procesu oceniania prac dyplomowych.

#### **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 zatrudnionych w DSW i prowadzących zajęcia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne w bieżącym roku akademickim obejmuje: 2 profesorów DSW ze stopniem doktora habilitowanego, 1 profesora z zagranicy ze stopniem doktora uczelni kanadyjskiej (PhD.), 11 doktorów (w tym jeden dr inż.) oraz 4 magistrów. Ponadto zajęcia na ocenianym kierunku prowadzi 49 innych osób, niezatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę, lecz z nią współpracujących.

Nauczyciele akademicy zatrudnieni w Uczelni na podstawie umowy o pracę posiadają stopnie doktora elektroniki (1), językoznawstwa (1), literaturoznawstwa (2), nauk o mediach i komunikacji społecznej lub nauk o poznaniu i komunikacji społecznej (2), socjologii (1), pedagogiki (2), zarządzania i marketingu (1). Osoby tym powierzone zostało prowadzenie stosunkowo niewielkiej liczby zajęć – zazwyczaj z jednego lub dwóch przedmiotów. Osoby z tytułem zawodowym magistra zatrudnione na podstawie umowy o pracę posiadają bogate doświadczenie zawodowe w zakresach działalności z związanych z kierunkiem media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne.

Obciążenie godzinowe poszczególnych nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia, w tym obciążenie związane z prowadzeniem zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, umożliwia prawidłową realizację zajęć.

Największe obciążenia dydaktyczne na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne są przypisane do osób współpracujących z uczelnią w zakresie prowadzenia zajęć, co nie wpływa pozytywnie na stabilność kadry kierunku. Osoby współpracujące z Uczelnią w zakresie prowadzenia zajęć w większości legitymują się doświadczeniem zawodowym i dydaktycznym pozwalającym na prawidłowe prowadzenie zajęć oraz osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów uczenia się. Osoby współpracujące z Uczelnią w zakresie prowadzenia zajęć wykorzystują swoje doświadczenie zawodowe zdobyte w pracy w takich instytucjach jak studia projektowania gier, studia animacji i cyfrowej postprodukcji, studia tworzenia aplikacji mobilnych i VR, studia filmowe, agencje reklamowe, agencje interaktywne i firmy zajmujące się projektowaniem serwisów internetowych. Niektórzy z pracowników nieetatowych z racji pełnionych funkcji zawodowych aktywnie upowszechniają wiedzę z zakresu projektowania i historii gier, animacji, filmu, rozwiązań interaktywnych. Zastrzeżenia budzi fakt, że część osób współpracujących z Uczelnią w zakresie prowadzenia zajęć to niedawni absolwenci DSW we Wrocławiu, w kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne (5 osób) oraz dziennikarstwo i komunikacja społeczna (5 osób). Nie podważając ich praktycznych umiejętności zawodowych, należy jednak zaznaczyć, że prowadzenie zajęć wymaga także umiejętności dydaktycznych.

W szczególności zastrzeżenia budzi powierzanie prowadzenia zajęć osobom nieposiadającym tytułu zawodowego magistra lub równorzędnego. W gronie osób współpracujących z Uczelnią w prowadzeniu zajęć, cztery osoby posiadające tytuł zawodowy inżyniera prowadzą łącznie 18 przedmiotów, a 9 osób prowadzących łącznie 27 przedmiotów posiada tytuły zawodowe licencjaty (w tym jest 5 osób, które ukończyły oceniany kierunek rok lub dwa lata wcześniej) Jedna z osób, której

powierzono prowadzenie zajęć na ocenianym kierunku nie posiada wyższego wykształcenia - jest technikiem informatykiem. Hospitacje zajęć potwierdziły niewielkie doświadczenie dydaktyczne osób nieposiadających tytułu zawodowego magistra, którym powierzono prowadzenie zajęć.

Ustawa *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* stanowi, iż na najniższym stanowisku, na jakim może być zatrudniony nauczyciel akademicki, to jest stanowisku asystenta, może być zatrudniona osoba posiadająca tytuł zawodowy magistra, magistra inżyniera lub równorzędny. Jednocześnie w ustawie postanowiono (art. 73 ust. 1), iż zajęcia są prowadzone przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w danej uczelni posiadających kompetencje i doświadczenie pozwalające na prawidłową realizację zajęć oraz przez inne osoby, które posiadają takie kompetencje i doświadczenie. Elementem kompetencji i doświadczenia jest niewątpliwie kwalifikacja, tj. tytuł zawodowy, stopień lub tytuł naukowy posiadany przez nauczyciela akademickiego oraz inną osobę prowadzącą zajęcia. Z ustawy *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* wynika zatem jednoznacznie, że kompetencje nauczycieli akademickich oraz innych osób, którym powierzane jest prowadzenie zajęć muszą być równoważne. Jeśli zatem do zatrudnienia na stanowisku nauczyciela akademickiego wymagane jest posiadanie tytułu zawodowego magistra, magistra inżyniera lub równorzędnego, to takie same minimalne kwalifikacje powinna posiadać inna osoba, której powierzane jest prowadzenie zajęć.

Liczebność kadry zatrudnionej w Uczelni na podstawie umowy o pracę, prowadzącej zajęcia jest wystarczająca, zwłaszcza że znaczną część zajęć kształtujących umiejętności praktyczne prowadzą osoby spoza uczelni. Jednakże, jeśli wziąć pod uwagę dyscypliny naukowe, w których posiadają dorobek członkowie kadry oraz obsadę zajęć, to trzeba sformułować zastrzeżenia dotyczące niedostatecznego wykorzystania kompetencji i doświadczenia niektórych nauczycieli akademickich, z jednej strony oraz nadmiernego obciążania obowiązkami promotorskimi i recenzentkimi niewielkiej grupy nauczycieli, z drugiej strony. W gronie nauczycieli akademickich posiadających stopnie naukowe znajduje się osoba posiadająca oba stopnie naukowe uzyskane w dziedzinie nauk społecznych oraz legitymująca się wysokiej jakości dorobkiem publikacyjnym związanym z dyscypliną nauki o komunikacji społecznej i mediach. Osobie tej powierzono do prowadzenia tylko jedno zajęcia. Podobnie jest w przypadku innej osoby posiadającej wysokiej jakości dorobek naukowy w dyscyplinie wiodącej nauki o komunikacji społecznej i mediach, a prowadzącej tylko jedno zajęcia na specjalności prowadzonej w języku angielskim. Z kolei nauczycielowi akademickiemu, posiadającemu dorobek naukowy w dyscyplinach nauki o kulturze i religii oraz literaturoznawstwo, obejmujący humanistyczne rozważania nad mediami, kulturą i znaczeniem gier, powierzono opiekę promotorską nad przeważającą większością prac licencjackich na kierunku, które mają charakter projektowy – ich efektem jest nie tylko tekst zawierający opis założeń i procesu powstawania projektu, ale również film, animacja, grafika, co wymaga od promotora także kompetencji w zakresie umiejętności praktycznych umożliwiających kierowanie bezpośrednimi pracami projektowymi.

Zgodnie z przedstawionym wykazem obejmującym 166 zrealizowanych w latach 2018-2021 prac dyplomowych, mających charakter prac projektowych o bardzo różnej tematyce, w procesie dyplomowania są zaangażowane jedynie trzy osoby, pełniące na zmianę rolę promotora pracy oraz recenzenta. W latach 2018/19, 2019/20 i 2020/21 jedna z tych osób była promotorem łącznie aż 91 prac dyplomowych o różnej tematyce (na 164 prace). Do tego należy dodać, że promotorem 40 prac była druga osoba, posiadająca dorobek w dyscyplinie literaturoznawstwo, a pozostałych trzecia, a grono tych trzech osób wymieniało się funkcjami promotorów i recenzentów. Prowadzi to w konsekwencji do sytuacji, w ramach której proces dyplomowania, kluczowy dla procesu kształcenia, jest realizowany przez 3 osoby, w dodatku o kompetencjach i dorobku naukowym o charakterze

teoretycznym. Tymczasem potencjalne grono promotorów prac dyplomowych jest stosunkowo duże, co umożliwia stworzenie szerokiej i różnorodnej oferty tematów prac z różnych obszarów i aspektów dotyczących projektowania gier, animacji oraz efektów specjalnych.

W okresie pandemii Covid-19 kadra dydaktyczna kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne wdrażała się do kształcenia zdalnego, uczestnicząc w szkoleniach wewnętrznych organizowanych w DSW przez Pracownię Edukacji Zdalnej, szkoleniach indywidualnych prowadzonych przez menedżera kierunku oraz wzajemnego wsparcia koleżeńskiego i webinarów dostępnych online.

Uczelnia oferuje nauczycielom akademickim wsparcie rozwoju naukowego i dydaktycznego poprzez Biuro Nauki, które udziela wsparcia w zakresie z rozwoju kadry w zakresie formalności związanych z przygotowaniem wniosków o nadanie stopni naukowych albo tytułu naukowego oraz konsultuje interpretacje prawne przepisów związanych z awansem naukowym. Pomocne jest również Biuro Projektów zajmujące się upowszechnianiem informacji w zakresie pozyskiwania funduszy na finansowanie badań naukowych, projektów dydaktycznych oraz innych przedsięwzięć, mających na celu podnoszenie jakości działalności naukowej, kształcenia i rozwoju Uczelni. Pomocą służy także Pracownia Edukacji Zdalnej - jednostka wydziałowa, powołana w roku akademickim 2020/2021, wspomagająca proces kształcenia oraz prowadzenie działalności szkoleniowej w zakresie zdalnej edukacji.

Na uczelni przyjęto system ocen pracowników, który sprzyja osiąganiu jak najwyższych wyników działalności naukowej i dydaktycznej. Powołano Komisję ds. przeprowadzenia analizy dorobku naukowego, dydaktycznego i organizacyjnego kandydatów na stanowisko profesora Uczelni, która dokonuje szczegółowej analizy dorobku zawodowego z uwzględnieniem oceny sformułowanej przez recenzentów, przygotowuje opinię w sprawie wniosku wraz z rekomendacją, którą przedkłada do zatwierdzenia Rektorowi. Najlepsi pracownicy, po uzyskaniu kolejnych stopni lub tytułu naukowego, są awansowani lub nagradzani. Wśród wyróżnień należy wymienić nagrodę Rektora przyznaną za wybitne osiągnięcia naukowe i/lub awans naukowy w okresie oceny bieżącej, nagrodę Rektora za działalność dydaktyczną przyznaną na wniosek Dziekana w dwóch kategoriach – za wysoki poziom nauczania lub wybitne osiągnięcia dydaktyczne (np. wypromowanie nagrodzonych prac dyplomowych, wdrożenie innowacyjnych rozwiązań dydaktycznych), nagrodę Rektora za działalność organizacyjną oraz szczególny wkład w rozwój uczelni.

Ocena kadry dydaktycznej jest dokonywana przez studentów na koniec każdego semestru. W arkuszu ewaluacyjnym studenci oceniają program zajęć, jego praktyczność, stopień realizacji zakładanych efektów uczenia się, możliwości konsultacji z prowadzącym. Dodatkowo w pytaniach otwartych proszeni są o wskazanie treści, o które warto wzbogacić zajęcia lub które w opinii studentów można by ograniczyć. Wyniki oceny dokonywanej przez studentów są omawiane z poszczególnymi nauczycielami. Celem przeprowadzania ewaluacji studenckiej jest pozyskanie od studentów informacji i ocen przebiegu procesu kształcenia, które umożliwią stałe podnoszenie jakości kształcenia. W przypadku niskich ocen, przeprowadzane są rozmowy indywidualne z nauczycielami akademickimi, w trakcie których sugerowane są konkretne zmiany w sposobach prowadzeniu zajęć.

Wyniki okresowych ocen kadry prowadzącej kształcenie, w tym wnioski z oceny dokonywanej przez studentów są wykorzystywane do doskonalenia poszczególnych członków kadry i planowania ich indywidualnych ścieżek rozwojowych.

#### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 4**

Kryterium spełnione częściowo

### **Uzasadnienie**

Liczebność kadry w stosunku do liczby studentów umożliwia prawidłową realizację zajęć. Jednak struktura kwalifikacji osób niebędących nauczycielami akademickimi, współpracujących z uczelnią w prowadzeniu zajęć na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest nieprawidłowa ze względu na powierzanie licznych zajęć osobom nieposiadającym tytułu zawodowego magistra, magistra inżyniera lub równorzędnego. Ponadto Uczelnia nie wykorzystuje w pełni potencjału naukowego i dydaktycznego nauczycieli akademickich do prowadzenia zajęć powiązanych z dyscyplinami naukowymi, do których kierunek jest przyporządkowany, w tym w szczególności powiązanych z dyscypliną nauki o komunikacji społecznej i mediach, jak również w obsadzie seminariów dyplomowych, funkcji promotora i recenzenta prac dyplomowych.

Duży udział osób spoza Uczelni współpracujących z Uczelnią w prowadzeniu zajęć na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne i niekorzystny stosunek liczby nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę prowadzących zajęcia na ocenianym kierunku do liczby innych osób, którym te zajęcia są powierzane w bardzo istotnym zakresie ograniczają stabilność kadry i samodzielność Uczelni w prowadzeniu kierunku. Okoliczności te są źródłem obaw dotyczących możliwości prowadzenia kierunku przez Uczelnię w sytuacji, gdy część osób współpracujących z Uczelnią przestałaby świadczyć na rzecz DSW usługi dydaktyczne. W szczególnym zakresie dotyczy to zajęć specjalnościowych.

Uczelnia podejmuje działania w celu zaspokojenia potrzeb szkoleniowe nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia w zakresie podnoszenia kompetencji dydaktycznych, w tym związanych z kształceniem z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

Uczelnia przeprowadza okresowe oceny nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia obejmujące aktywność w zakresie działalności naukowej oraz dydaktycznej członków kadry prowadzącej kształcenie. W ramach oceny okresowej uwzględniane są wyniki ocen dokonywanych przez studentów. Rezultaty przeprowadzanej oceny są wykorzystywane w doskonaleniu kadry i planowaniu indywidualnych ścieżek rozwojowych.

Realizowana polityka kadrowa, choć kreuje warunki pracy stymulujące i motywujące członków kadry, to jednak szczególnie w zakresie rekrutacji kadry prowadzącej zajęcia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne oraz budowania jej więzi z Uczelnią budzi zastrzeżenia, nie sprzyja bowiem stabilizacji zatrudnienia i dopuszcza angażowanie do prowadzenia zajęć w bardzo dużym zakresie osoby nieposiadające kwalifikacji do prowadzenia zajęć w systemie szkolnictwa wyższego.

Podstawę do zaproponowania oceny kryterium spełnione częściowo stanowią następujące nieprawidłowości i błędy, zdiagnozowane w wyniku oceny:

1. Brak pełnego wykorzystania potencjału naukowego i dydaktycznego nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę do prowadzenia zajęć powiązanych z dyscyplinami naukowymi, do których kierunek jest przyporządkowany, w tym w szczególności powiązanych z dyscypliną nauki o komunikacji społecznej i mediach, jak również w obsadzie seminariów dyplomowych, funkcji promotora i recenzenta prac dyplomowych.
2. Bardzo duży udział osób spoza Uczelni współpracujących z Uczelnią w prowadzeniu zajęć na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne i niekorzystny stosunek

liczby nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę prowadzących zajęcia na ocenianym kierunku do liczby innych osób, którym te zajęcia są powierzane, co w bardzo istotnym zakresie ogranicza stabilność kadry i samodzielność Uczelni w prowadzeniu kierunku.

3. Błędna polityka zatrudnieniowa Uczelni, skutkująca angażowaniem do prowadzenia zajęć osób nieposiadających tytułu zawodowego magistra, magistra inżyniera lub równorzędnego.

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

-

#### **Zalecenia**

1. Zaleca się pełne 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.
2. Zaleca się rozbudowanie grona nauczycieli akademickich, którym powierzana jest funkcja promotora i recenzenta i uwzględnienie w tym gronie nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę, posiadających stopnie naukowe i dorobek naukowy w dyscyplinach, do których kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest przyporządkowany, w celu zapewnienia studentom możliwości wyboru tematów prac z szerokiej oferty obejmującej różne obszary mediów kreatywnych, jak również dostosowanie liczby promotorów do liczby dyplomantów w danym roczniku.
3. Zaleca się zrewidowanie polityki zatrudnieniowej Uczelni i wyeliminowanie możliwości powierzania prowadzenia zajęć osobom nieposiadającym tytułu zawodowego magistra, magistra inżyniera lub równorzędnego.
4. Zaleca się opracowanie i wdrożenie skutecznych działań pro jakościowych zapobiegających niepełnemu wykorzystaniu posiadanych przez Uczelnię zasobów kadrowych w postaci zespołu nauczycieli akademickich zatrudnionych w Uczelni na podstawie umowy o pracę i posiadających dorobek naukowy w dyscyplinach, do których kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest przyporządkowany w prowadzeniu zajęć oraz powierzaniu funkcji promotora i recenzenta, jak również powierzaniu zajęć osobom nieposiadającym kwalifikacji do prowadzenia zajęć w systemie szkolnictwa wyższego.

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

##### **Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 5**

Bazę dydaktyczno-naukową Uczelni stanowią trzy budynki, jeden własny, dwa dzierżawione od Urzędu Miasta we Wrocławiu. W budynkach tych znajduje się:

- Wrocław, ul. Strzegomska 55 (powierzchnia całkowita 5830 m<sup>2</sup>) – 19 sal dydaktycznych (wykładowe, ćwiczeniowe, pracownie komputerowe, aula na 300 osób, biblioteka z czytelnią);
- Wrocław, ul. Wagonowa 1 (powierzchnia całkowita 1150 m<sup>2</sup>) - 6 sal dydaktycznych (wykładowe, ćwiczeniowe, pracownia komputerowa),

- – Wrocław, ul. Strzegomska 47, powierzchnia całkowita 3284 m<sup>2</sup> – 38 sal dydaktycznych (wykładowe, ćwiczeniowe, pracownie komputerowe, pracownia ratownicza, pracownia multimedialna z systemem motion capture, sala audialna, laboratorium dźwięku, Radio „BIT”).

Dodatkowo Dolnośląska Szkoła Wyższa na potrzeby zajęć wynajmuje sale dydaktyczne w czterech obiektach.

Infrastruktura wykorzystywana do kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest systematycznie unowocześniana. W 2021 roku Uczelnia wyremontowała 20 sal dydaktycznych oraz utworzyła 3 nowe sale, adaptując do tego celu pomieszczenia biurowe.

Wszyscy studenci kierunku informatyka posiadają dostęp do platformy Microsoft 365. Rozwiązanie to zapewnia darmowy dostęp do wszystkich komponentów pakietu: MS Teams, Word, Excel, Power Point, Outlook, Planner, Power Apps, OneDrive, Forms.

Na wyposażeniu znajduje się specjalistyczne dla kierunku oprogramowanie takie, jak m.in.: Adobe After Effects CC, Adobe Audition CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Premiere Pro CC, Autodesk 3dsMax, Autodesk Maya 3D, Autodesk Motion Builder, Audacity, Blender, GIMP, Krita, Substance Painter, Unity, Unreal Engine, Zbrush. Uczelnia dysponuje 9 pracowniami komputerowymi, w których ulokowano łącznie 210 stanowisk komputerowych. Stanowiska komputerowe w większości stanowią komputery klasy PC wyposażone w procesory i5-i7, 16-32GB pamięci operacyjnej, dyski SSD 240-480GB, karty graficzne NVIDIA (GTX 1030, GTX 1650), tablety graficzne, monitory LCD 24”. Ponadto Uczelnia na potrzeby prowadzenia kierunku posiada:

- pracownię multimedialną z systemem motion capture - kamery firmy Optitrack Flex 13, oprogramowanie Motive: Body, Autodesk Max 3d, Maya i Motion Builder, dwa kostiumy dla aktorów oraz zestaw markerów o różnej wielkości i zastosowaniu, green screen oraz oprzyrządowanie służące do wykonywania zdjęć efektowych, system oświetlenia błyskowego z zestawem modyfikatorów, podwieszany system teł fotograficznych, aparaty cyfrowe Sony A6400 A6600 z systemem obiektywów i zestawami reporterskich lamp błyskowych i mikrofonów oraz statywów Manfrotto, Panasonic Lumix G7, Lumix G80 i Nikon D7000 z systemem obiektywów, quadrokopter Phantom 3 PRO ze stabilizowaną kamerą jakości 4K oraz transmisją obrazu w jakości HD 720p wraz z osprzętem, statywy AST i 3T;
- laboratorium dźwięku z salą audialną (na około 50 osób) - mikrofony spikerskie, mikrofony kierunkowe, rejestratory cyfrowe, monitory odsłuchowe - studia (trzy pomieszczenia) są zaadaptowane akustycznie dla osiągnięcia dobrych warunków absorpcji dźwięku;
- studio telewizyjne (generalny remont studia wraz z wymianą wyposażenia jest zaplanowany na maj w roku 2022) wraz z reżyserką i montażownią wyposażone w profesjonalny sprzęt.
- pracownia plastyczna – dobre oświetlenie, przestronna sala wyposażona w szerokie stoły, posiada zaplecze, w którym znajdują się wszystkie materiały potrzebne do prowadzenia zajęć.

Na podkreślenie zasługuje fakt, że w specjalistycznych laboratoriach badawczych studenci realizują prace dyplomowe.

Zastrzeżenia zespołu oceniającego PKA budzą warunki, w jakich realizowane są zajęcia *podstawy rysunku*. Wprawdzie na terenie Uczelni mieści się pracownia plastyczna, która jest zlokalizowana w sali 314 w budynku przy ul. Strzegomskiej 47, jednakże mimo że, jak w raporcie podkreśla Uczelnia, jest to dobrze oświetlona, przestronna sala, wyposażona w szerokie stoły, to takie wyposażenie nie pozwala na zapewnienie odpowiedniego poziomu realizacji zajęć warsztatowych. Podczas wizytacji bazy

dydaktycznej, w pracowni widoczny był brak wygospodarowanego miejsca przeznaczonego do ekspozycji modelu lub martwej natury. Zespół oceniający PKA rekomenduje odpowiednie doposażenie (sztalugi) i zaaranżowanie pracowni, na potrzeby zajęć z rysunku i malarstwa.

W toku kształcenia studenci odbywają zajęcia w specjalistycznych laboratoriach dydaktycznych. Wszystkie laboratoria są wyposażone w sprzęt i oprogramowanie, umożliwiające kształcenie studentów zgodne z aktualną praktyką i wymogami rynku pracy, a także umożliwiają prowadzenie badań.

Każdy student we wszystkich budynkach uczelni ma zapewniony stały, bezprzewodowy dostęp do Internetu. Studenci mają dostęp do oprogramowania i mocy obliczeniowej komputerów w salach laboratoryjnych poprzez tzw. wirtualne laboratoria umożliwiające połączenie zdalne.

Dostęp do infrastruktury laboratoryjnej poza zajęciami studenci uzyskują na własną prośbę poprzez kontakt z nauczycielami akademickimi. W przypadku laboratoriów specjalistycznych studenci uzyskują dostęp po uzgodnieniu z nauczycielem akademickim i pracują pod jego nadzorem.

Infrastruktura dydaktyczna, która jest wykorzystywana w procesie kształcenia, pozwala na osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów uczenia się. Liczba, wielkość i wyposażenie techniczne są dostosowane do liczby studentów, liczebności grup i umożliwiają prawidłową realizację zajęć. Wykorzystywany sprzęt komputerowy umożliwia swobodną obsługę specjalistycznego oprogramowania, wykorzystywanego podczas zajęć dydaktycznych. Liczba dostępnych licencji na specjalistyczne oprogramowanie komputerowe jest wystarczająca do realizacji zajęć przez studentów. Pomieszczenia dydaktyczne wyposażone są w podstawowy sprzęt audiowizualny, który jest wykorzystywany podczas zajęć.

Budynki oraz pracownie, a także toalety są przystosowane do osób z niepełnosprawnością ruchową, m.in. poprzez wyznaczone miejsca parkingowe, podjazdy oraz windy. Budynki Uczelni są dostosowane do osób z niepełnosprawnością poprzez oznakowane ciągi komunikacyjne wolne od barier i zapewniające przestrzeń manewrową, udźwiękowioną i oznakowaną windę, system nawigacji dla osób niewidomych (tyflografiki), automatyczne oświetlenie, kontrastowe włączniki i gniazdka sieciowe. Zapewniony jest dostęp do sal oraz sanitariatów dla studentów poruszających się na wózkach. Pracownie informatyczne są wyposażone w specjalne stanowiska komputerowe. Oprogramowanie systemowe zainstalowane w laboratoriach wyposażone jest w narzędzia wspierające osoby słabo widzące a dodatkowo zakupiono komputery ze specjalistycznym oprzyrządowaniem i oprogramowaniem dla osób z niepełnosprawnościami.

Baza dydaktyczna Uczelni spełnia wymagania pod względem przepisów BHP. Wiedza i umiejętności konserwatorów i pracowników ds. obsługi sal dydaktycznych zapewniają ciągłą sprawność posiadanego sprzętu.

Dostęp do literatury zapewnia studentom ocenianego kierunku bardzo dobrze wyposażona biblioteka, w tym jej zasoby elektroniczne: IBUK Libra, SPRINGER Open, BazTech, Taylor & Francis, Lexoteka, Rocznik Bezpieczeństwa Międzynarodowego, Teraźniejszość – Człowiek – Edukacja, Forum Oświatowe, Studia Poradownicze, Wydawnictwo Naukowe DSW, Repozytorium instytucjonalne DSW (oPUB), CEEOL - The Central and Eastern European Online Library, CEJSH, Centrum Otwartej Nauki (CEON), Directory of Open Access Books (DOAB), DOAJ (Directory of Open Access Journals), EBSCO (EBSCOhost) Science, Elektronische Zeitschriftenbibliothek (EZB), ERIC (Education Resources Information Center), JSTOR - program Register & Read, OALster, Open J-Gate, Otwórz Książkę, RELA - The European Journal

for Research on the Education and Learning of Adults, Wirtualna Biblioteka Nauki. Dodatkowo biblioteka bierze udział w inicjatywie Biblioteka Cyfrowa Wyższych Szkół Bankowych i Dolnośląskiej Szkoły Wyższej (BC WSB-DSW), której celem jest stworzenie dostępu do zasobów naukowych, dydaktycznych i edukacyjnych Wyższych Szkół Bankowych i Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. Wśród zasobów bibliotecznych związanych merytorycznie z realizacją kształcenia na ocenianym kierunku w bibliotece znajdują się książki i podręczniki z zakresu szeroko rozumianych mediów kreatywnych. W zakresie uzupełniania zasobów bibliotecznych, Biblioteka systematycznie prowadzi akcję zgłaszania potrzeb. Nauczyciele, studenci i inni pracownicy mają również możliwość zgłaszania potrzeb w zakresie nowych pozycji literatury wykorzystywanych w dydaktyce, braków asortymentowych lub ilościowych podręczników wykorzystywanych w procesie dydaktycznym, a także potrzebnych pozycji literatury wykorzystywanych w prowadzonych badaniach naukowych poprzez formularz dostępny na stronie katalogu biblioteki. Wszystkie zgłoszenia potrzeb są brane pod uwagę przy tworzeniu list zakupów dokonywanych przez bibliotekę. Biblioteka jest odpowiednio wyposażona w zakresie zasobów niezbędnych w procesie kształcenia na kierunku informatyka. Godziny pracy biblioteki, system wypożyczania i jakość obsługi powinna spełniać oczekiwania studentów. W zbiorach Biblioteki dostępne jest piśmiennictwo wskazane jako obowiązkowe oraz zalecane w sylabusach. W bibliotece jest księżkomat umożliwiający wygodne odbieranie zamówionych książek, bez względu na godziny otwarcia biblioteki. W bibliotece zorganizowane są miejsce czytelnicze, ogólnodostępne stanowiska komputerowe, a także tzw. boksy profesorskie umożliwiające odseparowanie się, przeznaczone do pracy indywidualnej, wyposażone w komputer wraz z oprogramowaniem specjalistycznym, w tym do manipulacji grafiką. W bibliotece dostępny jest skaner. Biblioteka jest dostosowana do potrzeb studentów z niepełnosprawnością w szczególności posiada stanowisko wyposażone w powiększalnik tekstu TOPAZ, który posiada kamerę z auto-fokusem, blokadę fokusu i funkcję zamrażania obrazu oraz szeroki zakres powiększeń dla osób niedowidzących. Zasoby biblioteki umożliwiają realizację programu studiów, jak i prowadzenie badań naukowych.

Materiały edukacyjne, np. skrypty oraz prezentacje wykorzystywane przez nauczycieli akademickich w czasie zajęć są udostępniane studentom w formie elektronicznej, poprzez platformę Moodle. Studenci i nauczyciele mogą również korzystać z platformy MS Teams realizując zdalną komunikację video oraz prowadząc zajęcia w trybie online w sposób synchroniczny.

Zasoby biblioteczne są zgodne, co do aktualności, zakresu tematycznego i zasięgu językowego, a także formy wydawniczej, z potrzebami procesu nauczania i uczenia się, umożliwiają osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się, w tym przygotowanie do prowadzenia działalności naukowej oraz prawidłową realizację zajęć.

Na Uczelni prowadzone jest systematycznie raz w roku Badanie Atrybutów Marki (BAM). W ramach tego badania studenci DSW mają możliwość wypowiedzenia się na tematy dotyczące wszystkich obszarów funkcjonowania Uczelni, w tym również w zakresie infrastruktury dydaktycznej. Na podstawie wyników BAM oraz sugestii studentów lub wykładowców składanych poprzez bezpośredni kontakt z Działem Administracji, telefonicznie lub drogą mailową, Uczelnia stara się na bieżąco dostosowywać swoją przestrzeń i wyposażenie do ich oczekiwań. W działaniach modernizacyjnych brane są również pod uwagę potrzeby osób niepełnosprawnych poprzez konsultacje i opiniowanie zakupów wyposażenia, przebudowy infrastruktury z uczelnianym koordynatorem ds. osób z niepełnosprawnościami.

Infrastruktura DSW jest monitorowana codziennie przez służby porządkowe, konserwatorów oraz pracowników ds. obsługi sal dydaktycznych. Dokładny przegląd stanu technicznego sal dydaktycznych oraz wyposażenia dokonywany jest dwa razy w tygodniu (poniedziałek po zajęciach na studiach niestacjonarnych i w piątek przed zajęciami studentów studiów niestacjonarnych) przez Zastępcę Dyrektora Działu Administracji oraz konserwatora. Większość napraw jest dokonywana natychmiast, zaś w pozostałych przypadkach jest planowane ich wykonanie w najkrótszym możliwym czasie.

Propozycje modyfikacji laboratoriów dydaktycznych, rozbudowy wyposażenia czy aktualizacji oprogramowania zwykle inicjowane są oddolnie przez pracowników prowadzących zajęcia.

#### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 5**

Kryterium spełnione

##### **Uzasadnienie**

Uczelnia udostępnia studentom kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne dobrze wyposażone sale wykładowe i ćwiczeniowe. Studenci tego kierunku korzystają też z dobrze wyposażonych i zorganizowanych laboratoriów komputerowych i specjalistycznych. Zastrzeżenia wzbudza wyposażenie pracowni plastycznej.

Infrastruktura laboratoryjna zapewnia osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się. Studenci ocenianego kierunku mają możliwości korzystania z zasobów bibliotecznych i informacyjnych uczelnianej biblioteki, gwarantujących dostęp do literatury obowiązkowej i zalecanej w sylabusach poszczególnych przedmiotów oraz do elektronicznych baz danych. Zapewniona jest zgodność infrastruktury dydaktycznej, naukowej i bibliotecznej oraz zasad korzystania z niej z przepisami BHP. Infrastruktura jest przystosowana dla osób z niepełnosprawnościami.

Uczelnia monitoruje na bieżąco oraz doskonali stan infrastruktury dydaktycznej. W procesie monitorowania uczestniczą również studenci. Wyniki okresowych przeglądów, w tym wnioski z oceny dokonywanej przez studentów, są wykorzystywane do doskonalenia infrastruktury.

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

-

##### **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**

Działania w ramach współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym obejmują szereg obszarów istotnych zarówno dla studentów i kadry na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, jak również dla interesariuszy zewnętrznych, takich jak pracodawcy i przedsiębiorcy, organizacje pozarządowe, szkoły średnie, partnerzy społeczni. Działania w ramach współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym koordynuje menedżer kierunku.

Podstawowymi formami współpracy uczelni z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego są: prowadzenie zajęć dydaktycznych, organizacja i realizacja praktyk zawodowych, udział w konferencjach branżowych, projektach badawczo-rozwojowych oraz wdrożenia technologii VR.

Wiodącą formą współpracy na polu dydaktycznym jest realizacja wybranych zajęć przez pracowników lokalnych firm z branży kreatywnej, głównie game development. Pracownicy ci są również zaangażowani w projektowanie programu studiów oraz kreowanie procesu dydaktycznego. Dzielą się opiniami na temat koncepcji kształcenia, efektów uczenia się, programu studiów i jego realizacji, a poprzez prowadzenie powierzonych zajęć, mają bezpośredni wpływ na realizowane treści programowe.

Uczelnia posiada adekwatnych partnerów z otoczenia społeczno-gospodarczego do realizacji zakładanej koncepcji kształcenia. W ramach wszystkich realizowanych specjalności Uczelnia posiada partnerów mogących zaopiniować program studiów, gotowych do realizacji zajęć dydaktycznych i organizacji praktyk.

Współpraca z instytucjami otoczenia społeczno-gospodarczego przybiera zróżnicowane formy. Są to działania o charakterze stałym lub podejmowane w miarę potrzeb i możliwości. Pracownicy i absolwenci związani z kierunkiem media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne aktywnie uczestniczą w spotkaniach branżowych oraz angażują się w projekty realizowane z partnerami z otoczenia społeczno-gospodarczego. Przykładami takich inicjatyw są m.in: Nokia garage talks, Forum przemysłu 4.0 we współpracy z Wyższą Szkołą Bankową oraz firmą Materialise, Wykłady i konferencje z obszaru VR i zastosowania VR w przemyśle i edukacji. Pracownicy naukowcy związani z kierunkiem są również zaangażowani we wspieranie inicjatyw edukacyjnych: G2A academy – kurs dla nauczycieli traktujący o wykorzystaniu gier wideo w edukacji. Kurs "Video games in education" jest dostępny w językach: polski, angielski, hiszpański i włoski, Scale-UP – we współpracy z TEB Edukacja – wykorzystanie VR w zakresie edukacji na różnych kierunkach studiów. Studenci oraz pracownicy są również zaangażowani w budowanie lokalnych społeczności grafików i animatorów 3D. Przykładem takiej społeczności są spotkania "Digital Dragons Academy".

Na wizytowanym kierunku nie odbywają się wizyty studyjne. W trakcie spotkania z przedstawicielami pracodawców przyznali oni, że organizacja takich wizyt jest dla nich trudna do przeprowadzenia ze względu na specyfikę branży i ochronę praw własności intelektualnej. Niemniej jednak rekomenduje się, aby Uczelnia podjęła starania w celu organizacji wizyt studyjnych np. w instytucjach kultury, na targach branżowych lub w przedsiębiorstwach, które wyrażą chęć organizacji takiej wizyty.

Kolejnym ważnym aspektem w ramach współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym są działania o charakterze badawczo-rozwojowym realizowane w ramach programów "Bony na Innowacje", "Fundusze Bridge-Alfa", "Szybka ścieżka". Nową formą współpracy naukowej, w ramach której Uczelnia podejmuje pierwsze kroki jest realizacja prac dyplomowych we współpracy z partnerami

Na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne stale rozwija się bazę firm, w których studenci mogą realizować praktyki zawodowe. Za aktualizację bazy firm współpracujących oraz pozyskiwanie nowych odpowiada Biuro Karier i Praktyk Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. Szczególną formą współpracy w zakresie praktyk jest projekt realizowany we współpracy ze Stowarzyszeniem Badania i Rozwoju Gier "GameUP", w ramach którego grupa kilkunastu studentów, pod opieką pracowników dydaktycznych uczelni, tworzyła grę komputerową od podstaw do komercyjnej produkcji. W roku akademickim 2020/2021 studenci realizowali praktyki w 37 różnych przedsiębiorstwach i instytucjach kultury.

Ponadto dla zapewnienia stałej i bardziej sformalizowanej formy współpracy Dziekan Wydziału Studiów Stosowanych powołał Radę Programową kierunku. W skład Rady wchodzi menedżer kierunku, przedstawiciele nauczycieli akademickich, przedstawiciel studentów oraz przedstawiciele otoczenia społeczno-gospodarczego. Rada spotyka się w miarę potrzeb i jest ciałem doradczym. Jednym z kluczowych zadań rady jest sugerowanie zmian i opiniowanie programu studiów.

Analizę zakresu i jakości współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym prowadzi się również w ramach prac Rady Programowej kierunku. W minionym roku akademickim Rada przeanalizowała raport branżowy "Game industry of Poland" i na tej podstawie nawiązała współpracę z nowymi firmami w zakresie praktyk i spotkań ze studentami. Mając na względzie specyfikę branży - duża fluktuacja na rynku – wybrane studia rozpoczynają, a inne wygaszają działalność, jednostka cyklicznie aktualizuje swoją bazę kontaktów. Rada kierunku analizuje również wyniki badań realizowanych w ramach kierunku: oceny nauczycieli akademickich w ramach hospitacji, ocen ankiet studenckich, atrybutów marki oraz losów absolwentów.

Rada co roku przygotowuje raport ze swojej działalności, który jest przekazywany Dziekanowi Wydziału. Zapewnia to dodatkowy monitoring działalności Rady i mechanizm zapewniania jakości jej pracy.

#### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 6**

Kryterium spełnione

##### **Uzasadnienie**

Rodzaj, zakres i zasięg współpracy dotyczącej kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne z instytucjami otoczenia społeczno-gospodarczego, w tym pracodawcami, w zakresie projektowania i realizacji programu kształcenia, jest zgodny z dyscyplinami, do których kierunek jest przyporządkowany, koncepcją i celami kształcenia oraz wyzwaniem zawodowym na rynku pracy właściwym dla tego kierunku.

Prowadzona współpraca z instytucjami otoczenia społeczno-gospodarczego, w tym z pracodawcami przybiera zróżnicowany charakter. Podejmowane są działania sformalizowane poprzez Radę Programową kierunku oraz organizację praktyk. Jednocześnie podejmowane są również działania o charakterze nieformalnym, np. realizacja prac dyplomowych, udział przedstawicieli otoczenia społeczno-gospodarczego w prowadzeniu zajęć, udział w targach i konferencjach branżowych.

Kadra naukowa realizuje projekty badawczo-rozwojowe i wdrożeniowe we współpracy z partnerami otoczenia społeczno-gospodarczego.

Prowadzone są okresowe przeglądy współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym, obejmujące dobór partnerów społecznych. Wyniki tych przeglądów są wykorzystywane do rozwoju i doskonalenia współpracy m.in. poprzez zaproszenia kolejnych instytucji do współpracy.

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

-

##### **Zalecenia**

-

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

### Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 7

Wydział Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu aktywnie współpracuje z zagranicznymi ośrodkami w ramach swojej działalności naukowo-dydaktycznej, przede wszystkim poprzez stałe wzmacnianie i poszerzanie współpracy z ośrodkami za granicą, zarówno w wymiarze dydaktycznym jak i naukowym. Na priorytety umiędzynarodowienia procesu kształcenia zasadniczy wpływ ma Rada Naukowa kierunku, którą tworzy międzynarodowy zespół składający się z przedstawicieli takich instytucji, jak: Digital Communications Department, Lebanon Valley College (USA), Centre for Digital Media (Vancouver, Kanada), Department of Cultural Technology & Communication, University of the Aegean, Department of Computer Science, Hull University, UK, Hull Immersive Visualisation Environment, Graphic Design Department, GAU Faculty of Architecture, Design & Fine Arts, Girne American University – CYPRUS, Department of Mathematics and Informatics, Computer Graphics, Vision and Artificial Intelligence Group University of Balearic Islands (Palma de Mallorca, Hiszpania).

Warto wspomnieć, że kierunkowa oferta edukacyjna obejmuje studia zarówno w wersji polskojęzycznej, jak i w języku angielskim w ramach specjalności *creative media: 3D animation & visual effects for film and games*, która cieszy się dużym zainteresowaniem studentów. Na specjalności tej studiowali studenci m. in.: z Ukrainy, Białorusi, Francji, Indii, Izraela, Tunezji, Kenii, Turcji, Arabii, Saudyjskiej, Iraku, USA, Rwandy czy Kolumbii.

Za proces kształcenie językowego studentów w Dolnośląskiej Szkole Wyższej odpowiedzialna jest Pracownia Kształcenia Językowego. Do jej zadań należy m.in.: utrzymanie jednolitych standardów nauczania języków obcych w Uczelni; opracowanie i aktualizacja kart przedmiotów oraz programu nauczania; przeprowadzanie testów poziomujących; weryfikowanie efektów uczenia się dla poszczególnych poziomów językowych; dokonywanie obsad na zajęcia z języków obcych; opieka nad kursem Teach & Learn; przeprowadzanie egzaminów doktorskich z języka obcego oraz egzaminów językowych dla studentów wyjeżdżających w ramach programu Erasmus+.

Umiędzynarodowieniu służy również zwiększenie nacisku na wzrost kompetencji językowych studentów. Od roku 2020/2021 Dolnośląska Szkoła Wyższa zaproponowała studentom dwa programy kształcenia językowego, jeden dla studentów studiujących stacjonarnie i drugi program kształcenia językowego dla studentów studiujących niestacjonarnie. Celem było poszerzenie oferty językowej o drugi język obcy do wyboru – język niemiecki. Od semestru letniego 2021, studenci mają do wyboru język angielski lub język niemiecki, studenci studiujący po angielsku mogą uczyć się języka niemieckiego lub hiszpańskiego. Studenci mogą realizować kursy na trzech poziomach zaawansowania: A2+, B1, B2.

W ramach akcji „Mobilność edukacyjna” studenci wszystkich typów i rodzajów studiów, którzy chcą zrealizować za granicą część swoich studiów lub praktykę zawodową mogą wziąć udział w programie Erasmus+. Dzięki niemu studenci, absolwenci, doktoranci i pracownicy kierunku korzystają z edukacyjnych wyjazdów zagranicznych i rozwijają umiejętności w ramach studiów czy praktyk.

Realizacją wyjazdów w ramach programu Erasmus+ zajmuje się Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej (BMWA). Szczegółową aktualną procedurę rekrutacji i organizacji wyjazdów w ramach programu Erasmus+ określają Zasady Rekrutacji i organizacji wyjazdów stypendialnych na studia w

ramach programu ERASMUS+ Akcja1: Mobilność edukacyjna w roku akademickim 2019/2020 (Zarządzenie Rektora 25/2019).

Studenci kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne mogą wybrać miejsce swojego wyjazdu stypendialnego wśród 18 spośród 94 uczelni partnerskich DSW. Pierwsze wyjazdy studenci realizowali od roku akademickiego 2017-2018. Wyjazdy na studia zagraniczne w latach 2016-2021 zrealizowało 9 studentów. W roku akademickim 2021-2022 planowany jest wyjazd trojga studentów na studia w semestrze letnim. W latach 2016-2021 na specjalności *creative media: 3D animation & visual effects for film and games* studiowało 53 studentów z uczelni partnerskich w ramach programu Erasmus+.

Istotnym elementem umiędzynarodowienia jest możliwość odbywania przez studentów częściowych studiów w uczelniach partnerskich. Wyróżniający się studenci mogą spędzić jeden semestr w Centre for Digital Media w Vancouver, w Kanadzie. Centrum jest wspólnym przedsięwzięciem największych uczelni w Vancouver (Simon Fraser University, University of British Columbia, British Columbia Institute of Technology), prowadzi studia z zakresu mediów interaktywnych przy użyciu unikatowych metod dydaktycznych (inkubacja projektów start-upowych, praca nad projektami zleconymi przez m.in. takie firmy, jak Nintendo, Electronic Arts, Sega). W roku akademickim 2019/2020 dwóch studentów realizowało gościnny semestr w Vancouver.

Bardzo ważnym elementem umiędzynarodowienia jest możliwość odbywania praktyki zagranicznej realizowanej w ramach programu Erasmus+. Rekrutacją na praktykę zajmuje się bezpośrednio Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej. Jest to rekrutacja ciągła. Oferta praktyk zagranicznych jest adresowana do studentów wszystkich kierunków, stopni, form, a także specjalności. Stanowi dodatkową możliwość realizacji praktyki obowiązkowej, która jest częścią programu studiów lub praktyki nieobowiązkowej. Z oferty praktyk i staży zagranicznych programu Erasmus+ mogą korzystać także absolwenci DSW w czasie 12 miesięcy od daty ukończenia przez studiów.

Studenci ocenianego kierunku rozpoczęli wyjazdy na praktyki zagraniczne w roku akademickim 2017/2018, wtedy też praktykę zrealizowało dwóch studentów - w Turcji (Stambuł) oraz na Węgrzech (Budapeszt). W roku akademickim 2018/2019 kolejnych dwóch studentów zrealizowało praktyki za granicą - w Bułgarii (Sofia) oraz Hiszpanii (Malaga). W ostatnich dwóch latach nie zostały zrealizowane praktyki z powodu pandemii SARS COVID19.

Ważną rolę w procesie umiędzynarodowienia odgrywają nauczyciele akademicy, zatrudnieni w Dolnośląskiej Szkole Wyższej. Mają oni możliwość skorzystania z wyjazdów zagranicznych w celu przeprowadzenia zajęć dydaktycznych w ramach programu Erasmus+. Wszyscy pracownicy zatrudnieni w Dolnośląskiej Szkole Wyższej - mogą realizować wyjazdy do instytucji europejskich w celu realizacji szkoleń, podnoszących kompetencje zawodowe i rozwijających umiejętności językowe. Podobnie jak w przypadku studentów, wśród kadry dydaktycznej również z powodów pandemicznych w roku akademickim 2020-2021 nie zrealizowano wyjazdów dydaktycznych.

Warto podkreślić, że kadra kierunku bierze aktywny udział w zaawansowanych certyfikowanych szkoleniach międzynarodowych z zakresu nowoczesnych metod dydaktycznych w ramach programu *Mistrzowie Dydaktyki - Master of Didactics*. Program finansowany jest przez Ministerstwo Edukacji i Nauki, a realizowany przez specjalistów dydaktyki akademickiej w uniwersytetach zachodnioeuropejskich. W latach 2019-2020 w programie tym uczestniczyło czworo wykładowców kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, odbywając kursy na uniwersytecie w Gandawie (Belgia), oraz w University College London w Wielkiej Brytanii. Kursy w

ramach tego programu przygotowują do wdrażania modeli tutoringu w ramach różnych form zajęć dydaktycznych na uczelni. Pracownicy realizują też wyjazdy szkoleniowe w ramach programu Erasmus+ np. do Université Catholique de Lille we Francji.

Nauczyciele akademicki w ramach podejmowanej współpracy międzynarodowej uczestniczyli w projektach edukacyjnych współrealizowanych z partnerami zagranicznymi z Niemiec, Czech, Bułgarii, Grecji, Włoch oraz Holandii w ramach Programu Erasmus+ oraz innych programów.

W latach 2017-2021 pracownicy kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne zorganizowali samodzielnie lub współorganizowali 3 międzynarodowe konferencje naukowe. Pierwsza „The 10th Beyond Humanism Conference. Cultures of the Posthuman” odbyła się w lipcu 2018 roku. W ramach wydarzenia, które zgromadziło ponad 120 uczestników, poruszane były zagadnienia związane z profilem ocenianego kierunku. Odbył się m.in. panel na temat posthumanizmu w kontekście gier wideo i technologii VR. Współorganizowali również dwie edycje konferencji organizowanych w formie zdalnej z cyklu Global Posthumanism Forum w 2020 i 2021 roku.

W latach 2016-2021 pracownicy ocenianego kierunku brali czynny udział w ponad 56 konferencjach, w tym w 34 krajowych i 22 międzynarodowych (w językach obcych), prezentując referaty, komunikaty z badań oraz prowadząc sesje plenarne i panelowe, a także pełniąc funkcję członków komitetów naukowych. Konferencje dotyczyły m.in. następujących obszarów: studia groznawcze, metahumanizm, medioznawstwo i filmoznawstwo, komunikacja społeczna.

Ważną praktyką umiędzynarodowienia studiów na ocenianym kierunku jest prowadzenie zajęć przez wykładowców z zagranicy. Tego typu zajęcia prowadzili wykładowcy z Practice School of Literature, Media, and Communication Georgia Institute of Technology (Atlanta, Georgia) oraz z Uniwersytetu w Rzymie.

W ramach doskonalenia warunków sprzyjających podnoszeniu stopnia umiędzynarodowienia podejmowane są przez Uczelnię działania, poczynając od wsparcia instytucjonalnego (oferta kursów doszkalających w ramach rekrutacji wew. np. *Master of Didactics*, wyjazdy z programu Erasmus+, wsparcie w zakresie przygotowania wniosków grantowych do NCN i NCBR przez Biuro Projektów, czy też publikowania międzynarodowego przez Biuro Nauki), poprzez wymianę doświadczeń i know-how, możliwość zniżek pensum dla osób realizujących projekty, kończąc na własnych działaniach wykładowców w zakresie starania się o stypendia zagraniczne czy staże.

Uczelnia oferuje również inne formy pozwalające zwiększyć stopień umiędzynarodowienia, np. zachęcanie do nawiązywania relacji dwustronnych w celu przygotowywania partnerstw z uczelniami i kierunkami za granicą (zebrania informacyjne, wysyłana korespondencja do pracowników), współpraca z podmiotami otoczenia zewnętrznego w ramach ciał doradczych (Rada Konsultacyjna Pracodawców DSW) lub certyfikujących (EURASHE, EUA). Ponadto pracownicy DSW mieli możliwość podnoszenia swoich kompetencji językowych przez uczestnictwo w kursach języka angielskiego. W latach 2007-2018 był to Intensywny Kurs Języka Angielskiego (English Language Practicum) - wspólny program studiów z Instytutem Języka Angielskiego z New School (Nowy Jork).

Monitorowanie umiędzynarodowienia studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, jest ważnym aspektem podnoszenia jakości kształcenia. Zadanie to realizowane jest w szerszej skali - w ramach procesów podnoszenia jakości dydaktyki w uczelni, a także mniejszej - w ramach planów rozwoju dydaktyki w obrębie kierunku.

Ważną rolę w zakresie monitoringu pełni Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej, monitorując proces i możliwości wyjazdowe wykładowców. Wsparciem w zakresie obsługi studentów wyjeżdżających na stypendia Erasmus+ służy wydziałowy pełnomocnik dziekana, którego rolą jest opiniowanie wniosków wyjazdowych pracowników, jak też bieżący kontakt i opieka nad realizacją programu studiów przez wyjeżdżającego studenta, a także jego rozliczenie po powrocie z zagranicy. Pełnomocnik ściśle współpracuje z menedżerem kierunku w zakresie wyboru uczelni zagranicznej, czy ustalania programu, tak aby pobyt za granicą był jak najbardziej efektywny. Działania monitorujące umiędzynarodowienie wykonywane są z reguły jesienią każdego roku akademickiego.

W razie stwierdzenia problemów informowany jest o tym fakcie dziekan oraz Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej. Kwestie rozliczania zajęć w ramach wyjazdów z programu Erasmus reguluje Zarządzenie Rektora nr 25/2019.

### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 7**

Kryterium spełnione

#### **Uzasadnienie**

Zostały stworzone warunki sprzyjające umiędzynarodowieniu kształcenia na ocenianym kierunku oraz wspierana jest międzynarodowa mobilność studentów i nauczycieli akademickich. Zakres i zasięg umiędzynarodowienia procesu kształcenia są zgodne z koncepcją i celami kształcenia na kierunku. Doświadczenia zdobywane przez pracowników w ramach współpracy z uczelniami i ośrodkami zagranicznymi są wykorzystywane w procesie dydaktycznym. Wydział podejmuje działania w celu promocji programu Erasmus+ i jego rozszerzenia go o możliwość odbywania przez studentów praktyk. Wydział aktywnie angażuje się w kształcenie studentów z innych krajów.

Opisane działania skutkują systematycznym podnoszeniem stopnia umiędzynarodowienia i zwiększeniem wymiany studentów oraz kadry. Program studiów i przyjęta organizacja zajęć sprzyjają umiędzynarodowieniu procesu kształcenia. Na Wydziale prowadzone są okresowe analizy stopnia procesu umiędzynarodowienia, a ich wyniki mają zasadniczy wpływ na rozwój umiędzynarodowienia kształcenia na wizytowanym kierunku.

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

-

#### **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**

System wsparcia studentów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne uwzględnia różnorodne narzędzia odpowiednie dla profilu praktycznego. Studentom wchodzącym na rynek pracy pomaga Biura Karier i Praktyk, które pośredniczy w wymianie informacji o aktualnych ofertach zatrudnienia, konkursach, stypendiach oraz o pozauczelnianych ofertach edukacyjnych. Odpowiada też za organizację szkoleń i wykładów otwartych z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego. Biuro organizuje spotkania dla grup studenckich, w trakcie których przedstawia zakres

swojej działalności i inicjatywy, z których mogą skorzystać w ramach organizowanych w trakcie roku akademickiego przedsięwzięć. Pracownicy Biura świadczą na rzecz studentów poradnictwo kariery, prowadzą doradztwo zawodowe oraz promują absolwentów na rynku pracy. Uczelniany opiekun praktyk wspiera studentów w formalnym rozliczeniu realizacji praktyk. Przykładem skuteczności realizacji kształcenia u podmiotów zewnętrznych w ramach praktyk studenckich jest opracowanie gry komputerowej, która stanowiła projekt komercyjny i pierwsze doświadczenie zawodowe uczestniczącej w przedsięwzięciu grupy studentów.

W ramach kierunku od 2020 roku funkcjonuje koło naukowe PLUM9, którego działalność koncentruje się na praktycznym wymiarze mediów kreatywnych. Koło jest zrzeszeniem studentów, chcących dodatkowo poszerzać wiedzę i zainteresowania. Rezultatem podejmowanych przez nich działań jest realizacja trzech gier wideo oraz jednego filmu animowanego. Członkowie koła starali się o przyznanie dofinansowania środków zewnętrznych na cele materialnego wsparcia projektu, zapowiadają również wykorzystanie możliwości, które dają dofinansowania w ramach Akademii Umiejętności DSW, co dowodzi poszukiwania różnorodnych rozwiązań w zakresie rozwijania projektów w ramach koła naukowego. Na co dzień opiekę nad kołem pełni opiekun, który motywuje członków koła do podejmowania nowych inicjatyw oraz wspiera ich merytorycznie. Studenci podejmują też własne inicjatywy, w ramach indywidualnych przedsięwzięć i mogą liczyć na wsparcie ze strony prowadzących przejawiające się udzielaniem rad, sugestii, przekazywaniem kontaktów do osób lub firm, które mogłyby zaangażować się realizację projektu.

Zajęcia dydaktyczne opierają się na wykorzystaniu przede wszystkim technik praktycznego przekazywania wiedzy. Ma to szczególne znaczenie w kontekście trudności, które Uczelnia napotkała w okresie kształcenia zdalnego. Praktyczność zajęć, wymagająca dostępu do specjalistycznego oprogramowania, została utrzymana dzięki udostępnieniu studentom zdalnych pulpitów do urządzeń fizycznie zlokalizowanych na terenie Uczelni oraz darmowej licencji na użytkowanie narzędzi firmy Microsoft i innych specjalistycznych programów potrzebnych do realizacji kształcenia i indywidualnych projektów. Zapewniony jest także dostęp do zdalnych ebooków biblioteki DSW. Studenci są przeszkalani w ramach spotkań oraz publikowanych na stronie internetowej Uczelni filmów instruktażowych z funkcjonalności stosowanych w Uczelni narzędzi informatycznych: platformy do zdalnego nauczania, MS Teams, Discord, USOSweb, poczty elektronicznej. W przypadku wystąpienia problemów technicznych studenci mogą zgłosić ten fakt pracownikom działu informatycznego poprzez platformę lub e-mailem. Uczelnia wskazuje na wykrywanie obszarów kształcenia i obsługi zdalnej studentów wymagających uskutecznienia i podejmowanie działań w tym zakresie np. ujednolicenie sposobu logowania do wielu systemów.

Studenci ocenianego kierunku objęci są uczelnianym programem tutoringu. Polega on na realizacji cyklicznych zajęć tzw. tutoriali, podczas których studenci informowani są o procesie studiowania i ewentualnych zmianach dokonywanych w jego trakcie, zaznajamiani z efektywnymi metodami uczenia się oraz źródłami pozyskania dodatkowych informacji lub pomocy. Oprócz spotkań grupowych tutorzy są też dostępni dla studentów w ramach spotkań indywidualnych, podczas których omawiane są np. plany zawodowe, sposoby radzenia sobie z napotkanymi problemami. Na początku roku akademickiego tutorzy przeprowadzają szkolenia wprowadzające z zakresu funkcjonowania uczelni i spraw organizacyjnych. Program ten więc opiera się na dwóch filarach. Pierwszy można porównać do funkcji opiekuna roku, który wspiera indywidualnie studentów w codziennych obowiązkach i kształceniu. W trakcie okresu kształcenia zdalnego, gdy zauważono zwiększoną liczbę zgłoszeń studentów o problemach natury psychologicznej, tutorzy przy konsultacji z zatrudnionymi na uczelni

psychologami i pedagogami udzielali odpowiedniego wsparcia. Drugi filar, kształceniowy, to indywidualizacja kształcenia studentów wybitnych. W formule tej nauczyciele akademicy ukierunkowują aktywność studenta na realizację przedsięwzięć naukowych w postaci artykułów naukowych, monografii oraz dzielą się swoim doświadczeniem zawodowym. Program tutoringu jest określony w dokumencie *Model tutoringu akademickiego w DSW*, w którym szczegółowo określone zostały modele, zadania i zarys projektu.

Uczelnia organizuje konkurs na najlepszą pracę licencjacką, w którym nagrodą jest obniżenie czesnego na dalszym etapie studiów, co stanowi docenienie pracy studentów i zachęcenie do kontynuacji kształcenia na studiach drugiego stopnia. Studenci kierunku mogą ubiegać się o przyznanie stypendium rektora dla najlepszych studentów na zasadach określonych w przepisach powszechnych oraz w regulaminie świadczeń dla studentów i doktorantów, a także o stypendium Rektora „Ambasador DSW” za działalność naukową, organizacyjną, w formie wolontariatu, za współpracę z jednostkami uczelnianymi, działalność lokalną. Istotnym aspektem motywacyjnym jest możliwość ubiegania się o uczelniany grant w ramach „Akademii Umiejętności DSW”, której celem jest przeznaczanie środków finansowych na realizację projektów grupowych, naukowych. Kształcenie może też zostać dostosowane do potrzeb studentów na ich wnioski np. poprzez zmianę wymiaru i porządku niektórych zajęć, zmianie terminów zaliczeń i egzaminów. Odpowiednie regulacje w tym zakresie określono w Zarządzeniu Dziekana nr 1/2019.

Studenci mają możliwość dołączenia do Teatru AULA oraz Akademickiego Związku Sportowego w celu rozwijania zainteresowań artystycznych i sportowych. Chętnie podejmowane są też inicjatywy charytatywne, akcje najczęściej organizowane są przez samorząd studencki oraz samą uczelnię. Inicjatywy i osiągnięcia tego nagradzane są finansowo poprzez przyznanie stypendium rektora dla najlepszych studentów oraz stypendium rektora „Ambasador DSW”. Studenci mają możliwość pozyskania od uczelni dodatkowego finansowego lub organizacyjnego wsparcia w przypadku np. konieczności uregulowania opłaty za uczestnictwo w turnieju lub w konkursie. Uczelnia dba o rozwój przedsiębiorczości studentów poprzez wsparcie merytoryczne przy przygotowywaniu wniosków o pozyskanie funduszy na organizację inicjatyw oraz organizację szkoleń z zakresu rozwoju kompetencji miękkich.

W różnych sytuacjach życiowych studenci mogą ubiegać się o przyznanie indywidualnej organizacji studiów, co umożliwia dostosowanie kształcenia do ich indywidualnych potrzeb. W trakcie zajęć dydaktycznych studentom z niepełnosprawnością mogą pomagać asystenci dydaktyczni i lektorzy języka migowego. Z punktu widzenia tej grupy studentów najważniejszymi osobami, które diagnozują potrzeby, odpowiadają na wnioski oraz reprezentują ich przed władzami uczelni jest Rzecznik studentów i doktorantów z niepełnosprawnością wspierany przez pracowników Działu Wsparcia Studentów i Doktorantów z Niepełnosprawnością oraz doradca zawodowy. Wskazuje się na liczne udogodnienia w ramach infrastruktury m.in. tyflografiki oraz stosowanych narzędzi i materiałów: wydruki (również egzaminów) w powiększonej czcionce oraz alfabetem Braille’a, wykorzystanie komputerów z przestawką mówiącą i dostosowywanie czasu przeprowadzenia weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się. Możliwe jest też korzystanie z urządzeń rejestrujących, specjalistycznych, Uczelnia zapewnia również możliwość ich wypożyczenia. W zakresie obowiązków doradcy zawodu jest wsparcie studentów z niepełnosprawnością na rynku pracy oraz koordynacja zatrudnienia asystentów. Zajęcia wychowania fizycznego prowadzone są z wykorzystaniem specjalistycznego sprzętu, co umożliwia studentom komfortowe uczestnictwo w aktywnościach fizycznych. Na uwagę zasługują działania Uczelni w zakresie współpracy z organizatorami zawodów sportowych dla osób z niepełnosprawnością.

W celu zapewnienia studentom dostępności do zasobów bibliotecznych, mogą oni liczyć na pomoc ze strony asystentów bibliotecznych, jak również wykorzystania sprzętu m.in. powiększalnika tekstu TOPAZ. W ramach realizowanego w Uczelni programu PO WER przyznawane jest też stypendium dla studentów w trudnej sytuacji materialnej oraz studentów z niepełnosprawnością na cele studenckiej mobilności zagranicznej.

Na podstawie przepisów regulaminu studiów wyższych zapewnione są prawa do urlopu studentom będącym rodzicami. Studenci zainteresowani wyjazdem do ośrodków zagranicznych pomoc udziela Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej. Studentom zagranicznym, którzy podejmują kształcenie na ocenianym kierunku prowadzonym w języku polskim oferowane są kursy doszkalające z tego języka przed rozpoczęciem roku akademickiego. Informacje organizacyjne Uczelnia przekazuje informacje za pośrednictwem strony internetowej w języku czeskim, rosyjskim i angielskim, jednak zauważa się ich znaczną koncentrację na ofercie edukacyjnej na etapie rekrutacji. Rekomenduje się więc rozbudowanie treści dotyczących opisu systemu wsparcia np. możliwości uregulowania spraw administracyjnych, udogodnień organizacyjnych kierowanych do studentów zagranicznych.

Rozwiązywanie spraw studentów w postaci skarg lub wniosków odbywa się w sposób formalny i nieformalny. Wnioski traktowane jako elementy czynności administracyjnych kierowane są do dziekanatów, które udostępniają ich szablony w wersji elektronicznej oraz papierowej. Rozpatrywanie wniosków i procedura odwoławcza w przypadku zaliczenia przedmiotów jest elementem regulaminu studiów wyższych. Konieczne jest uzupełnienie regulaminu studiów o zaznaczenie dwuinstancyjności postępowania w przypadku rozpatrywania wniosków przez inne osoby niż Rektor. W przypadku wniesienia skarg podejmowane są interwencje tutora lub dyrektora programowego kierunku w celu rozwiązania zgłoszonych problemów lub konfliktów. Do formalnych rozwiązań Uczelnia zalicza przede wszystkim działalność komisji dyscyplinarnych. DSW wskazuje na podstawy regulujące schematy postępowania w przepisach powszechnie obowiązujących, brak jest natomiast informacji o ich implementacji do struktur i procedur funkcjonujących wewnątrz Uczelni. Mimo niewykazania negatywnych zjawisk i zauważalnego odpowiedniego poziomu zaznajomienia studentów z możliwościami uzyskania bezpośredniego wsparcia od pracowników m.in. dzięki spotkaniom z tutorami, rekomenduje się dodatkowe opracowanie schematów postępowania w przypadku zgłaszania skarg i wniosków, zdalnych do publikacji na stronie internetowej uczelni i dystrybucji wśród studentów. Ma to szczególne znaczenie w przypadku sytuacji konfliktowych, gdy bezpośredni kontakt z nauczycielem akademickim może okazać się kłopotliwy.

W zakresie przeciwdziałania dyskryminacji w Uczelni, w czerwcu 2020 roku przeprowadzono przegląd procedur i przepisów wewnętrznych na podstawie których opracowano stosowne rekomendacje. Wśród nich znalazły się: powołanie rzecznika, przeprowadzenie badania ankietowego wśród studentów oraz organizację warsztatów, jednak do czasu wizytowania kierunku przez zespół oceniający PKA wniosków tych nie wprowadzono w życie uczelni. Osobą, której zakres obowiązków przewiduje podejmowanie reakcji w przypadkach negatywnych zjawisk jest rzecznik ds. dyscyplinarnych. W ramach przeprowadzonej wizytacji nie wykazano nieprawidłowości lub zagrożeń dla bezpieczeństwa studentów. Są oni świadomi, do kogo mogą się zwrócić w przypadku napotkanych problemów, najczęściej funkcję tę pełnią tutorzy. W celu wdrożenia usystematyzowanego systemu przeciwdziałania zjawiskom dyskryminacyjnym i innym zagrożeniom, rekomenduje się powołanie Ombudsmána, przeprowadzanie cyklicznych badań, prowadzenie kampanii informacyjnych oraz usystematyzowanie struktury, metod postępowania w ramach stosownej procedury.

Studenci kierunku media kreatywne są objęci opieką tutora - opiekuna kierunku, menadżera kierunku oraz dziekanów, którzy dbają o utrzymanie bezpośredniego kontaktu ze studentami. W ramach cotygodniowych konsultacji studenci mają możliwość poszerzenia swojej wiedzy z zakresu przerabianego na zajęciach materiału oraz uzyskać indywidualne porady co do dalszego rozwoju naukowego lub zawodowego. Kryteria zaliczeń i zasady oceniania w ramach przedmiotów przedstawiane są na początku semestru. Terminy konsultacji są publikowane w harmonogramie, najczęściej jednak są one dostosowywane do potrzeb studentów (umawiane indywidualnie) lub odbywają się zaraz po zajęciach. Nauczyciele akademicki podają metody kontaktu adres e-mail, wykorzystują platformę discord, MS Teams i z ich wykorzystaniem przekazują wykorzystane w ramach zajęć materiały dydaktyczne. Przy realizacji zajęć sprawiających większe trudności, prowadzący inicjują organizację dodatkowych konsultacji, w trakcie których zakres materiału jest pogłębiany i szczegółowo objaśniany. Pracownicy administracyjni pomagają studentom w pozyskaniu informacji, sprawy rozpatrywane są szybko i skutecznie. Pomoc uzyskują również studenci zagraniczni nieposługujący się językiem polskim. Z pozyskanych w trakcie wizytacji opinii wynika, że pracownicy są pomocni, życzliwi i udzielają odpowiedzi w krótkim terminie. W trakcie procedury przyznawania stypendiów studenci mogą liczyć na pozyskanie wyjaśnień, dokumentów i instrukcji, a także potwierdzeń prawidłowości złożonej dokumentacji.

Samorząd Studencki Dolnośląskiej Szkoły Wyższej jest angażowany w konsultacje dotyczące spraw studenckich. Władze Uczelni wychodzą z inicjatywą wcześniejszego omówienia planowanych zmiany lub przedsięwzięć i pozostają otwarte na ich modyfikację, jeśli zgłoszona zostanie taka propozycja. Przedstawiciele studentów są angażowani w prace gremiów uczelnianych takich jak komisje stypendialne, rada programowa kierunku, senat, rada jakości kształcenia. Opiniują także zmiany w programach studiów oraz regulaminach studiów i świadczeń dla studentów. Samorząd otrzymuje wystarczające wsparcie materialne ze strony Uczelni. Organizacje studenckie i studenci mogą korzystać z pomieszczeń uczelni do realizacji spotkań konferencyjnych i wypożyczenia sprzętu. W roku bieżącym do planu rzeczowo-finansowego zgłoszono zakup sprzętu: komputera oraz drukarki do wykonywania czynności biurowych w biurze samorządu studenckiego. Ze względu na aktualny brak tego wyposażenia w pomieszczeniu reprezentantów studentów, rekomenduje się w możliwie szybkim terminie zrealizować zgłoszony wniosek.

Monitorowanie skuteczności systemu wsparcia studentów opiera się na kilku elementach. W ramach przeprowadzanej co semestr oceny zajęć dydaktycznych weryfikuje się przebieg konsultacji jako element wsparcia studentów w realizacji przedmiotów. Badanie Atrybutów Marki przewiduje natomiast weryfikację opinii studentów wobec pozostałych elementów: nauczanie zdalne, skuteczność przekazywania informacji o zmianach w kształceniu, ocena działalności dziekanatów, biblioteki, biura karier pod kątem m.in. szybkości załatwiania spraw, dogodności kontaktu, przejrzystości procedur, jakości obsługi finansowej. Badanie przeprowadzone w okresie pandemii zostało wzbogacone o aspekty związane z kształceniem w warunkach całkowicie zdalnych. Zwrotność ankiet oscyluje na poziomie 50-60% w ostatnich dwóch latach dla BAM, natomiast dla badania oceny zajęć dydaktycznych w ostatnich trzech semestrach to poziom między 22-40% dla studiów niestacjonarnych i 31-56% dla studiów stacjonarnych. Uczelnia podejmuje różne działania, których celem jest zwiększenie liczby zwracanych ankiet. Rozwiązaniem zasługującym na wyróżnienie jest promowanie wypełniania kwestionariusza połączone ze zwiększaniem społecznej odpowiedzialności studentów tj. przekazanie za każdą wypełnioną ankietę określonej kwoty na wybrany cel charytatywny. Inicjatywa ta spotkała się z bardzo pozytywnym odbiorem społeczności studentów i wpłynęła na zwiększoną frekwencję

uczestników badania. Wnioski płynące z badań ankietowych są omawiane z odpowiednimi podmiotami. Prowadzone są też rozmowy z nauczycielami akademickimi w przypadku niezadowolających ocen, co jak zauważono, wpływa na polepszanie wyników w kolejnych cyklach przeprowadzania badania. Monitorowanie systemu wsparcia opiera się też na działalności menadżera kierunku, który pozostaje w bieżącym kontakcie z prowadzącymi. Istotną rolę odgrywają tutorzy oraz samorząd studencki, z którym władze uczelni konsultują sprawy dotyczące studentów, czego przykładem jest ostatnio ogłoszone skrócenie dotychczasowego okresu przyznania stypendiów. Uczelnia prezentuje wyniki Badania Atrybutów Marki na spotkaniu dla społeczności akademickiej. Informacje przekazywane są też podczas spotkań tutorskich. Sprawozdania z przeprowadzonego badania przekazywane są menadżerom kierunków, którzy mogą zdecydować o publikacji danego wyniku. Przykładem sprawczości przeprowadzonych badań wśród studentów ocenianego kierunku jest organizacja spotkań z przedstawicielami konkretnych firm w branży gier. Jak wskazywały przekazane opinie, informacje pozyskane podczas tych spotkań miały posłużyć rozwinięciu niektórych zagadnień w pracach dyplomowych. Innym przykładem jest też pozyskanie licencji programowych na prośbę studentów.

### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 8**

Kryterium spełnione

#### **Uzasadnienie**

System wsparcia studentów w procesie kształcenia zawiera różnorodne, prawidłowo funkcjonujące elementy organizacyjne, finansowe i merytoryczne, które służą zapewnieniu wsparcia w osiąganiu bardzo dobrych wyników w nauce przez studentów. Stosowane przez Uczelnię narzędzia są zorientowane na praktyczny profil kierunku, wykazują charakter motywacyjny, uwzględnia potrzeby różnych grup studentów pod względem sytuacji życiowej i zainteresowań. Bezpośredni kontakt i otwarta postawa na potrzeby studentów umożliwiają aktywne i skuteczne wdrażanie modernizacji. System wsparcia studentów podlega systematycznemu monitorowaniu i ewaluacji, a wnioski wykorzystywane są do doskonalenia różnych obszarów wsparcia studentów.

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

Akademia Umiejętności Dolnośląskiej Szkoły Wyższej – konkurs na dofinansowania organizowany dwa razy do roku, z którego środki przeznaczone są na zgłaszane przez studentów inicjatyw o charakterze naukowym, badawczo-rozwojowym, artystycznym, społecznym w formie wyjazdów, wyjazdów, udziału w konferencjach, certyfikowanych szkoleniach, projektów grupowych, przedsięwzięć kół naukowych.

#### **Zalecenia**

-

### **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, za pośrednictwem którego zapewniony jest publiczny dostęp do informacji o programie studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, warunkach

jego realizacji oraz osiągniętych rezultatach jest strona internetowa Uczelni. Zamieszczone są na niej podstawowe informacje o ocenianym kierunku oraz oferowanych specjalnościach, przy czym nacisk położony jest w większym stopniu na elementy promocyjne, niż na rzetelną i kompleksową informację o programie studiów na ocenianym kierunku. Informacja o programie studiów, do której odbiorca jest kierowany ze strony głównej obejmuje zachętę do wyboru kierunku poprzez wskazanie korzyści ze studiowania na tym kierunku, atuty kierunku, wykaz prowadzonych specjalności oraz wysokość czesnego. Opis specjalności obejmuje wyszczególnienie kluczowych elementów treści programowych, wykaz zawodów (specjalności), które może wykonywać absolwent po ukończeniu studiów oraz charakterystykę programu studiów w postaci wyszczególnienia kilku umiejętności, które są zakładane do nabycia w trakcie studiów. Odnośnik „zobacz program studiów” prowadzi do tego samego wyszczególnienia.

Publiczny dostęp do informacji o programie studiów jest jeszcze możliwy 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 charakterystyki poszczególnych przedmiotów w katalogu możliwy jest dostęp wg semestrów studiów lub nazwy przedmiotu, której użytkownik informacji nie musi znać, więc dla znaczącej grupy odbiorców jest to funkcjonalność mało przydatna. Charakterystyka przedmiotu objętego programem studiów jest bardzo ograniczona (nazwa, osoba prowadzącego, liczba godzin liczba punktów ECTS), natomiast dostęp do pełnego sylabusu możliwy jest tylko dla użytkowników zalogowanych. Wyszukiwanie w katalogu wg nazw przedmiotów także prowadzi do strony przedmiotu, a z niej dostęp do sylabusu jest możliwy wyłącznie 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 opis kierunkowych efektów uczenia się, (zakładka „efekty uczenia się”) będący załącznikiem do uchwały Senatu z 2017 r., co oznacza, że jest to opis nieaktualny dla studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, które rozpoczęły się po wejściu w życie ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, tj. odpowiednio dla cykli 2019/2020 oraz 2020/2021 i 2021/2022. Świadczy zresztą o tym także to, że podany w BIP opis kierunku obejmuje jego usytuowanie w obszarach kształcenia, których obowiązująca ustawa nie uwzględnia, bowiem zgodnie z jej wymogami kierunek jest przyporządkowany do dyscypliny lub dyscyplin. Z opisu efektów uczenia się i ogólnej charakterystyki programu studiów wynika, że program na ocenianym kierunku został dostosowany do wymagań określonych w ustawie *Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce* i powiązanych z nią aktów wykonawczych. Jednak publicznie dostępny opis efektów uczenia się nie został zaktualizowany od kilku lat.

Zamieszczone w BIP programy studiów (zakładki dla poszczególnych cykli kształcenia rozpoczynających się w kolejnych latach akademickich) w rzeczywistości nie są opisem programu studiów uwzględniającym elementy określone w rozporządzeniu w sprawie studiów, lecz harmonogramami realizacji programu studiów (planami studiów dla poszczególnych cykli) w formie wykazów zajęć uporządkowanych wg semestrów wraz z przyporządkowaniem do poszczególnych zajęć punktów ECTS. Brak jest informacji o efektach uczenia się zakładanych dla poszczególnych zajęć określonych w programie studiów, treściach programowych umożliwiających osiągnięcie tych efektów, systemie weryfikacji i oceny efektów uczenia się nabywanych przez studentów w toku studiów i na jego zakończenie.

W BIP zamieszczony jest także program studiów w języku angielskim (Creative Media: Game Design, Animation, VFX) – w takiej samej formie jak opisano powyżej, natomiast ze strony głównej Uczelni wynika, że prowadzona jest wyłącznie specjalność w języku angielskim. Warte zauważenia jest również to, że nazwy zajęć w programie studiów są podane w języku angielskim, ale cały opis tabeli sporządzony jest w języku polskim, co ogranicza zrozumiałość tej informacji dla odbiorców nieznających języka polskiego.

W BIP dostępny jest regulamin praktyk dla kierunku media kreatywne, studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym. Podany w regulaminie wymiar praktyk 18 tygodni jest niezgodny z przepisami prawa, powinno być bowiem co najmniej 24 tygodnie i o takim wymiarze praktyk Uczelnia informuje w raporcie samooceny (s. 24).

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 Uczelni brak jest informacji o predyspozycjach oczekiwanych od kandydatów na studia na ocenianym kierunku. Warto zauważyć, że biorąc pod uwagę specyfikę kierunku jest to informacja pożądana przez kandydatów na studia, gdyż realizacja programu studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne wymaga od studentów pewnych zdolności artystycznych oraz ponadprzeciętnych kompetencji cyfrowych. W BIP publikowane są uchwały w sprawie zasad, warunków, trybu oraz terminów rekrutacji, mało przyjazne i trudne do odnalezienia, w szczególności dla kandydatów. Rekomenduje się zapewnienie kandydatom dostępu do informacji o predyspozycjach sprzyjających osiągnięciu sukcesu w studiowaniu kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne.

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

Podstawowe informacje o Uczelni, kierunku są dostępne cyfrowo dla osób z niepełnosprawnościami (powiększenie, kontrast), ale już informator o studiach wyższych zawierający m.in. dwustronicową prezentację kierunku jest do pobrania wyłącznie w formacie pdf, co ogranicza dostępność cyfrową zawartej w nim informacji. BIP nie posiada nawet podstawowych elementów zapewniających dostępność cyfrową, a wszystkie prezentowane w nim dokumenty dotyczące programu studiów są wyłącznie do pobrania w formacie pdf. Należy także zauważyć, iż odszukanie odnośnika do BIP na stronie głównej Uczelni nie należy do zadań łatwych, odnalezienie niewielkiej ikony wymaga przewinięcia kilku ekranów. Strona jest dostępna w językach czeskim, angielskim oraz rosyjskim, informator zawierający podstawowe informacje o kierunku tylko w języku polskim, pomimo, iż na kierunku jest prowadzona specjalność w języku angielskim. Ponadto podstrona informująca o systemie wsparcia dla studentów z niepełnosprawnością jest dostępna cyfrowo na elementarnym poziomie, ale wszystkie dokumenty, które można pobrać na tej stronie są wyłącznie w formacie pdf, co w istotnym stopniu ogranicza ich użyteczność dla osób z niepełnosprawnością wzroku. Rekomenduje się zapewnienie pełnej dostępności cyfrowej informacji udostępnianej za pośrednictwem strony internetowej Uczelni.

W raporcie samooceny zawarta jest informacja, iż „Cyklicznego przeglądu zakresu i sposobu prezentacji informacji przekazywanej w kanałach elektronicznych dokonują osoby funkcyjne i pozostali pracownicy

Uczelni, w zakresie podległych im komórek organizacyjnych Wydziału i Uczelni. Osoby te proponują także zmiany w zakresie treści udostępnianych w kanałach informatycznych oraz sposobu ich prezentacji. [...] Zbierane uwagi dotyczą: aktualności, rzetelności, zrozumiałości i kompleksowości informacji o studiach, ich zgodności z potrzebami odbiorców (tj. kandydatów na studia, studentów, doktorantów, pracowników)”. Uczelnia nie określiła jednak, jakimi sposobami zbierane są uwagi dotyczące “aktualności, rzetelności, zrozumiałości i kompleksowości informacji o studiach, ich zgodności z potrzebami odbiorców” i w jaki sposób te uwagi są wykorzystywane do doskonalenia strony. W trakcie wizytacji zespół oceniający nie otrzymał jednoznacznej odpowiedzi w tym zakresie, poza informacją, że Dział Marketingu organizuje w szkołach spotkania z kandydatami na studia, w trakcie których rozdawane są kwestionariusze ankiet, zawierające m.in. pytania dotyczące zakresu informacji oczekiwanej przez kandydatów na studia oraz, że przez rozpoczęciem rekrutacji na studia, informacje o studiach na określonym kierunku są przekazywane z poszczególnych jednostek do jednostki zajmującej się rekrutacją na studia.

### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 9**

Kryterium spełnione częściowo

#### **Uzasadnienie**

Uczelnia za pośrednictwem strony internetowej zapewnia na elementarnym poziomie publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji oraz osiągniętych rezultatach na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne. Informacja dotycząca programu studiów ma jednak przede wszystkim charakter promocyjno-marketingowy, jest rozproszona w różnych miejscach strony, nie ma charakteru kompleksowego, ponieważ pomija tak istotne elementy, jak opis efektów uczenia się zakładanych dla zajęć określonych w programie studiów, dobór treści programowych, metody sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabywanych przez studentów. Ta część informacji o programie studiów, która jest udostępniana za pośrednictwem Biuletynu Informacji Publicznej jest całkowicie niedostępna cyfrowo dla osób z niepełnosprawnością, zawiera nieaktualne dane (opis efektów uczenia się) i jest trudna do odnalezienia dla przeciętnego odbiorcy. Publiczny dostęp do informacji nie jest poddawany systematycznemu monitoringowi pod względem aktualności, rzetelności, zrozumiałości, kompleksowości informacji o studiach oraz jej zgodności z potrzebami różnych grup odbiorców, a informacje zwrotne w tym zakresie, pozyskiwane incydentalnie, nie są wykorzystywane do doskonalenia publicznego dostępu do informacji, o czym świadczą opisane nieprawidłowości.

Podstawę do zaproponowania oceny kryterium spełnione częściowo stanowią następujące błędy i niezgodności:

1. Brak publicznego dostępu do kompleksowej, aktualnej, zrozumiałej i łatwo wyszukiwalnej informacji o programie studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne.
2. Brak stosowania systemowych rozwiązań w zakresie monitoringu publicznego dostępu do informacji pod względem aktualności, rzetelności, zrozumiałości, kompleksowości informacji o studiach oraz jej zgodności z potrzebami różnych grup odbiorców.

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

## **Zalecenia**

1. Zaleca się zapewnienie publicznego dostępu do kompleksowej, aktualnej, zrozumiałej i łatwo wyszukiwalnej informacji o programie studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne.
2. Zaleca się wdrożenie i stosowanie systemowych rozwiązań w zakresie monitoringu publicznego dostępu do informacji o programie studiów na kierunku nowe media, warunkach jego realizacji i uzyskiwanych rezultatach pod względem aktualności, rzetelności, zrozumiałości, kompleksowości oraz zgodności z potrzebami różnych grup odbiorców.

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

### **Analiza stanu faktycznego i ocena spełnienia kryterium 10**

Bezpośredni nadzór merytoryczny i organizacyjny nad kierunkiem media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne sprawuje Menedżer kierunku (wcześniej dyrektor programowy kierunku) oraz Rada Programowa Kierunku, powoływana na wniosek Menedżera kierunku przez Dziekana. W skład Rady Programowej Kierunku wchodzi przedstawiciele nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia na kierunku, opiekunowie praktyk przedstawiciel studentów delegowany przez Samorząd Studentów oraz przedstawiciele interesariuszy zewnętrznych. Wśród licznych zadań Rady Programowej Kierunku określonych w zarządzeniu 14/2021 Rektora Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 23 kwietnia 2021 r. można wskazać następujące: występowanie do dziekana wydziału z inicjatywą wprowadzenia zmian do programu studiów danego kierunku; przygotowanie planu rozwoju kierunku uwzględniającego potrzeby studentów i otoczenia społecznego, gospodarczego, oraz kulturalnego; opiniowanie tematów prac dyplomowych przedkładanych członkom Rady przez promotorów; uzyskiwanie opinii interesariuszy zewnętrznych dotyczących programu studiów; prowadzenie monitoringu zakładanych efektów uczenia się, w szczególności w odniesieniu do zgodności zakładanych efektów uczenia się z aktualnymi potrzebami rynku pracy, aspiracjami studentów, ze standardami i dobrymi praktykami kształcenia oraz z obowiązującym stanem prawnym; przygotowanie wniosków i rekomendacji dotyczących doskonalenia procesu uczenia się, weryfikacji efektów uczenia się. Menedżer kierunku wchodzi w skład Komisji Wydziałowej ds. oceny jakości kształcenia. Zatem funkcjonuje on w strukturach odpowiedzialnych za zapewnienie i doskonalenie jakości kształcenia, przy czym, jak wynika z zadań Rady Programowej Kierunku, działania związane z monitorowaniem i przeglądem programu studiów oraz jego modyfikowaniem i doskonaleniem są realizowane przez tę Radę.

Zatwierdzanie, zmiany oraz wycofanie programu studiów dokonywane jest w sposób formalny, w oparciu o oficjalnie przyjęte procedury określone w zarządzeniu nr 13/2021 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 21 maja 2021 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. Procedura obejmuje szczegółowy przebieg postępowania, w przypadku projektowania i zatwierdzania nowego programu studiów, jak i wprowadzania zmian do realizowanego programu, określa sekwencję podejmowanych działań oraz gremia i osoby odpowiedzialne za opracowanie i zatwierdzenie projektu nowego programu, jak i zmian

w programie. W zarządzeniu opisany jest także sposób postępowania w przypadku wycofania programu studiów.

W Uczelni, w ramach nadzoru nad procesem kształcenia, prowadzona jest także systematyczna ocena programu studiów. Jest ona przeprowadzana przez Radę Programową Kierunku i obejmuje ocenę realizacji zakładanych efektów polegającą na przeglądzie modułów składających się na program studiów na etapie projektowania, w trakcie i po zakończeniu pełnego cyklu kształcenia mającą na celu sprawdzenie, czy moduły składające się na program kształcenia umożliwiają realizację wszystkich założonych efektów uczenia się oraz ocenę poprawności dobranych metod weryfikacji efektów uczenia się, jak, również sposobów oceniania studentów. Ocenie podlega także dobór metod kształcenia oraz adekwatność tematów sprawdzianów, pytań egzaminacyjnych, zakresu i rodzajów zadań projektowych, kolokwii do zakładanych efektów uczenia się i możliwości ich sprawdzenia za pośrednictwem wymienionych form. Źródłami danych i informacji wykorzystywanych w ocenie programu studiów są teczki przedmiotów, karty przedmiotów, wyniki oceny nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia przez studentów, wyniki hospitacji zajęć. Wnioski z tej oceny są przedkładane za pośrednictwem menedżera kierunku Dziekanowi wraz z propozycjami zmian w programie studiów. Zespół oceniający zapoznał się z udostępnionymi przez Uczelnię rezultatami prac Rady Programowej w zakresie oceny programu studiów potwierdzającymi skuteczność oceny i wprowadzanych na jej podstawie zmian.

Ocenie poddawane są także, zgodnie z zarządzeniem Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych, praktyki zawodowe, poprzez prowadzenie hospitacji praktyk. Wyniki hospitacji są utrwalone w formie protokołów obejmujących wywiad z opiekunem praktyk wywiad ze studentem odbywającym praktykę oraz ocenę przez osobę hospitującą zaleceń dotyczących realizacji praktyk.

W systematycznej ocenie programu studiów biorą udział przedstawiciele wszystkich grup interesariuszy.

### **Propozycja oceny stopnia spełnienia kryterium 10**

Kryterium spełnione

#### **Uzasadnienie**

Uczelnia zapewnia skuteczny nadzór merytoryczny organizacyjny i administracyjny nad kierunkiem poprzez wyznaczenie osób i gremiów odpowiedzialnych za kierunek oraz klarowne określenie ich kompetencji i zakresu obowiązków, w tym obowiązków w zakresie zapewnienia i doskonalenia jakości kształcenia na kierunku. W odniesieniu do zatwierdzania, zmiany oraz wycofania programu studiów obowiązuje zarządzenie Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych, określające przebieg procesu projektowania i zatwierdzania nowego programu studiów, procedurę wprowadzania zmian do programu obowiązującego oraz zasady wycofania programu studiów. Uczelnia prowadzi systematyczną ocenę programu studiów obejmującą jego konstytutywne elementy, jak efekty uczenia się oraz proces ich nabywania przez studentów, jak również system sprawdzania i oceniania efektów uczenia się nabytych przez studentów. Ocena ta jest przeprowadzana w oparciu o wiarygodne źródła umożliwiające pozyskanie informacji zwrotnej od różnych interesariuszy procesu nauczania i uczenia się, w tym od studentów. Wyniki tej oceny są wykorzystywane w modyfikacji i doskonaleniu programu studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne.

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

-

**Zalecenia**

-

**5. Ocena dostosowania się uczelni do zaleceń o charakterze naprawczym sformułowanych w uzasadnieniu uchwały Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę (w porządku wg poszczególnych zaleceń)**

**Zalecenie**

**Charakterystyka działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności oraz ocena ich skuteczności**

Kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne nie był oceniany przez Polską Komisję Akredytacyjną - bieżąca ocena programowa jest przeprowadzana po raz pierwszy.

## **Załącznik nr 6. Oświadczenia przewodniczącego i pozostałych członków zespołu oceniającego**

Członkowie zespołu oceniającego, w dniach 26.10; 02,11,15,16.11.2021 r., złożyli oświadczenia w następującym brzemieniu:

Niniejszym oświadczam, iż nie pozostaję w żadnych zależnościach natury organizacyjnej, prawnej lub osobistej z jednostką prowadzącą oceniany kierunek, które mogłyby wzbudzić wątpliwości co do bezstronności formułowanych opinii i ocen w odniesieniu do ocenianego kierunku. Ponadto oświadczam, iż znane mi są przepisy Kodeksu Etyki, w zakresie wykonywanych zadań na rzecz Polskiej Komisji Akredytacyjnej.

**Szczegółowe kryteria dokonywania oceny programowej****Profil praktyczny****Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się****Standard jakości kształcenia 1.1**

Koncepcja i cele kształcenia są zgodne ze strategią uczelni oraz mieszczą się w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których kierunek jest przyporządkowany, uwzględniają postęp w obszarach działalności zawodowej/gospodarczej właściwych dla kierunku, oraz są zorientowane na potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego, w tym w szczególności zawodowego rynku pracy.

**Standard jakości kształcenia 1.2**

Efekty uczenia się są zgodne z koncepcją i celami kształcenia oraz dyscypliną lub dyscyplinami, do których jest przyporządkowany kierunek, opisują, w sposób trafny, specyficzny, realistyczny i pozwalający na stworzenie systemu weryfikacji, wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne osiąmane przez studentów, a także odpowiadają właściwemu poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacji oraz profilowi praktycznemu.

**Standard jakości kształcenia 1.2a**

Efekty uczenia się w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy, zawierają pełny zakres ogólnych i szczegółowych efektów uczenia się zawartych w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

**Standard jakości kształcenia 1.2b**

Efekty uczenia się w przypadku kierunków studiów kończących się uzyskaniem tytułu zawodowego inżyniera lub magistra inżyniera zawierają pełny zakres efektów, umożliwiających uzyskanie kompetencji inżynierskich, zawartych w charakterystykach drugiego stopnia określonych w przepisach wydanych na podstawie art. 7 ust. 3 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r. poz. 2153 i 2245).

**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****Standard jakości kształcenia 2.1**

Treści programowe są zgodne z efektami uczenia się oraz uwzględniają aktualną wiedzę i jej zastosowania z zakresu dyscypliny lub dyscyplin, do których kierunek jest przyporządkowany, normy i

zasady, a także aktualny stan praktyki w obszarach działalności zawodowej/gospodarczej oraz zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku.

#### **Standard jakości kształcenia 2.1a**

Treści programowe w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy obejmują pełny zakres treści programowych zawartych w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

#### **Standard jakości kształcenia 2.2**

Harmonogram realizacji programu studiów oraz formy i organizacja zajęć, a także liczba semestrów, liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i szacowany nakład pracy studentów mierzony liczbą punktów ECTS, umożliwiającą studentom osiągnięcie wszystkich efektów uczenia się.

#### **Standard jakości kształcenia 2.2a**

Harmonogram realizacji programu studiów oraz formy i organizacja zajęć, a także liczba semestrów, liczba godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i szacowany nakład pracy studentów mierzony liczbą punktów ECTS w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy są zgodne z regułami i wymaganiami zawartymi w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

#### **Standard jakości kształcenia 2.3**

Metody kształcenia są zorientowane na studentów, motywują ich do aktywnego udziału w procesie nauczania i uczenia się oraz umożliwiają studentom osiągnięcie efektów uczenia się, w tym w szczególności umożliwiają przygotowanie do działalności zawodowej w obszarach zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku.

#### **Standard jakości kształcenia 2.4**

Program praktyk zawodowych, organizacja i nadzór nad ich realizacją, dobór miejsc odbywania oraz środowisko, w którym mają miejsce, w tym infrastruktura, a także kompetencje opiekunów zapewniają prawidłową realizację praktyk oraz osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się, w szczególności tych, które są związane z przygotowaniem zawodowym.

#### **Standard jakości kształcenia 2.4a**

Program praktyk zawodowych, organizacja i nadzór nad ich realizacją, dobór miejsc odbywania oraz środowisko, w którym mają miejsce, w tym infrastruktura, a także kompetencje opiekunów, w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy są zgodne z regułami i wymaganiami zawartymi w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

#### **Standard jakości kształcenia 2.5**

Organizacja procesu nauczania zapewnia efektywne wykorzystanie czasu przeznaczonego na nauczanie i uczenie się oraz weryfikację i ocenę efektów uczenia się.

#### **Standard jakości kształcenia 2.5a**

Organizacja procesu nauczania i uczenia się w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy jest zgodna z regułami i wymaganiami w zakresie sposobu organizacji kształcenia zawartymi w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

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

##### **Standard jakości kształcenia 3.1**

Stosowane są formalnie przyjęte i opublikowane, spójne i przejrzyste warunki przyjęcia kandydatów na studia, umożliwiające właściwy dobór kandydatów, zasady progresji studentów i zaliczania poszczególnych semestrów i lat studiów, w tym dyplomowania, uznawania efektów i okresów uczenia się oraz kwalifikacji uzyskanych w szkolnictwie wyższym, a także potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych w procesie uczenia się poza systemem studiów.

##### **Standard jakości kształcenia 3.2**

System weryfikacji efektów uczenia się umożliwia monitorowanie postępów w uczeniu się oraz rzetelną i wiarygodną ocenę stopnia osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, a stosowane metody weryfikacji i oceny są zorientowane na studenta, umożliwiają uzyskanie informacji zwrotnej o stopniu osiągnięcia efektów uczenia się oraz motywują studentów do aktywnego udziału w procesie nauczania i uczenia się, jak również pozwalają na sprawdzenie i ocenę wszystkich efektów uczenia się, w tym w szczególności opanowania umiejętności praktycznych i przygotowania do prowadzenia działalności zawodowej w obszarach zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku.

##### **Standard jakości kształcenia 3.2a**

Metody weryfikacji efektów uczenia się w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy, są zgodne z regułami i wymaganiami zawartymi w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

##### **Standard jakości kształcenia 3.3**

Prace etapowe i egzaminacyjne, projekty studenckie, dzienniki praktyk, prace dyplomowe, studenckie osiągnięcia naukowe/artystyczne lub inne związane z kierunkiem studiów, jak również udokumentowana pozycja absolwentów na rynku pracy lub ich dalsza edukacja potwierdzają osiągnięcie efektów uczenia się.

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

##### **Standard jakości kształcenia 4.1**

Kompetencje i doświadczenie, kwalifikacje oraz liczba nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia ze studentami zapewniają prawidłową realizację zajęć oraz osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się.

#### **Standard jakości kształcenia 4.1a**

Kompetencje i doświadczenie oraz kwalifikacje nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia ze studentami w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy są zgodne z regułami i wymaganiami zawartymi w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

#### **Standard jakości kształcenia 4.2**

Polityka kadrowa zapewnia dobór nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia, oparty o transparentne zasady i umożliwiający prawidłową realizację zajęć, uwzględnia systematyczną ocenę kadry prowadzącej kształcenie, przeprowadzaną z udziałem studentów, której wyniki są wykorzystywane w doskonaleniu kadry, a także stwarza warunki stymulujące kadrę do ustawicznego rozwoju.

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

#### **Standard jakości kształcenia 5.1**

Infrastruktura dydaktyczna, biblioteczna i informatyczna, wyposażenie techniczne pomieszczeń, środki i pomoce dydaktyczne, zasoby biblioteczne, informacyjne oraz edukacyjne, a także infrastruktura innych podmiotów, w których odbywają się zajęcia są nowoczesne, umożliwiają prawidłową realizację zajęć i osiągnięcie przez studentów efektów uczenia się, w tym opanowanie umiejętności praktycznych i przygotowania do prowadzenia działalności zawodowej w obszarach zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku, jak również są dostosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnością, w sposób zapewniający tym osobom pełny udział w kształceniu.

#### **Standard jakości kształcenia 5.1a**

Infrastruktura dydaktyczna uczelni, a także infrastruktura innych podmiotów, w których odbywają się zajęcia w przypadku kierunków studiów przygotowujących do wykonywania zawodów, o których mowa w art. 68 ust. 1 ustawy są zgodne z regułami i wymaganiami zawartymi w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy.

#### **Standard jakości kształcenia 5.2**

Infrastruktura dydaktyczna, biblioteczna i informatyczna, wyposażenie techniczne pomieszczeń, środki i pomoce dydaktyczne, zasoby biblioteczne, informacyjne, edukacyjne podlegają systematycznym przeglądom, w których uczestniczą studenci, a wyniki tych przeglądów są wykorzystywane w działaniach doskonalących.

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

### **Standard jakości kształcenia 6.1**

Prowadzona jest współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym, w tym z pracodawcami, w konstruowaniu programu studiów, jego realizacji oraz doskonaleniu.

### **Standard jakości kształcenia 6.2**

Relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów i wpływ tego otoczenia na program i jego realizację podlegają systematycznym ocenom, z udziałem studentów, a wyniki tych ocen są wykorzystywane w działaniach doskonalących.

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

### **Standard jakości kształcenia 7.1**

Zostały stworzone warunki sprzyjające umiędzynarodowieniu kształcenia na kierunku, zgodnie z przyjętą koncepcją kształcenia, to jest nauczyciele akademicki są przygotowani do nauczania, a studenci do uczenia się w językach obcych, wspierana jest międzynarodowa mobilność studentów i nauczycieli akademickich, a także tworzona jest oferta kształcenia w językach obcych, co skutkuje systematycznym podnoszeniem stopnia umiędzynarodowienia i wymiany studentów i kadry.

### **Standard jakości kształcenia 7.2**

Umiędzynarodowienie kształcenia podlega systematycznym ocenom, z udziałem studentów, a wyniki tych ocen są wykorzystywane w działaniach doskonalących.

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

### **Standard jakości kształcenia 8.1**

Wsparcie studentów w procesie uczenia się jest wszechstronne, przybiera różne formy, adekwatne do efektów uczenia się, uwzględnia zróżnicowane potrzeby studentów, sprzyja rozwojowi społecznemu i zawodowemu studentów poprzez zapewnienie dostępności nauczycieli akademickich, pomoc w procesie uczenia się i osiągnięciu efektów uczenia się oraz w przygotowania do prowadzenia działalności zawodowej w obszarach zawodowego rynku pracy właściwych dla kierunku, motywuje studentów do osiągania bardzo dobrych wyników uczenia się, jak również zapewnia kompetentną pomoc pracowników administracyjnych w rozwiązywaniu spraw studenckich.

### **Standard jakości kształcenia 8.2**

Wsparcie studentów w procesie uczenia się podlega systematycznym przeglądom, w których uczestniczą studenci, a wyniki tych przeglądów są wykorzystywane w działaniach doskonalących.

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

### **Standard jakości kształcenia 9.1**

Zapewniony jest publiczny dostęp do aktualnej, kompleksowej, zrozumiałej i zgodnej z potrzebami różnych grup odbiorców informacji o programie studiów i realizacji procesu nauczania i uczenia się na kierunku oraz o przyznawanych kwalifikacjach, warunkach przyjęcia na studia i możliwościach dalszego kształcenia, a także o zatrudnieniu absolwentów.

#### **Standard jakości kształcenia 9.2**

Zakres przedmiotowy i jakość informacji o studiach podlegają systematycznym ocenom, w których uczestniczą studenci i inni odbiorcy informacji, a wyniki tych ocen są wykorzystywane w działaniach doskonalących.

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

#### **Standard jakości kształcenia 10.1**

Zostały formalnie przyjęte i są stosowane zasady projektowania, zatwierdzania i zmiany programu studiów oraz prowadzone są systematyczne oceny programu studiów oparte o wyniki analizy wiarygodnych danych i informacji, z udziałem interesariuszy wewnętrznych, w tym studentów oraz zewnętrznych, mające na celu doskonalenie jakości kształcenia.

#### **Standard jakości kształcenia 10.2**

Jakość kształcenia na kierunku podlega cyklicznym zewnętrznym ocenom jakości kształcenia, których wyniki są publicznie dostępne i wykorzystywane w doskonaleniu jakości.



Polska  
Komisja  
Akredytacyjna

[www.pka.edu.pl](http://www.pka.edu.pl)