



Ocena programowa
kierunku *media kreatywne: projektowanie gier*
i animacji
studia drugiego stopnia
profil praktyczny

Raport samooceny

Uniwersytet Dolnośląski DSW
ul. Strzegomska 55
53-611 Wrocław

Wrocław, 25 marca 2024

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

1. Poziom/y studiów: **drugiego stopnia (magisterskie)**
2. Forma/y studiów: stacjonarne i niestacjonarne
3. Nazwa dyscypliny, do której został przyporządkowany kierunek^{1,2}

- a. Nazwa dyscypliny wiodącej, w ramach której uzyskiwana jest ponad połowa efektów uczenia się wraz z określeniem procentowego udziału liczby punktów ECTS dla dyscypliny wiodącej w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na kierunku.

Nazwa dyscypliny wiodącej	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o komunikacji społecznej i mediach	102	85%

- b. Nazwy pozostałych dyscyplin wraz z określeniem procentowego udziału liczby punktów ECTS dla pozostałych dyscyplin w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na kierunku.

Nazwa dyscypliny	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o zarządzaniu i jakości	18	15%

Na studiach prowadzone jest kształcenie przygotowujące do wykonywania zawodu nauczyciela

TAK NIE

Efekty uczenia się zakładane dla ocenianego kierunku, poziomu i profilu studiów

Program studiów został opracowany na podstawie przepisów określonych w:

- a) Ustawie z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2023. poz. 742 t.j.),
- b) Rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz.U. 2021 poz. 661 t.j. ze zm.),
- c) Ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. 2020 poz. 226 t.j. ze zm.),

¹Nazwy 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. 2018poz. 1818.

² W okresie przejściowym do dnia 30 września 2019 uczelnie, które nie dokonały przyporządkowania kierunku do dyscyplin naukowych lub artystycznych określonych w przepisach wydanych na podstawie art.5 ust. 3 ustawy podają dane dotyczące dotychczasowego przyporządkowania kierunku do obszaru kształcenia oraz wskazania dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, do których odnoszą się efekty kształcenia.

d) Rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Studia z zakresu *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* wiążą się koniecznością opanowania znacznej wiedzy z zakresu kierunku oraz rozumienia funkcjonowania mediów, jak również nabycia umiejętności operowania kluczowymi pojęciami i kategoriami stosowanymi w obrębie tych dyscyplin, do których go przyporządkowano. Pozwoli to rozumieć i krytycznie oceniać zaawansowane projekty kreatywne pod kątem estetyki, użyteczności i technologii.

Absolwent kończąc studia będzie świadomy celów (komunikacyjnych, perswazyjnych, edukacyjnych, rozrywkowych artystycznych, użytkowych) realizowanych projektów i specyfiki ich grup odbiorczych oraz potrafił dokonywać oceny skuteczności realizowanych projektów. Dzięki przyjętej koncepcji kształcenia absolwenci będą wykazywali się pogłębionymi umiejętnościami obsługi sprzętu i pracy z technologiami komunikacyjno-informacyjnymi związanymi z profilem kierunku. Ponadto nauczą się organizować pracę zespołu i wykonywać odpowiedzialnie indywidualne zadania przy stosowaniu w pracy zawodowej i naukowej zasad BHP oraz przepisów prawa przemysłowego i własności intelektualnej. Absolwent kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* jest to osoba wykwalifikowana nie tylko do konceptualizacji, tworzenia oraz implementacji elementów składowych gier i animacji, ale również dobrze komunikująca się i mająca umiejętność pracy indywidualnej, zespołowej, projektowej, która nabyła także umiejętności skutecznego planowania, realizowania i dystrybuowania projektów kreatywnych oraz planowania ich badań.

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
	Po zakończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku <i>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i> profil praktyczny absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA absolwent zna i rozumie:	
MK2P_W01	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk i komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej
MK2P_W02	w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych
MK2P_W03	w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem zasad zarządzania projektami oraz głównych tendencji i trendów rozwojowych w branży mediów i gier
MK2P_W04	w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami
MK2P_W05	w pogłębionym stopniu zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej
MK2P_W06	w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego
MK2P_W07	w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania
MK2P_W08	zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów i gier oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:	

MK2P_U01	formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych, planując ich organizację i realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne, społeczne i polityczne
MK2P_U02	dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie twórczego wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory
MK2P_U03	planować złożony projekt, z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując wykorzystywane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego
MK2P_U04	dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu, a także dyskutować o potencjalnych i rzeczywistych ryzykach i działaniach naprawczych
MK2P_U05	stworzyć złożony i skomplikowany projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe
MK2P_U06	planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia, dystrybucji produktów, wyboru odpowiednich kanałów medialnych promocji i rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania realizowanych projektów oraz kierować zespołem, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach
MK2P_U07	poprawnie rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych
MK2P_U08	posługiwać się w pogłębionym stopniu terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, w tym z zakresu tworzenia produkcji medialnych i artystycznych oraz zarządzania zespołem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:	
MK2P_K01	odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów
MK2P_K02	działań na rzecz społeczeństwa we współpracy z podmiotami zewnętrznymi i ekspertami z zakresu mediów i innych dziedzin w wypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów, a także pełnienia różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych
MK2P_K03	przedsiębiorczego działania i zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów w sposób przedsiębiorczy i zgodny z zasadami współżycia społecznego, a także skutecznego porozumiewania się za pośrednictwem różnorodnych mediów
MK2P_K04	krytycznej oceny współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego, społecznego i prawnego oraz samodzielnego poszukiwania skutecznych rozwiązań problemów

Skład zespołu przygotowującego raport samooceny

Imię i nazwisko	Tytuł lub stopień naukowy/stanowisko/funkcja pełniona w uczelni
Joanna MINTA	doktor/prof. uczelni/ dziekan Wydziału Studiów Stosowanych
Piotr PARA	doktor/adiunkt/ prodziekan
Piotr ŻUKOWSKI	magister/asystent/menedżer kierunku/członek Rady Programowej Kierunku
Jan STASIEŃKO	doktor habilitowany/prof. uczelni/członek rady akademickiej/ członek Rady Programowej Kierunku
Agnieszka WĘGLIŃSKA	doktor habilitowany/prof. uczelni/członek rady akademickiej
Agnieszka DYTMAN-STASIEŃKO	doktor/adiunkt/
Szymon NOŻYŃSKI	doktor/adiunkt
Maciej ŚLEDŹ	magister/asystent/członek Rady Programowej Kierunku
Liubov TYMONCHUK	Kierownik Biura Wydziału
Anna ANDREJÓW-KUBÓW	Dyrektor Biura Nauki
Agnieszka KOBIAŁKA	Dyrektor Biblioteki
Ewa SUCHOŹEBRSKA	Dyrektor Biura Karier i Praktyk
Dariusz MARCINIAK	Dyrektor Działu Administracji
Radosław PAKIET	Dyrektor Działu Informatyzacji
Joanna TATAR	Dyrektor Biura Współpracy Międzynarodowej
Arkadiusz DOCZYK	Dyrektor Działu Dydaktyki i Rozwoju Produktów
Inga CIASTOWICZ - TOMCZAK	Menedżer ds. uprawnień i akredytacji

Spis treści

Nazwa ocenianego kierunku studiów: <i>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i>	2
Efekty uczenia się zakładane dla ocenianego kierunku, poziomu i profilu studiów	2
Część I. Samoocena uczelni w zakresie spełniania szczegółowych kryteriów oceny programowej na kierunku studiów o profilu praktycznym	8
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	19
Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie	32
Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry	40
Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie	53
Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku	61
Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku	66
Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia	73
Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach	89
Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów	91
Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów	96
Część III. Załączniki	97
Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów	97
Załącznik nr 2. Wykaz materiałów uzupełniających	102
Cz. I. Dokumenty dołączone do raportu samooceny (wyłącznie w formie elektronicznej)	102

Prezentacja uczelni

Uniwersytet Dolnośląski DSW (dawniej Dolnośląska Szkoła Wyższa) z siedzibą we Wrocławiu jest akademicką uczelnią niepubliczną, dążącą do doskonałości w nauczaniu, badaniach i upowszechnianiu dorobku akademickiego, promującą nowatorskie podejście do uczenia się i budującą sieci badawcze na poziomie krajowym i międzynarodowym, a także aktywnie działającą na rzecz otoczenia społeczno-gospodarczego. Ta trzecia misja uczelni jest realizowana w szczególności przez programy edukacyjne, projekty badawczo-rozwojowe, wdrażanie innowacji społecznych i technologicznych oraz współpracę z pracodawcami, organizacjami obywatelskimi, samorządem lokalnym oraz instytucjami oświaty i kultury. Uniwersytet Dolnośląski DSW jest członkiem Konferencji Rektorów Akademickich Szkół Polskich oraz Konferencji Rektorów Akademickich Uczelni Niepublicznych. We wrześniu 2019 r. uczelnia podpisała Deklarację Społecznej Odpowiedzialności Uczelni (DSOU). Z końcem marca 2021 r. Dolnośląska Szkoła Wyższa została przyjęta do grona sygnatariuszy międzynarodowej deklaracji Magna Charta Universitatum, po uzyskaniu formalnego poparcia 3 uczelni europejskich. Przystąpienie do Magna Charta Universitatum jest zobowiązaniem do podtrzymywania i rozwijania wskazanych wyżej wartości i potwierdzeniem akademickiej misji Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, w której występuje jedność wysokiej jakości badań naukowych oraz kształcenia realizowanego na wszystkich poziomach studiów, gdzie rozwój społeczności akademickiej wzmacniany jest potencjałem instytucjonalnym, gwarantowanym przez przejrzyste procedury i procesy.

Przedmiotem podstawowej działalności Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW jest: kształcenie studentów 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.

Uniwersytet Dolnośląski DSW jest uczelnią o statusie akademickim, w ramach działalności naukowej zrzeszoną w ramach Federacji Naukowej WSB-DSW Merito. W związku z wysokimi wynikami ewaluacji działalności naukowej uczelnia nabyła prawa uniwersyteckie na mocy decyzji Ministra Edukacji i Nauki z 3 kwietnia 2022 roku.

Od chwili powołania (od 1997 roku) uczelnia prowadziła dwa kierunki studiów: pedagogikę i pedagogikę specjalną na studiach I stopnia. W dalszych latach działalności uzyskała uprawnienia do kształcenia na innych kierunkach studiów (np. dziennikarstwo, administracja, psychologia). Aktualnie prowadzi 15 kierunków na studiach I stopnia, 9 na studiach II stopnia; uruchomiono także 3 kierunki na jednolitych studiach magisterskich. Uniwersytet Dolnośląski DSW prowadził z sukcesami studia doktoranckie w dyscyplinie pedagogika oraz Szkołę Doktorską w dwóch dyscyplinach: pedagogika i nauki o komunikacji społecznej i mediach, która obecnie prowadzona jest na poziomie Federacji Naukowej. Uniwersytet Dolnośląski DSW zapewnił także warunki do umiędzynarodowienia przez zbudowanie oferty w języku angielskim na wszystkich stopniach kształcenia, wspieranie kontaktów zagranicznych badaczy i finansowanie aktywności międzynarodowej, wymianę studentów i kadry, budowanie międzynarodowych, interdyscyplinarnych zespołów badawczych, aktywny udział w pracach stowarzyszeń europejskich i światowych. Jest liderem i partnerem w wielu międzynarodowych projektach badawczych, prowadzi własne wydawnictwo naukowe, cztery czasopisma; jest organizatorem międzynarodowych i ogólnopolskich wydarzeń naukowych.

Uniwersytet Dolnośląski DSW od 18 lat zajmuje 1. miejsce wśród uczelni niepublicznych w województwie dolnośląskim w *Rankingu Szkół Wyższych Perspektywy*. W rankingu z 2023 r. zajęł również 10. miejsce wśród najlepszych uczelni niepublicznych w Polsce.

Część I. Samoocena uczelni w zakresie spełniania szczegółowych kryteriów oceny programowej na kierunku studiów o profilu praktycznym

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

1.1. Powiązanie koncepcji kształcenia z misją i głównymi celami strategicznymi

W trakcie tworzenia koncepcji kształcenia na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* uwzględniono przede wszystkim misję i strategię rozwoju Uczelni, zasoby i możliwości jej realizacji, otoczenie społeczno-gospodarcze branży kreatywnej, rosnącej dynamicznie na całym świecie, a w szczególności w Polsce, jako kraju zgłaszającym ciągłe zapotrzebowanie na wykwalifikowane kadry z branży informatyczno-komunikacyjnej zdolne do realizacji projektów. Koncepcja kierunku uwzględnia także potrzeby samych pracowników, pragnących powiększenia zakresu swoich kompetencji lub przebranżowienia się w celu znalezienia pracy w branży gier lub animacji, obowiązujące regulacje prawne i wzorce międzynarodowe, a także opinie interesariuszy zewnętrznych (głosy wykładowców, ich przełożonych oraz podmiotów zatrudniających absolwentów studiów pierwszego stopnia kierunku *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne*) oraz wewnętrznych, m.in. samych studentów pragnących rozwijać umiejętności zdobyte na pierwszym stopniu studiów.

Koncepcja kształcenia na kierunku jest spójna z misją i strategią Uczelni określoną w „Strategii Dolnośląskiej Szkoły Wyższej na lata 2022-2025 z perspektywą do 2030 roku”. Misja Uczelni brzmi: „Uniwersytet Dolnośląski DSW dąży do tego by być Uczelnią – *Miejscem dla Ciebie*, w którym łączymy ludzi, kształcimy praktycznie i realizujemy pasję”. Wizja Uczelni brzmi natomiast: „W przyjaznej przestrzeni wspólnie rozwijamy usługę edukacyjną opartą na wiedzy, najlepszej praktyce i nowoczesnej technologii”.

Zarówno misja, jak i wizja wytyczają strategiczne kierunki działań w rozwoju Uczelni. W jego ramach przedmiotem działań jest stała obserwacja i analiza rynku mediów kreatywnych, który cechuje się jedną z większych dynamik rozwoju nie tylko w Polsce, ale i na świecie. Stąd też uznano, że celowe jest ukierunkowanie oferty edukacyjnej między innymi na poszerzenie kształcenia o obszar projektowania gier i animacji w ramach szeroko rozumianych mediów kreatywnych. W ramach realizacji tego założenia, w oparciu o szczegółowe analizy rynku (wzrost zatrudnienia w branży, raporty Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości, np. *The Game Industry of Poland*, analizy wypowiedzi przedstawicieli branży o braku specjalistów i menedżerów), Uczelnia systematycznie aktualizuje ofertę modułów kształcenia wybieralnego / specjalnościowego na kierunku w sposób pozwalający spełnić zarówno oczekiwania rynku, jak i samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasję.

Założenia strategiczne Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW obejmują nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* przejawia się w stosowanych metodach dydaktycznych, inwestycjach w specjalistyczne wyposażenie, w zatrudnianiu wykwalifikowanych nauczycieli praktyków, a także poprzez szeroką współpracę w zakresie realizacji i wspierania procesu kształcenia ze specjalistycznymi podmiotami działającymi w obszarze tworzenia i badania gier, w szczególności gier mobilnych oraz animacji, ze szczególnym uwzględnieniem bardziej złożonych niż na studiach pierwszego stopnia animacji, np. części twarzy, ubrań, pojazdów, czy technik sculpingu 3D (coraz częściej oczekiwanych przez pracodawców ze względu na poziom skomplikowania i detalu w nowszych produkcjach), jak również nowych mediów.

Nie umyka z pola widzenia Uczelni przygotowanie absolwentów do pełnienia określonych ról społecznych i zawodowych, co także zalicza się do priorytetów Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. Program studiów drugiego stopnia kładzie nacisk na budowanie kompetencji w zakresie umiejętności

menedżerskich (finansowanie projektów kreatywnych, organizacja produkcji, preprodukcja gier i filmów, zagadnienia stosowanych dziś w korporacjach często zagadnień gamifikacji czy edutainmentu), jak i analitycznych (analizy współczesnej animacji w Polsce i na świecie, mechaniki wybranych gatunków). Kierunek *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* dąży tym samym do kształtowania kadr uczących się przez całe życie, pracujących nad własnym rozwojem zaangażowanych obywateli i twórców gier oraz animacji, mających przy tym teoretyczną świadomość i analityczne kompetencje, umożliwiające wprowadzanie mechanizmów gier do środowiska pracy także w innych branżach. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w opracowanej dla kierunku koncepcji kształcenia, zawierającej istotną liczbę zajęć praktycznych, konwersatoriów i praktyk zawodowych.

Na bazie powyższych kwestii sformułowano zestaw oczekiwań wobec kandydatów i studentów. Kandydat na opisywany kierunek jest świadom, iż program studiów zawiera znaczną liczbę modułów odnoszących się do procesu tworzenia dokumentacji oraz faz definiowania fabuły oraz immersyjnego kształtu gier i animacji oraz niezbędnych im komponentów, a co za tym idzie prawideł tworzenia i planowania fabuły, świata przedstawionego oraz jego wirtualnej realizacji z uwzględnieniem wykorzystywania w tych procesach związanych ze sztuczną inteligencją (AI), a także technologii VR/AR (Virtual Reality – wirtualna rzeczywistość / Augmented Reality - rzeczywistość rozszerzona).

W odniesieniu do modułu kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) *animacja 3D* jest to przede wszystkim umiejętność oceny potrzeb i wymagań zespołu w pracach projektowych: referencyjnych oraz zaawansowanego modelowania 3D z uwzględnieniem modelowania twarzy czy tekstyliów, w tym ubiorów, jak również planowaniem, kontrolowaniem i wykonywaniem czynności związanych z efektami cząsteczkowymi oraz ich fizyką. Dla modułu kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) *game design* takowym wymogiem jest uzyskanie kompetencji i umiejętności pozwalających na zarządzanie zespołem projektowym od momentu przygotowania dokumentacji projektowej (w formie Game Overall Document oraz Game Design Document), jak również projektowania i planowania systemów mechanik gry z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych gatunków, z wykorzystaniem pracy w silnikach Unreal i Unity. W wypadku obu specjalności modułem wspierającym jest przedmiot poświęcony storytellingowi, dostosowany do specyfiki profesji studentów obu specjalności.

1.2. Związek kształcenia z obszarami działalności zawodowej/gospodarczej właściwymi dla kierunku

Program studiów na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* zakłada rozwijanie umiejętności studentów w zakresie pracy projektowej, jako adekwatnej formy kształcenia dla studiów wyższych na każdej formie studiów (stacjonarnych i niestacjonarnych). Koncepcja kształcenia powstała w konsultacji ze specjalistami z zakresu gier wideo i animacji oraz doświadczonymi nauczycielami akademickimi, z którymi współtworzono kierunek *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*. Stanowiła odpowiedź na stworzenie możliwości dalszego kształcenia się absolwentów tego kierunku, która jednocześnie pozwalałaby im na poszerzenie swoich umiejętności i kompetencji o wiedzę z zakresu pozyskiwania źródeł finansowania przedsięwzięć kreatywnych, warsztatów preprodukcji projektów kreatywnych, współczesnej animacji polskiej i światowej, a także szczegółowych aspektów projektowych w zakresie tworzenia gier i animacji (dokumentacja projektów, szczegółowe umiejętności animowania i modelowania ubioru, twarzy i innych detali, nieobecne w tej formie w programie studiów pierwszego stopnia *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne*). Ponadto stanowi doskonałą ofertę edukacyjną dla osób, które są zainteresowane kulisami powstawania najpopularniejszych gier, poznania całego procesu ich tworzenia, od pierwszych pomysłów i okresu preprodukcji, przez kreowanie mechanik, systemów i assetów oraz dobór modelu

biznesowego, aż po moment wydania i popremierowego utrzymania. Na zajęciach, opartych w głównej mierze na praktycznym doświadczeniu wykładowców, obalane są mity na temat tworzenia gier, zamiast nich studenci otrzymują rzetelne informacje i ćwiczenia praktyczne.

Koncepcja programu studiów była współtworzona / konsultowana z takimi firmami jak: Odyssey Crew, Dash Dot Creations, Picadilla, Techland, CD-Projekt RED, Komputer Serwis, Juice a także z wykładowcami-praktykami zaangażowanymi w działalność dydaktyczną na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW. Doświadczenie tych podmiotów na rynku polskim oraz w produkcjach wydawanych na rynkach międzynarodowych pozwoliło na określenie sylwetki absolwenta studiów magisterskich na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* o profilu praktycznym. Przedstawiciele instytucji z szeroko rozumianego obszaru branż kreatywnych zwrócili uwagę na realizację praktycznych aspektów kształcenia.

W działaniach strategicznych Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW duże znaczenie ma też powołanie i aktywne działanie Biura Karier i Praktyk, które w ramach swoich obowiązków kontaktuje studentów i absolwentów z rynkiem i pracodawcami, obsługuje dokumentacyjnie praktyki zawodowe na kierunku. Ten kolejny element strategicznych działań koncentruje się na poszukiwaniu miejsc praktyk oraz nowych miejsc pracy dla absolwentów kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*.

Koncepcja i program studiów *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* na poziomie studiów drugiego stopnia ma przede wszystkim charakter praktyczny, a specjalności dobierane są w oparciu o zapotrzebowanie branżowe i specyfikę regionalnego oraz międzynarodowego rynku pracy w branżach kreatywnych: branży filmowej, branży gier czy animacji, jak również działów kreatywnych w podmiotach z sektorów jedynie użytkowo korzystających z komponentów kreatywnych. Celem oferowanych na kierunku modułów kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) jest zdobycie kwalifikacji lub uzyskanie nowych umiejętności w taki sposób, by można je było wykorzystywać w praktyce. Ma to pozwolić na uzyskanie nowych kompetencji, a w konsekwencji także możliwości uzyskania awansu, jak i na samodzielne ponoszenie odpowiedzialności projektowej i zarządzanie zespołami kreatywnymi.

Koncepcja studiów podlega regularnemu przeglądowi i aktualizacji w porozumieniu z Radą Programową i interesariuszami (m.in. w 2021 r. rozszerzono program o zajęcia z gamifikacji i edutainmentu, które mają wspomagać przygotowanie do stosowania tych technik w praktyce zawodowej, zmodyfikowano również program studiów według sugestii Państwowej Komisji Akredytacyjnej po wizytacji w 2022 roku, np. o zajęcia z metodologii badań).

1.3. Zgodności koncepcji kształcenia z potrzebami otoczenia społeczno-gospodarczego oraz rynku pracy

Oferta edukacyjna kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* została skonstruowana w celu zaspokajania potrzeb rynku pracy w Polsce i za granicą, uwzględniając jego przemiany i dominujące trendy, w tym konieczność hybrydyzacji umiejętności i łączenia profesji, np. technical level designer (projektant poziomów + programista), czy technical animator (animator + programista). Wiąże się to również z profesjonalizacją polskiej branży produkcji gier i branż animacyjnych, które obecnie zaczynają coraz częściej być podmiotami prestiżowych kooperacji z firmami zagranicznymi i zagranicznymi potentatami medialnymi (np. Platige Image i Netflix, czy Bloober Team i Take Two). Według najnowszego raportu Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości z 2023 r. dotyczącego polskiego rynku gier w samej branży gier w Polsce działają 494 podmioty zgłaszające duże zapotrzebowanie na specjalistów. Co istotne, wśród pracowników branż kreatywnych dotąd dominowali absolwenci innych kierunków, zwykle budujący kompetencje zawodowe samodzielnie,

często bez spójnego planu. Tak duży rynek sprawia również, że absolwenci studiów pierwszego stopnia pragną przebranżowić się lub uzupełnić wykształcenie o studia magisterskie z dziedziny bliżej związanej z branżą kreatywną.

Studia na omawianym kierunku z założenia mają być interdyscyplinarne i łączyć różne dziedziny dla lepszego przygotowania absolwentów. Gry komputerowe oraz współczesne animacje 3D (wykorzystywane w reklamie, handlu, kulturze, filmie fabularnym, a także w grach wideo) są przestrzenią wymagającą znajomości zagadnień z zakresu komunikacji społecznej i mediów (nastawienie na odbiorcę, dostarczanie rozrywki, funkcja impresyjna przekazu), informatyki (posługiwanie się oprogramowaniem, korzystanie z danych za pomocą algorytmów obliczeniowych) oraz historii sztuki (funkcje estetyczne określonych produktów i treści). Studia te mają również kreatywny, projektowy oraz rozwojowy charakter, co ma przynieść skutki w zdobytej wiedzy, umiejętnościach i kompetencjach społecznych absolwenta. Założony charakter kształcenia, badań, realizowanych zadań oraz podejmowanych działań na mediach kreatywnych: projektowaniu gier i animacji inicjują nauczyciele akademicki, nauczyciele-praktycy i studenci. Jest on też spójny z planami badawczymi dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach (część wykładowców kierunku należy do liczby N dyscypliny), a także wynikami debat z udziałem interesariuszy zewnętrznych i wewnętrznych.

Kluczowym aspektem kształcenia na kierunku jest praktyczność programu, a szczególne znaczenie ma też adekwatność do oczekiwań rynku pracy oraz kompetencje absolwentów do planowania i kształtowania własnego rozwoju w zakresie tworzenia gier i animacji. Rynki gier i animacji w Polsce i na świecie corocznie są głęboko analizowane przez podmioty rynkowe, w tym także rządowe agencje (badania PARP) pod kątem ich rozwoju, potencjału, a także potrzeb, na które odpowiada program kierunku. Rozwój najwyższej wycenianych rynkowo przedsiębiorstw z branży gier, takich jak CD Projekt RED (mający m.in. oddział we Wrocławiu), Techland, Ten Square Games (z siedzibami we Wrocławiu), czy PlayWay (ze spółkami - córkami we Wrocławiu), sprawia, że potrzeby regionalnego rynku są bardzo duże i konieczne jest wyjście naprzeciw z dostosowaną do nich ofertą. Przykładowo w grach z segmentu AAA, wydawanych przez Techland, czy CD Projekt RED, kluczowe są dziś często bardzo szczegółowe kompetencje, jak wspomniana animacja twarzy, ubioru czy sculpting 3D; w licznych grach symulatorowych wydawanych przez PlayWay istotne jest umiejętne zarządzanie relatywnie niewielkimi projektami w połączeniu z pogłębioną wiedzą o technical level designie i obsłudze silników. Głosy absolwentów studiów pierwszego stopnia na kierunku *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne* również jasno wskazywały na potrzebę pogłębiania wiedzy zarządczej, obsługi silników czy właśnie pogłębionej wiedzy o animacji, jak również większego nacisku na gry mobilne, które w regionie są coraz większą gałęzią gospodarki (czego dowodem np. dynamiczny rozwój Ten Square Games).

W skład Rady Programowej kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* wchodzi nauczyciele akademicki, przedstawiciele firm z branży oraz studenci (studentami kierunku często są już pracownicy firm z branży kreatywnej). W ramach planowania kształcenia kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, wykorzystuje się:

- dotychczasowe i nowo nabywane doświadczenia eksperckie pracowników zatrudnionych w jednostce;
- stale prowadzoną współpracę z podmiotami zewnętrznymi w celu wzbogacania oferty dydaktycznej oraz ich udział w projektach rozwojowych realizowanych przez Jednostkę i jej pracowników;
- efekty osiągnięte w ramach realizowanych przez pracowników projektów badawczo-rozwojowych;

- umiejętności nabywane przez pracowników w ramach ich zaangażowania w projekty zewnętrzne;
- międzynarodowe doświadczenie dydaktyczne zdobywane przez pracowników w ramach wyjazdów stypendialnych, szkoleniowych, zatrudnienia zagranicznego, realizacji zajęć dydaktycznych w zagranicznych uczelniach partnerskich w ramach programu Erasmus+, udziału w międzynarodowych konferencjach oraz członkostwa w organizacjach międzynarodowych i sieciach badawczych (szerzej: kryterium 6 raportu).

Ponadto nauczyciele akademicy UDDSW prowadzą prace badawczo-rozwojowe, związane z kierunkiem *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, których efekty implementowane są do koncepcji kształcenia na studiach drugiego stopnia oraz które znajdują odzwierciedlenie w procesie dydaktycznym (szerzej: kryterium 4 raportu).

Ważną rolę odgrywają także działania mające na celu zwiększenie kompetencji kadry dydaktycznej w postaci kursów i szkoleń czy podnoszenia kompetencji w ramach programu Mistrzowie Dydaktyki, a także aktywność naukowa oraz ekspercka pracowników (szerzej: kryterium 4 raportu). W jej ramach można wymienić projekty badawczo-rozwojowe realizowane we współpracy z otoczeniem biznesowym, np. programy Narodowego Centrum Badań i Rozwoju („Bridge Alfa”, „Szybka Ścieżka”, Bony na Innowacje), projekty dla Państwowego Funduszu Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych, Ministerstwa Kultury, ale i udział pracowników i studentów w spotkaniach branż wykorzystujących nowoczesne technologie Poznań Game Arena, Good Game Expo, Digital Dragons. Wydarzenia te gromadzą praktyków z branży projektowania gier, produkcji filmowej, nowych technologii w biznesie.

Wykładowcy kierunku aktywnie angażują się w projekty rozwijające ich kompetencje i promujące uczelnię. We współpracy z międzynarodowym portalem growym g2a.com opracowano kurs *G2A Academy: Video games in education* (<https://www.udemy.com/course/g2a-academy-video-games-in-education/>) (dr A. Flamma, dr Sz. Makuch). Zrealizowano także projekt *Strefa podcastów DSW* w ramach projektu MEiN „Społeczna Odpowiedzialność Nauki” (dr hab. P. Rudnicki prof. UDDSW, dr A. Flamma, dr Sz. Makuch, dr Sz. Nożyński). Obecnie wykładowcy kierunku realizują także międzynarodowy projekt w ramach programu Erasmus+ (partnerstwo w projekcie ANTURA: *Interactive learning game for refugee and migrANT, children's inclusion and integRAtion*, dr hab. Jan Stasieńko prof. UDDSW, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, mgr Maciej Śledź).

Przedstawiciele kadry dydaktycznej działają też w krajowych i międzynarodowych stowarzyszeniach naukowych, m.in. w Beyond Humanism Net, Digital Games Research Associations, ECREA, Polskie Towarzystwo Badania Gier, Polskiego Towarzystwo Badań nad Filmem i Mediami, Polskie Towarzystwo Komunikacji Społecznej, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”.

Proces doskonalenia kształcenia studentów UDDSW zakłada wykorzystanie roli Rady Programowej Kierunku, w którą tworzą nauczyciele - praktycy wskazujący potrzeby rynku pracy oraz nowe umiejętności i kompetencje (m.in. Ziemowit Poniewierski z Techlandu czy Maciej Jaroszewicz z The Knights of Unity – reprezentujący dużych pracodawców z branży gier wideo na Dolnym Śląsku). Wskazywane przez przedstawicieli pracodawców potrzeby są analizowane i wdrażane w modyfikacjach zarówno programu studiów, jak i treści i efektów przedmiotów. Ponadto studenci mają możliwość wyrażania swoich opinii jako członkowie Rady Programowej Kierunku, na spotkaniach z tutorami grup, jak i m.in. w badaniach ewaluacyjnych, w tym wskazywania treści, o które można wzbogacić program studiów. W związku z uwagami współpracowników, studentów i absolwentów stworzono program studiów jako ukierunkowany na bardziej złożone umiejętności animacyjne i gamedesignowe z jednej strony, a menedżersko-organizacyjne z drugiej.

Od samego początku istnienia kierunku przewidziano także znaczny udział przedstawicieli interesariuszy zewnętrznych i wewnętrznych, w tym praktyków jako osób prowadzących zajęcia,

zwłaszcza przedmioty specjalnościowe. Pozwala to na przekazanie studentom wiedzy i umiejętności praktycznych, np. dotyczących wypracowywania i wdrażania dobrych praktyk zarządzania zespołami designerskimi w tworzeniu gier oraz metodologii pracy generalisty 3D bądź lidera zespołu animacyjnego.

1.4. Sylwetka absolwenta i przewidywane miejsca jego zatrudnienia

Kierunek *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* na poziomie studiów drugiego stopnia w swoim praktycznym charakterze ma za zadanie odpowiedzieć na potrzeby rynku pracy tak regionalnego, jak i krajowego czy międzynarodowego. Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego dobrano z uwzględnieniem specyfiki zapotrzebowania branżowego.

W programie skoncentrowano się głównie na kwestii przygotowania absolwenta do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z czynności designerskich w zakresie: animacji 3D (w tym animacji twarzy czy ubioru) oraz game designu (w tym projektowania monetyzacji projektów, tak aby osiągnęły sukces), ze szczególnym uwzględnieniem zarządzania zespołami odpowiedzialnymi za powyższe komponenty produktów popkultury. Znajduje to źródło w ogólnej koncepcji kierunku i jego idei powiązania z zapotrzebowaniem na specjalistów w zakresie branż kreatywnych i nowych mediów, których wciąż nie kształci się na zbyt wielu uczelniach, szczególnie z udziałem specjalistów pracujących na co dzień w najlepszych regionalnych przedsiębiorstwach i znających potrzeby tego segmentu rynku.

Program studiów jest tak skonstruowany, by student zdobył umiejętności związane z zarządzaniem procesami projektowymi gier wideo oraz samodzielnym tworzeniem ich komponentów, znajdujących również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami (współcześnie m.in. reklama, wizualizacje architektoniczne, film fabularny). Dostęp do nowych technologii i masowe korzystanie z profesjonalnego oprogramowania w coraz większej liczbie segmentów rynku sprawia, że wymagania rynku pracy w zakresie samodzielnej i decyzyjnej dojrzałości w procesach projektowych produktów nowomediálních są cenne i coraz częściej obecne. Pamiętać należy, że w obecnym świecie umiejętności z zakresu projektów animacyjnych, znajomość metod i technik gamifikacji w połączeniu z ich praktycznym wdrażaniem i wiedza o finansach w procesie tworzenia produktów interaktywnych to również istotne elementy, w połączeniu z umiejętnościami czysto technicznymi, które nie są już tylko elementami rozrywki, ale integralnym elementem codziennego życia cyfrowych i globalnych społeczeństw.

W programie założono także nabycie umiejętności zarządzaniem i planowaniem pracy zespołowej, projektowania poszczególnych stadiów procesu przygotowania, planowania działań i realizacji komponentów do gier, animacji oraz innych prac zawierających komponent kreatywny, włącznie z ponoszeniem odpowiedzialności za ich finalny kształt oraz dalsze patchowanie, czyli wprowadzanie łat naprawiających błędy lub wprowadzających ulepszenia (w branży gier). Niezbędnym elementem kompetencji absolwenta jest w związku z tym posiadanie umiejętności obsługi sprzętu i technologii komunikacyjno-informacyjnej związanej z kierunkiem studiów. Absolwent ma być bowiem przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji w oparciu o te umiejętności, wyciągania wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzenie umiejętności praktycznych oraz zwiększenie samodzielności i zdolności do podejmowania samodzielnych decyzji kreatywnych i ekonomicznych w codziennej działalności oraz wzmacniania przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania. Segmenty rynku medialnego, w których absolwent znajdzie pracę to projektowanie gier komputerowych, animacja filmowa i telewizyjna, czy filmowa postprodukcja cyfrowa. Nabyte kompetencje na studiach

przygotowują do znalezienia pracy w zawodach 2D/3D Animator, Character Modeler, Game Designer, Level Artist, Level Designer, Story & Quest Designer, VFX Specialist, User Interface & User Experience Designer, 3D Generalist, 3D Character Animator, Matte Painter, 3D Tracking Artist, Rotoscope Artist, Lighting/Rendering Artist, Compositor, Interactive Photography Specialist, Menadżer Projektu, Kierownik Projektu. Jest to branżowe nazewnictwo stanowisk. Uwzględniono również w programie studiów opanowanie języka obcego na wymaganym poziomie biegłości, tj. B2+ na studiach drugiego stopnia z uwzględnieniem słownictwa specjalistycznego z zakresu kształcenia kierunkowego. Specyfika branży wymaga umiejętności posługiwania się nowożytnym językiem obcym, często są to bowiem organizacje skupiające w sobie specjalistów z różnych krajów.

1.5. Cechy wyróżniające koncepcję kształcenia oraz wykorzystane wzorce krajowe lub międzynarodowe

Za najważniejsze wyróżniki programu studiów na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* studia drugiego stopnia o profilu praktycznym należy uznać:

- kompleksowe ujęcie i rozumienie specyfiki zarządzania procesami w branżach kreatywnych, kierowanie procesami projektowymi grup specjalistów z działu animacji, technologii i designu. Z uwagi na specyfikę branży i propagowane w globalnych firmach (np. Ubisoft, Techland, CD Projekt RED czy Rockstar) modele iteracyjne studenci realizują wiele przedmiotów, które pozwalają im nabyć umiejętności planowania pracy konkretnych zespołów z uwzględnieniem procesów, jakie zachodzą w innych zespołach, z którymi współpracują.
- przygotowanie procesu crowdfundingu i planu biznesowego do różnych modeli wydawniczych z uwzględnieniem różnych celów i progów budżetowych oraz biznesowych – przygotowanie do pracy wydawniczej, wspierania publishingu od fazy projektowania produktu aż do wypustu i wspierania po premierze;
- umiejętność zarządzania poszczególnymi fazami projektowymi tworzenia gier i animacji, tworzenia zaawansowanych komponentów potrzebnych do ich spajania, praca niezależnie od specjalności z wykorzystaniem sztucznej inteligencji, technologii wirtualnej rzeczywistości oraz technical skills;
- pogłębioną refleksję nad wykorzystywaniem potencjału monetyzacji i jej projektowania w grach mobilnych oraz casualowych przy tworzeniu immersyjnych rozgrywek w różnych gatunkach gier
- zdobycie zaawansowanych kompetencji animacyjnych oraz silnikowych w celu sprawowania funkcji 3D generalist w projektach wysokotechnologicznych oraz wysokobudżetowych.

Głównym założeniem programu jest dostosowanie go do zmieniających się warunków rynku pracy branż kreatywnych w Polsce i za granicą, do wypuszczenia na rynek pracy świadomych twórców o wysokich kompetencjach w zakresie animacji 3D oraz game designu, zdolnych do zarządzania projektami, odpowiedzialnych za ich architektury oraz posiadających zdolność do podejmowania kluczowych decyzji dla żywotności projektów. Elementy te kształtowane są w trakcie studiów poprzez zestaw przedmiotów praktycznych, ale również teoretycznych, które pozwalają studentom nabyć wiedzę z zakresu ich dziedziny, niezbędną do efektywnego przygotowania się do części koncepcyjnej, realizacyjnej oraz wydawniczej każdego projektu, jak również obsługi cywilnoprawnej projektu lub poprzedzającego projekt modułu crowdfundingowego. Wiąże się to również z nieustannym uświadamianiem możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w branżach kreatywnych oraz nowych technologii: rzeczywistość wirtualna - VR (ang. Virtual Reality) czy rzeczywistość rozszerzona – AR (ang. Augmented Reality).

Koncepcja kształcenia odwołuje się głównie do wzorców międzynarodowych – w jej opracowywaniu, w ramach konsultacji i wizyt studyjnych korzystano z programów studiów II stopnia realizowanych w takich ośrodkach, jak The Centre for Digital Media w Vancouver, Kanada (założony wspólnie przez The University of British Columbia, Simon Fraser University, Emily Carr University of Art + Design, the British Columbia Institute of Technology), Rochester Institute of Technology (USA), Cologne Game Lab (TH Koln, Niemcy).

1.6. Kluczowe kierunkowe efekty uczenia się

Katalog kierunkowych efektów uczenia na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* zawiera 8 efektów wiedzy, 8 efektów umiejętności oraz 4 efekty kompetencji społecznych. Efekty odnoszą się do dyscyplin: nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz nauki o zarządzaniu i jakości, do których przyporządkowano kierunek. Do osiągnięcia celów kształcenia na kierunku najważniejsze jest osiągnięcie następujących kluczowych efektów uczenia się na kierunku:

- W zakresie wiedzy student zna i rozumie w pogłębionym stopniu: historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych (MK2P_W02); wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preproducyjną, produkcyjną i postproducyjną – z uwzględnieniem zasad zarządzania projektami oraz głównych tendencji i trendów rozwojowych w branży mediów i gier (MK2P_W03); zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego (MK2P_W06); istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania (MK2P_W07);
- W zakresie umiejętności student potrafi: formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych, planując ich organizację i realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne, społeczne i polityczne (MK2P_U01); dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu, a także dyskutować o potencjalnych i rzeczywistych ryzykach i działaniach naprawczych (MK2P_U04); stworzyć złożony i skomplikowany projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe (MK2P_U05); planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia, dystrybucji produktów, wyboru odpowiednich kanałów medialnych promocji i rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania realizowanych projektów oraz kierować zespołem, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach (MK2P_U06);
- W zakresie kompetencji społecznych absolwent jest gotów do: działań na rzecz społeczeństwa we współpracy z podmiotami zewnętrznymi i ekspertami z zakresu mediów i innych dziedzin w wypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów, a także pełnienia różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych (MK2P_K02); przedsiębiorczego działania i zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów w sposób przedsiębiorczy i zgodny z zasadami współżycia społecznego, a także skutecznego porozumiewania się za pośrednictwem różnorodnych mediów (MK2P_K03).

Przyjęte dla kierunku efekty uczenia się są zgodne z charakterystykami drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji odpowiednio na poziomie 7 (studia drugiego stopnia) Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK).

Zgodnie z przyjętą koncepcją kształcenia kluczowe efekty wiążą się z nabywaniem przez studentów kompetencji związanych z wiedzą o wszystkich etapach tworzenia produktu interaktywnego i jej praktycznej aplikacji osadzonej również w pogłębionej wiedzy w zakresie współczesnego rynku mediów kreatywnych, szczególnie w zakresie gier i animacji, jak również umiejętnościami o charakterze zarówno organizacyjnym, kreatywnym i technicznym, które pozwalają, w zależności od wybranego modułu, kierować swoje zainteresowania zawodowe na zadania o większym stopniu złożoności i skomplikowanych wymogach.

Niniejsze efekty są także zbiorem służącym do skutecznego kształtowania pożądaných na rynku pracy postaw, a więc szerokiego horyzontu, umiejętności globalnego spojrzenia na rynek i holistycznej organizacji pracy. Uszczegółowienie efektów uczenia się następuje na poziomie poszczególnych zajęć wykładowych i ćwiczeniowych, z których te drugie są dominującą formą, jako nastawione mocno na praktykę. Odniesienie przedmiotowych efektów uczenia się do efektów kierunkowych obrazują stosowne matryce pokrycia (załącznik 2.1b do raportu) i szczegółowo zostały omówione w dalszej części Raportu. Osiągnięcie w pełni efektów kierunkowych jest więc gwarancją spełnienia oczekiwań rynku pracy i pracodawców.

Zalecenia dotyczące kryterium 1 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium PKA z dn. 23.06.2024 w sprawie oceny programowej na kierunku studiów media kreatywne: projektowanie gier i animacji

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 1 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
1.	Zalecenie 1: zaleca się dokonanie przyporządkowania kierunku <i>media kreatywne projektowanie gier i animacji</i> prowadzonego na poziomie studiów drugiego stopnia profilu praktycznym do dyscypliny lub dyscyplin zgodnego z celami kształcenia	Zgodnie z zaleceniem 1 Zespołu Oceniającego PKA dokonano przyporządkowania kierunku <i>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i> , prowadzonego na poziomie studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym, do dyscyplin, zgodnego z celami kształcenia i zakładanymi dla kierunku efektami uczenia się: <ul style="list-style-type: none"> – Dokonano analizy i aktualizacji programu studiów na kierunku (opinia Rady Programowej Kierunku Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji w sprawie aktualizacji programu studiów). – Zaktualizowano przyporządkowanie kierunku do dwóch dyscyplin naukowych, a co za tym idzie na nowo określono udział procentowy punktów ECTS dla poszczególnych dyscyplin naukowych(nauk o komunikacji społecznej i mediach (85%) oraz nauk o zarządzaniu i jakości (15%)) - Uchwała nr 45/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r. w sprawie przyporządkowania kierunku studiów media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia II stopnia o profilu praktycznym do dyscypliny naukowej.

2.	Zalecenie 2: zaleca się zapewnienie zgodności efektów uczenia się z dyscyplinami, do których kierunek został przyporządkowany.	<p>Zgodnie z zaleceniem 2 Zespołu Oceniającego PKA zapewniono zgodność efektów uczenia się powiązanych z dyscypliną nauki o komunikacji społecznej i mediach, wskazaną jako wiodącą z charakterystykami drugiego stopnia efektów uczenia się dla 7. poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji.</p> <p>– Zaktualizowane efekty uczenia się zgodne z dyscypliną wiodącą oraz charakterystykami drugiego stopnia efektów uczenia się dla 7. poziomu Polskiej Ramy kwalifikacji, przyjęto Uchwałą 46/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r. w sprawie zmiany uchwały Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej nr 14/2019 z 4 kwietnia 2019 w przedmiocie uchylenia uchwały Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej nr 5/2019 i utworzenia kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej.</p>
3	Zalecenie 3: zaleca się określenie udziału liczby punktów ECTS dla dyscyplin do których kierunek został przyporządkowany włączanej liczbie ECTS wymaganej do ukończenia kierunku zgodnego z opisem zakładanych efektów uczenia się i wkładem treści program powiązanych z tymi dyscyplinami w program studiów	<p>Zgodnie z zaleceniem 3 Zespołu Oceniającego PKA zapewniono większy niż 50% udział liczby punktów ECTS dla dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach, wskazanej jako dyscyplina wiodąca dla kierunku, w liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów:</p> <p>– Uchwałą nr 45/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r. kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji przyporządkowano do dyscypliny wiodącej, którą są nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz określono procentowy udział liczby punktów ECTS z tej dyscypliny na poziomie 85% z ogólnej liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, natomiast jako dyscyplinę uzupełniająca przyjęto nauki o zarządzaniu i jakości (15%);</p> <p>– program studiów poszerzono o przedmioty z dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediach (<i>Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; Teoria i historia nowych mediów; Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej; Język sztuk wizualnych; Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji</i>), a także dokonano przeglądu i aktualizacji treści pozostałych przedmiotów programowych. W związku z powyższym przygotowano zaktualizowany dokument prezentujący sumaryczne wskaźniki punktów ECTS dla kierunku <i>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i> studia drugiego stopnia profil praktyczny oraz określający powiązanie szczegółowych efektów uczenia się</p>

		określonych programem studiów z efektami powiązanymi z dyscyplinami, do których przypisano kierunek studiów.
--	--	--

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

2.1. Dobór kluczowych treści kształcenia i ich powiązań z kierunkowymi efektami uczenia

Studia drugiego stopnia na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* profil praktyczny skonstruowano jako interdyscyplinarny zestaw zagadnień z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości powiązany przy tym z bieżącymi potrzebami branży gier wideo oraz filmowej w Polsce. Koncept planu studiów i dobrane treści uwzględniają współczesne zapotrzebowanie na mocno zdywersyfikowane personalnie studia deweloperskie, w których z jednej strony (zwłaszcza w mniejszych przedsiębiorstwach) potrzebne są osoby o szerokim horyzoncie, posiadające umiejętności techniczne i zarządcze, a z drugiej (zwłaszcza w dużych firmach typu Ten Square Games, The Knights of Unity czy Techland) – specjaliści o pogłębionych umiejętnościach w zakresie grafiki 3D, specyficznych form animacji itp. W szerszym ujęciu ideą twórców programu było również uwzględnienie dorobku najważniejszych firm na świecie produkujących gry i animacje, a także trendów technologicznych (wzrost znaczenia silnika Unreal Engine i Unity, potrzeby lepszej obsługi pakietów Autodesk i Adobe przez wykwalifikowanych grafików i animatorów). Branżowe spotkania i rozmowy sugerowały choćby potrzebę w zakresie korzystania z silnika Unreal w animacji (w tym zakresie mocno rozwijają się ostatnio studia filmowe), ciągłą potrzebę doskonalenia specjalistów od silnika Unity.

Charakter programu podlega bieżącej aktualizacji, gdyż branża gier nie jest lokalną, a globalną, a przy tym niezwykle dynamiczną, co wiąże się z jednej strony z nieustanną pracą nad nowymi rozwiązaniami technologicznymi (m.in. silniki gier, silniki do renderowania modeli 3D itd.), jak również zmiennymi potrzebami graczy (tzw. tendencje gamingowe, trendy wśród graczy, czy popularność określonych mechanik, bądź struktur np. open world) oraz nowymi zjawiskami kulturowymi (tzw. gaming video content, czyli nagrania lub relacje na żywo z rozgrywek, które również wpływają na aspekty rynkowe i finansowe) i ekonomicznymi – niezależne projekty, wzrost przychodów z crowdfundingu, powstanie nowych podmiotów (np. polskiej platformy do zbiorów finansowych na produkcje gier – Gamefound, która rozpoczęła działalność w 2021 r.).

Wszystko to jest wzbogacone i rozwinięte o komponent skoncentrowany na najnowszych potrzebach branż kreatywnych: detalicznej animacji tekstyliów, twarzy i tworzyw, jak również projektowaniu gier mobilnych z uwzględnieniem ich modelu dystrybucyjnego oraz komercyjnej ekspansji (w tym na kraje azjatyckie). Przyjęte treści i sposób ich realizacji są wynikiem wieloletniego doświadczenia nauczycieli prowadzących zajęcia na kierunku, wymiany wiedzy i dobrych praktyk z innymi podmiotami, a także obserwacji bieżących trendów na rynku pracy branż kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wymienionych wcześniej elementów. Ponadto pod uwagę brano opinie studentów kończących studia pierwszego stopnia na kierunku *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne*, jak również naszych absolwentów, zasilających obecnie szeregi rozlicznych firm, m.in. Ten Square Games, Megapixel, The Dust, Techlandu, Madnetic Games, Dashdot Creations czy Awaken Realms, którzy deklarowali chęć dalszego rozwoju i wskazywali pola, jakie oferta kierunku mogłaby obejmować.

Przykładowo w ramach przedmiotu technical level design studenci nabywają kompetencje związane z projektowaniem poziomów do gier, zarządzaniem tym procesem i kontrolowaniem go z perspektywy silników gier, jak również planowaniem całej procedury technicznego projektowania poziomów oraz tworzenia narzędzi do tego procesu (MK2P_U05). Dzięki temu możliwe jest odnalezienie się w nowych wymogach międzynarodowych rynków pracy, które z wolna odchodzą od

klasycznego projektowania poziomów na rzecz automatyzacji tych procesów, choć wciąż wymagają one klasycznej wiedzy z level designu (MK2P_W06).

Natomiast w ramach modelowania postaci poznają różnice w modelowaniu postaci ludzkich, zwierzęcych i hybrydowych, tworzenia ciała postaci oraz detali głowy, poznając w ten sposób zasady i dobre praktyki modelowania. Jest to jedno z najtrudniejszych zadań, jakie stoją przed generalistą 3D oraz osobą zarządzającą działem animacji 3D w firmie (MK2P_W03). Oba te elementy są istotne w poszczególnych fazach produkcji gier, animacji, a co za tym idzie krytycznej oceny poszczególnych faz projektu (MK2P_K04).

Zajęcia takie jak sculpting 3D są wzbogaceniem umiejętności osób, które pragną zyskać umiejętności stosowane często w skomplikowanych grach z tzw. grupy AAA, produkowanych przez największe studia jak Techland, czy CD Projekt RED (MK2P_U02). Silniki gier w animacji filmowej odpowiadają na potrzeby zgłaszane przez rynek pracy w zakresie wykorzystania Unreal Engine w branży kinowej (stosowano go choćby w bardzo popularnych serialach Disneya osadzonych w uniwersum „Gwiezdnym wojen”).

Kluczowe treści kształcenia koncentrują się głównie na teoretycznych oraz praktycznych zagadnieniach game designu w kontekście tworzenia rozbudowanych projektów mobilnych i casualowych (znajomość specyfiki wybranych gatunków gier, psychologii gier oraz graczy, tworzenia dokumentacji rozbudowanych projektów gamingowych, praktyczna znajomość silników gier Unity 3D oraz Unreal Engine 4, technical design i technical level design) oraz animacji i modelowania 3D (animowanie detaliczne: twarzy, włosów, postaci, ubioru i tworzyw, a także rozbudowany sculpting 3D), a także technologii wykorzystywanych w różnych dziedzinach przemysłu i sztuki w ramach działań edukacyjnych, artystycznych i przemysłowych (motion capture, czy technologie VR/AR oraz projektowanie aplikacji w wyżej wymienionych technologiach). Jednocześnie wszystko opatrzone jest również częścią historyczno-analityczną, związaną z historią mediów wizualnych, czy też tworzeniem strategii self-brandingowych, czy planów crowdfundingowych. Oprócz wykształcenia umiejętności praktycznych i warsztatowych, do których w wypadku branż kreatywnych niezbędna jest również rozszerzona wiedza kontekstowa (niezbędna np. w kierowaniu i nadzorowaniu pracami koncepcyjnymi czy później kierowaniu tempem i dynamiką iteracji), program studiów skupia się również na prezentacji sposobu zarządzania i kierowania zespołami należącymi do poszczególnych działów w branżach kreatywnych – działu game designu, działu projektowego, managementu, działu writerskiego, animacji 3D, concept artu oraz innych. Dzięki temu możliwe jest przystosowanie studentów do specyfiki pracy w branży gier na stanowiskach wyższego szczebla, w tym kierowniczych, a także przygotowanie ich do określonych zadań zawodowych związanych z wysokobudżetowymi projektami (gry casual i mobile). Tym samym celem procesu kształcenia jest przygotowanie absolwenta do skutecznego rozpoznawania współczesnych trendów w branży gier i animacji, jak również kreowania ich, a także dostosowania do potrzeb w ramach działań leaderskich i produkcyjnych.

Kształcenie na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* profil praktyczny pozwala na pozyskanie rozszerzonej wiedzy i umiejętności niezbędnych do identyfikowania, przewidywania oraz twórczego rozwiązywania problemów z zakresu projektowania gier i animacji, jak również ich faz koncepcyjnych (z wykorzystaniem odpowiednich technologii, konwencji oraz estetyk i wymagań budżetowych i produkcyjnych). Proponowane w ofercie moduły kształcenia specjalnościowego (*game design* oraz *animacja 3D*) umożliwiają wyposażenie studentów w nowoczesną wiedzę teoretyczną i umiejętności praktyczne stwarzające możliwość podjęcia zatrudnienia na różnych stanowiskach w zespołach zajmujących się tworzeniem gier, animacji lub korzystających z ich elementów, jak np. studia gier, studia filmowe, animacyjne, a także instytucje korzystające z gamifikacji lub modeli 3D na potrzeby reklamowe, jak branża nieruchomości.

Ważnym elementem programu studiów jest grupa przedmiotów związanych z nabywaniem przez studenta pogłębionej wiedzy z zakresu teorii i metodologii nauk o komunikacji społecznej i mediach w odniesieniu do obszaru mediów cyfrowych i mediów wizualnych. Znajdziemy tutaj takie przedmioty, jak: metodologia badań komunikacji społecznej i mediów, teoria i historia nowych mediów, język sztuk wizualnych, media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej. Pozwalają one na ugruntowanie wiedzy teoretycznej potrzebnej na poziomie studiów II stopnia z zakresu dyscypliny wiodącej oraz dają podstawę do opracowywania prac magisterskich w bloku zajęć seminaryjnych.

Kształcenie na II stopniu trwa 4 semestry i jest podzielone na:

- grupę przedmiotów kształcenia podstawowego – 4 przedmioty obowiązkowe, 9 pkt. ECTS,
- grupę przedmiotów kształcenia kierunkowego – 9 przedmiotów obowiązkowych, 24 pkt. ECTS,
- grupę modułów przygotowania pracy dyplomowej – 10 pkt. ECTS,
- grupę przedmiotów kształcenia specjalnościowego – wybieralne, obejmujące 17 przedmiotów, 52 pkt. ECTS,
- grupę praktyk specjalnościowych – 2 przedmioty, 19 pkt. ECTS.

Pozwala ono na pozyskanie rozszerzonej wiedzy i umiejętności niezbędnych do twórczego rozwiązywania problemów oraz tworzenia strategii projektowania gier i animacji. Powiązanie treści kształcenia z kierunkowymi efektami uczenia się wskazano w kartach przedmiotów (załącznik 2.1d do raportu) oraz w załączniku 2.1b do raportu – matryca pokrycia efektów kierunku w ramach treści poszczególnych przedmiotów.

Tabela 1 Przykładowe powiązania realizowanych treści kształcenia z zagadnieniami, efektami uczenia się i metodami kształcenia

Przykładowe zagadnienia	Przedmioty i przykładowe efekty kierunkowe	Metody kształcenia
analizowanie wybranych studiów przypadków (case study) mające na celu dokonanie własnych ocen, wskazywanie alternatywnych wobec zastosowanego w rzeczywistości lub przygotowanie autorskiego rozwiązania	Współczesna animacja w Polsce i na świecie (MK2P_W01, MK2P_U07, MK2P_K04)	Przygotowanie do dyskusji argumentów na temat tendencji artystycznych we współczesnej animacji oraz sporządzenie argumentów popierających dane stanowisko; tworzenie charakterystyk estetycznych i światopoglądowych w obrębie poetyki artystycznej danego studia animacyjnego bądź pojedynczego autora
	Mechaniki wybranych gatunków gier (MK2P_W01, MK2P_U03, MK2P_K03)	Analizowanie systemów i zastosowanego systemowego designu w danych seriach gier bądź grach danego studia, sporządzanie planów mechanik i planów pętli rozgrywki w celach porównania zależności i różnic między grami reprezentującymi różne gatunki
	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji (MK2P_W05, MK2P_U04, MK2P_K03)	Analizowanie i opisywanie potrzeb edukacyjnych oraz funkcjonalnych grupy odbiorczej danej aplikacji/gry, sporządzanie planu procesu gamifikacji z uwzględnieniem specyfiki danej technologii (w tym konwersji relacji produkt <-> technologia z relacji produkt-> technologia)
opracowywanie w ramach zajęć lub w ramach prac zaliczeniowych	Level design (MK2P_W04, MK2P_U03, MK2P_K01)	Przygotowanie poziomu gry, z uwzględnieniem wymogów w zakresie spójności graficznej środowiska cyfrowego, odzwierciedlenia w przestrzeni wirtualnej zasad narracji

wskazanych mikro-problemów uwzględniających specyfikę danego środowiska multimedialnego		przestrzennej i potrzeb fabularnych, wykorzystanie funkcjonalności oprogramowania Unity i Unreal.
	Sculpting 3d (MK2P_W04, MK2P_U02, MK2P_K04)	Przygotowanie obiektu do rzeźbienia, z dostosowaniem siatki i innych funkcji (zależnych od projektu), wykorzystywanie zależności między funkcjami programu ZBrush w praktyce sculptingu 3D, dobieranie materiału referencyjnego do poszczególnych elementów modelu: jego struktur, siatek i części

Przykładowe treści programowe modułu odnoszące się do stanu praktyki i rynku pracy: animacja twarzy, sculpting, modelowanie i animacja ubioru, wykorzystywanie silników gier w animacji, projektowanie sztucznej inteligencji w grach, quest writing, technical level design, prototypowanie, czy testowanie gier. Realizowane zagadnienia związane z praktycznym zastosowaniem wiedzy to projektowanie narracji konwergentnych, praca nad strategiami crowdfundingowymi w branżach kreatywnych, umiejętność nadzorowania procesów gamifikacyjnych i edutainmentowych, tworzenia architektury aplikacji VR oraz AR, prowadzeniu działań z zakresu processingu w animacji czy poznaniu zasad tworzenia fikcyjnych światów i prawideł narracji w kontekście prac storytellingowych w grach, filmach, serialach i animacji.

Proces kształcenia obejmuje kilka etapów i pól. Pierwszy semestr studiów sprowadza się do zajęć związanych z otoczeniem organizacyjno-prawnym, ekonomicznym i artystycznym branży kreatywnej. Student zapoznaje się wówczas przede wszystkim z zagadnieniami ogólnymi, z implementacją pewnych rozwiązań praktycznych (plany biznesowe, strategie autoreklamy, preprodukcja), wykorzystywanych w branży gier i animacji na całym świecie. W dalszej części procesu edukacji i po wyborze specjalizacji uwaga studentów kieruje się na pogłębione umiejętności animacyjne lub organizacyjno-produkcyjne gier. Współpraca z doświadczonymi przedstawicielami branży kreatywnej pozwala na zdobycie praktycznej i profesjonalnej wiedzy i umiejętności, ale i zdobycie kompetencji związanych z dojrzałością do opracowywania autorskich rozwiązań na potrzeby realizacji animacji, czy poszczególnych elementów gier. Jednocześnie student uzyskuje umiejętności pozwalające na uczestnictwo w pracach zespołowych nad całością gier i animacji jako działaniu holistycznym, co rozwija w nim zakładane kompetencje społeczne, zwłaszcza w zakresie funkcjonowania w zespole, terminowości wykonywania zadań i poprawnej komunikacji. Pozwalają one na właściwą ocenę i podział pracy w zespole, zarządzanie nim w procesie tworzenia produktu, a także zaprojektowanie komunikacji w pracy zespołowej, zwłaszcza w momentach projektowych kamieni milowych lub krytycznych terminów (również w zakresie projektów będących tzw. *XaaS - anything as a service* o niekończącym się procesie projektowym).

Praktyczne aspekty kierunku studiów obejmują ponadto analizę rynku i jego możliwości, zwłaszcza pod kątem strategii produkcji czy dystrybucji gier z uwzględnieniem ich finansowania, jak również montaż materiałów wideo do animacji czy kompetencje w zakresie tworzenia udźwiękowienia gier, filmów i animacji. Są to dziedziny, w których nabyte umiejętności pozwalają na tworzenie autorskich rozwiązań w oparciu o posiadane wytyczne projektowe lub dane z rzeczywistego otoczenia. Podobnie rzecz ma się z zagadnieniami dotyczącymi własności intelektualnej w projektowaniu i branżach kreatywnych, które obecnie stanowią podstawowy zestaw kompetencji zawodowych w pracy designera, grafika, animatora czy modelera z uwagi na prawo własności przemysłowej (zastrzegane znaki towarowe i wzory przemysłowe) oraz eskalującą tendencją do zastrzegania różnych części gier (np. rozwiązań z zakresu interfejsów użytkownika). Przykładowe moduły kształcenia nawiązujące do powyższych zagadnień: Prawo nowych mediów, zarządzanie projektami kreatywnymi, Self-branding i zarządzanie marką osobistą, Motion Design czy Digital Art.

W grupie przedmiotów kształcenia językowego znajdują się warsztaty kompetencji językowych. Studenci mają do wyboru język angielski i język niemiecki zorientowany na branżę kreatywną. Na przedmioty te przeznaczono 100 godzin na studiach stacjonarnych i 72 godziny na studiach niestacjonarnych. Kompetencje językowe kształtowane są również w trakcie realizacji innych przedmiotów poprzez korzystanie z materiałów w języku angielskim. Przygotowanie studenta z języka obcego potwierdzone jest efektem MK2P_U08.

2.2. Dobór metod kształcenia i ich cech wyróżniających, ze wskazaniem przykładowych powiązań metod z efektami uczenia się

Metody kształcenia na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* studia drugiego stopnia profil praktyczny odzwierciedlają specyfikę nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu i jakości z zachowaniem specyfiki branż kreatywnych. Kształcenie studentów jest zróżnicowane pod względem formy i treści, zaś metody dydaktyczne opierają się na doświadczeniach dydaktycznych oraz zawodowych wykładowców. Wybrane metody uwzględniają ponadto specyfikę przedmiotów wybieralnych, wymagających nieco odmiennego podejścia.

Przedmiotowe efekty uczenia się zostały zdefiniowane w kartach przedmiotów, a ich osiągnięcie prowadzi do realizacji programu studiów. Wykorzystywane są klasyczne metody podające (wykład, wykład wzbogacony prezentacjami multimedialnymi, opisy wyjaśniające, tutoriale, prezentowanie przykładowej dokumentacji projektowej, w granicach dozwolonych umowami o poufności wykładowców i ich kontrahentów – szczególnie w zakresie zagadnień historycznych, prawnych i ekonomicznych), 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 motion capture oraz VR, a także w pracowniach komputerowych z silnikami gier oraz programowaniem do obróbki grafiki i animacji oraz efektów specjalnych, w szczególności Unity Engine, Unreal Engine, pakiet Adobe, Blender, 3Ds max, Autodesk Maya, ZBrush), rozwiązywanie problemów praktycznych, metody projektowe, a także jakościowe, pojawiające się zwłaszcza w ramach seminarium magisterskiego, w ramach którego student łączy pracę teoretyczno-opisową z projektem lub wybiera pracę o charakterze *stricte* analitycznym.

Powyższe metody w połączeniu z treściami nauczania pozwalają studentom na rozwinięcie pogłębionych umiejętności charakteryzowania, definiowania, identyfikowania, opisywania, różnicowania zjawisk związanych z pracą projektową w branżach kreatywnych, ale także samodzielnego tworzenia rozwiązań projektowych, kierowania poszczególnymi fazami procesu produkcyjnego. Umożliwiają też kreatywne podejście do szukania i wprowadzania nowych rozwiązań i technologii na bazie rzetelnej i holistycznej analizy zjawisk nie tylko od strony technicznej i artystycznej, ale również ekonomicznej i rynkowej. Studenci mogą też zyskać pogłębione umiejętności z zakresu złożonych funkcji poszczególnych programów tak do tworzenia gier, jak i animacji.

W ramach metodologii badań nad komunikacją i nowymi mediami oraz modułów pisania prac magisterskich rozwijane są umiejętności badawcze studentów oraz poznawany wszechstronny i nowoczesny warsztat metodologiczny w zakresie badania nowych mediów, zwłaszcza filmu animowanego, a także gier wideo, wykorzystywany następnie w procesie samodzielnego tworzenia koncepcji oraz pisania prac magisterskich. Wybrane metody mają przyczynić się do prowadzenia procesu kształcenia studentów w taki sposób, aby stwarzał warunki do zaangażowanego i aktywnego ich udziału w pracy na zajęciach, a także umożliwiał dalszy samorozwój projektowy i artystyczny.

Tabela 2 Przykładowe powiązanie metod uczenia się i metod sprawdzania i efektów uczenia się

Efekty	Metody nauczania	Metody sprawdzania / walidacji
wiedza	wykład, wykład interaktywny, prezentacja (multimedialna), demonstracja, dyskusja, dyskusja / debata, analiza tekstu, projekt, e-learning	egzamin pisemny, egzamin ustny, sprawdzian pisemny, kolokwium (sprawdzian ustny), udział w dyskusji, projekt, prezentacja
umiejętności	dyskusja, analiza tekstu, prezentacja, demonstracja, ćwiczenia laboratoryjne / ćwiczenia warsztatowe / ćwiczenia praktyczne, zajęcia terenowe, projekt, studium przypadku, symulacja, e-learning, tutorial	projekt indywidualny/ grupowy (projekt gry, animacji, efekty specjalnego), raport z ćwiczeń laboratoryjnych/ zajęć terenowych/ badań, praca pisemna (esej, argumentacja, dyskusja problemu) prezentacja multimedialna, opracowanie studium przypadku, udział w dyskusji, symulacja.
kompetencje społeczne	dyskusja, ćwiczenia laboratoryjne, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia praktyczne, zajęcia terenowe, projekt, studium przypadku, symulacja	raport z ćwiczeń laboratoryjnych/ zajęć terenowych/ badań, opracowanie studium przypadku, udział w dyskusji, symulacja.

Efekty uczenia się dla poszczególnych przedmiotów są mierzalne i weryfikowane między innymi poprzez prace projektowe, analizy studiów przypadków, kolokwia pisemne. Studenci otrzymują wsparcie edukacyjne nie tylko dzięki rzetelnemu przygotowaniu zajęć przez wykładowców, ale również poprzez realizowany w uczelni program tutoringu akademickiego oraz projekty edukacyjne, jakie mogą przeprowadzić w ramach działającej na uczelni Akademii Umiejętności. Co ważne, nauczyciele oraz tutorzy są dostępni poza wykładami, ćwiczeniami i zajęciami z tutorem, w trakcie cotygodniowych konsultacji, pomagając rozwiązać indywidualne problemy poszczególnych studentów, w tym nierzadko te o charakterze artystycznym czy zawodowym.

Osiągane efekty uczenia się w zakresie wiedzy zwykle weryfikowane są poprzez projekty, kolokwia i testy. Natomiast umiejętności zwykle weryfikowane są poprzez ocenę aktywności na zajęciach, merytoryczny udział w dyskusji, projekty indywidualne lub grupowe, jakość pracy pod okiem nauczyciela, przygotowanie symulacji danego mechanizmu technologicznego (np. części animacji), opracowania studium przypadków, wykorzystywane zwykle do oceny efektów uczenia się jakie student powinien osiągnąć w trakcie zajęć o charakterze ćwiczeniowym.

Osiąganie przez studenta efektów uczenia się w zakresie kompetencji społecznych zwykle weryfikowane jest poprzez ocenę merytorycznej aktywności na zajęciach, ocenę pracy zespołowej nad projektem, a także ocenę prezentacji wyników projektu z zadań laboratoryjnych. W ramach każdego z narzędzi nauczyciel akademicki ustala kryteria i sposób oceny tego, czy dany efekt uczenia się został osiągnięty przez studenta. W trakcie interaktywnych wykładów, często wspartych prezentacjami multimedialnymi, tutorialami oraz innymi materiałami (wspólne analizy fragmentów gier, animacji), student ma możliwość zdobycia nowej, specjalistycznej wiedzy i spotkania się z przedstawicielami

dziedziny nauk o komunikacji i mediach, informatyce i nauk o sztuce, jak również praktykami z zakresu animacji, grafiki oraz pracy w branży gier wideo.

W zakresie kompetencji twardych studenci poprzez przygotowywanie prezentacji oraz pisemnych prac zaliczeniowych doskonalą umiejętność obsługi programów z pakietu Office, Adobe, środowiska Autodesk Maya i 3Ds Max, czy Blendera, a także silników Unity lub Unreal, jak również poznają całą gamę oprogramowania i narzędzi służących do pracy z technologią VR oraz AR, czy rzeźbienia w wymiarze 3D. W ramach pracy dyplomowej studenci doskonalą się w zaawansowanej pracy z edytorem tekstów oraz menadżerem bibliografii, programem PowerPoint.

Do dyspozycji studentów są sale komputerowe z oprogramowaniem dedykowanym dla kierunku, laboratorium dźwięku, studio telewizyjne, laboratorium VR i motion capture i zasoby biblioteczne pozwalające na wyszukiwanie materiałów potrzebnych do studiowania (drukowane, online, filmy, audiobooki, bazy danych). Każdy student może uzyskać indywidualny dostęp do e-booków Biblioteki DSW w ramach dostępu zdalnego (z domu). We współpracy z prowadzącymi studenci są również kierowani do baz w otwartym dostępie, zwłaszcza takich jak CEON, wyszukiwarek typu CEJSH, Google Scholar, a także wielu innych baz, szczególnie cennych i przydatnych w trakcie opracowywania danych do prac magisterskich.

Kolejną formą wspierania rozwoju kompetencji studenckich są spotkania wykładowe oraz indywidualne z nauczycielami akademickimi w czasie ich konsultacji na żywo i online. Korzystanie z platform społecznościowych oraz kanałów takich jak MS Teams, czy Discord sprawiają, że wykładowcy są o wiele bardziej dostępni dla studentów i kontakty nie ograniczają się wyłącznie do sztywnych godzin konsultacji w wymiarze godziny tygodniowo. W ten sposób rosną szanse rozwoju profesjonalnych umiejętności niezbędnych w codziennej praktyce zawodowej, ewentualnie uzyskania konsultacji w zakresie artystycznym, projektowym oraz dystrybucyjnym opracowywanych projektów.

W Uniwersytecie Dolnośląskim DSW zwracamy uwagę na ważność dyskusji, informacji zwrotnych, które pozwalają studentom przede wszystkim zrozumieć kluczowe kwestie realizowanych projektów, czy wykonywanych zadań i dalej rozwijać nabywane umiejętności. Struktura i charakter takiego feedbacku mają nauczyć studentów dobrych praktyk zawodowych. Praca w branży kreatywnej opiera się na poleceniach, ich dyskusji, częstej pracy w grupach i konieczności komunikowania i przyjmowania komunikatów, stąd też na poziomie relacji z wykładowcami testowanie tych umiejętności może pomóc osiągać zakładane efekty uczenia się. Lekcje konstruktywnego przyjmowania i kreowania informacji sprawiają, że absolwenci będą w stanie pracować w zespołach ze swoimi współpracownikami z takich stanowisk jak: programiści, designerzy, animatorzy, graficy, specjaliści z zakresu marketingu. Szczególne znaczenie w programie nauczania ma zdobycie umiejętności autorefleksji, oceny planowanych projektów pod kątem ich potencjalnej skuteczności oraz ich implementacji w pracy zespołowej, w ramach której również będą realizowane dyskusje, omawiane problemy, pozyskiwane informacje zwłaszcza od bardziej doświadczonych studentów. W ramach rozwijania kompetencji miękkich studenci mają okazję praktykować pracę grupową przygotowując zadania zespołowe, kształtując zdolności artystyczne, retoryczne i dyskusyjne, w celu lepszego wchodzenia w interakcje społeczne, rozwijania zdolności negocjacyjnych, kształtowania umiejętności kierowania zespołem.

Na kierunku stale doskonalone są sposoby prezentowania wiedzy i jej sprawnego komunikowania, m.in. przez rozwój kadry dydaktycznej i coroczne zatrudnianie nowych wykładowców, dostosowywanie programu do oczekiwań studentów i pracodawców, a także samą pracę w trakcie zajęć. Sami studenci uczą się też komunikacji na wysokim poziomie m.in. w ramach zadań z zakresu przygotowania i prezentowania swoich projektów zaliczeniowych (lub projektów zespołowych), sugestywnego przekazywania treści oraz zwrócenia na siebie uwagi potencjalnego inwestora zainteresowanego projektem.

Podjęmowane przez wykładowców kierunku metody uczenia oraz wypracowane przez kadrę prowadzącą zajęcia działania zorientowane są także na:

- wzmocnienie w studentach chęci do aktywnych działań, dyskusji, zabierania głosu w trakcie zajęć i szukania informacji zwrotnych u wykładowców również poza nimi;
- zachęty do rozwoju również poza godzinami zajęć, np. przez zlecenie dodatkowych zadań i udostępnianie materiałów uzupełniających, jak i wskazywanie ciekawych materiałów uzupełniających wiedzę (np. obejrzenia określonych filmów animowanych czy serii dokumentalnych typu filmy naszego dzieciństwa na platformie Netflix, które są doskonałą i przystępną lekcją zarządzania w procesach tworzenia filmów);
- uczenie systematycznej pracy, sumiennej realizacji projektów cząstkowych i zadań zaliczeniowych,
- przyjmowanie krytyki – poprzez uzasadnianie ocen cząstkowych i semestralnych oraz możliwość ich poprawy.

Zajęcia na kierunku cechuje także nieszablonowe, indywidualne podejście do studenta. Mając świadomość, że kierunek wybierany jest przez absolwentów różnych studiów I stopnia, zarówno z Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, jak i innych uczelni, np. Politechniki, Akademii Sztuk Pięknych i innych, konieczne jest szukanie sposobów wyrazu i kontaktu, które pozwolą przekazać wiedzę na odpowiednim poziomie i przyjąć ją ludziom pochodzącym nierzadko z różnych środowisk. Stąd też wprowadzenie zajęć prowadzonych przez menedżera kierunku już na I semestrze, aby lepiej poznać studentów i móc ewentualnie w racjonalny i zorganizowany sposób zapewniać obsługę dydaktyczną, dostarczać wiedzy o modułach wybieralnych i kształtować odpowiednie postawy.

Kompetencje językowe w zakresie znajomości języka obcego studenci nabywają podczas ćwiczeń audytoryjnych, na których stosowane są typowe metody kształcenia umiejętności lingwistycznych, tj. analiza tekstu, słuchanie, rozmówki, wypowiedzi pisemne oraz prezentacje. Dodatkowo kompetencje językowe w zakresie efektu MK1P_U08 są kształtowane poprzez korzystanie z: instrukcji obsługi oprogramowania specjalistycznego, środowiska programistycznego, literatury obcojęzycznej oraz branżowych źródeł internetowych dostępnych w językach obcych, a także podczas przygotowywania projektów, pracy dyplomowej.

2.3. Zakres korzystania z metod i technik kształcenia na odległość

Uniwersytet Dolnośląski DSW z siedzibą we Wrocławiu dysponuje odpowiednią infrastrukturą, także informatyczną, wspierającą proces dydaktyczny.

Podstawowym narzędziem wykorzystywanym do realizacji zajęć z wykorzystaniem środków komunikacji zdalnej jest pakiet Microsoft 365. Wszyscy Studenci UDDSW w celu zwiększenia innowacyjności oraz jakości kształcenia uzyskali pełny, darmowy dostęp do całego pakietu. Korzystają oni z pełnej licencji do wszystkich komponentów pakietu: MS Teams, Word, Excel, Power Point, Outlook, Planner, Power Apps, OneDrive, Forms, co dało możliwość ujednolicenia wykorzystywanego oprogramowania dla wszystkich studentów i wykładowców. Podstawową platformą do komunikacji video oraz prowadzenia zajęć online jest aplikacja MS Teams, która umożliwia prowadzenie zajęć synchronicznych z wykorzystaniem połączenia wideo i audio, czatu oraz narzędzi prezentacji treści, takich jak: Whiteboard, prezentacje Power Point, udostępnianie pulpitu i aplikacji oraz plików w chmurze One Drive oraz efektywną współpracę dzięki funkcjom współtworzenia w czasie rzeczywistym, autozapisu i łatwego udostępniania dokumentów w wybranych aplikacjach internetowych, takich jak Word, PowerPoint, czy Excel. Bezpłatne użytkowanie pakietu przez studentów, także w celach prywatnych pozwoli im na zdobycie umiejętności pracy w środowisku Microsoft 365, co będzie cenną umiejętnością i doświadczeniem na rynku pracy, ponieważ z tej

platformy korzystają potencjalni pracodawcy i partnerzy biznesowi UDDSW. Narzędzia MS Forms pozwalają ponadto na przeprowadzenie testów, zadań zaliczeniowych czy finałowych egzaminów.

MS Teams jest narzędziem pozwalającym na umieszczanie wszelkich materiałów zapisanych w formie elektronicznej, prowadzenie synchronicznych paneli dyskusyjnych na zadane tematy, co umożliwia utrzymanie bezpośredniego kontaktu przy użyciu środków komunikacji elektronicznej. Wykładowcy udostępniają w swoich grupach na MS Teams materiały dydaktyczne związane ze swoim przedmiotem, korzystają z folderów w usłudze OneDrive do dzielenia się materiałami lub przyjmowania zadań zaliczeniowych. Każdy pracownik został wyposażony w swoje konto, gdzie ma możliwość udostępniania studentom, w ramach prowadzonych zajęć, dodatkowych materiałów do wykładów i ćwiczeń odbywających się w siedzibie Uczelni, zarówno materiałów podstawowych, jak i materiałów poszerzających wiedzę. Aplikacja umożliwia wzbogacanie zajęć o prezentację filmów edukacyjnych, krótkich webinarów, wypowiedzi konferencyjnych itp.

W celu zapewnienia właściwego poziomu realizacji zajęć w tej formie, Uniwersytet Dolnośląski DSW szczególny nacisk kładzie na szkolenie kadry i studentów, przygotowując pakiet szkoleń, filmy instruktażowe oraz instrukcje korzystania z dostępnych narzędzi. Przygotowano także spotkanie dla nauczycieli obejmujące przedstawienie wyników prac nad standardem metodycznym oraz przekazano nauczycielom opracowanie pt. *Standardy metodyk i kształcenia zdalnego. Przewodnik wykładowcy*, A. Bilon, N. Patan-Trawka, A. Zięty, M. Czyżuk, T. Jankowski, K. Koj, M. Zientarski, Wrocław 2020.

W Uniwersytecie Dolnośląskim DSW wykorzystywana jest także platforma Moodle, stanowiąca system zarządzania treścią, służąca do nauczania i uczenia się. Pozwala ona na lepszą kontrolę i uatrakcyjnienie procesu uczenia, gdyż pozwala na tworzenie e-portfolio, tworzenie quizów, dodawanie materiałów, nagrań, dokumentów, linków, ocenianie. Służyć będzie także archiwizowaniu dokumentacji zgromadzonej na MS Teams. Platforma moodle znajduje zastosowanie szczególnie w wypadku zajęć z języków obcych, które w programie studiów mają znaczenie dla realizacji efektów uczenia się.

Dodatkowo uczelnia zakupiła grę symulacyjną firmy REVAS jako kolejną metodę dydaktyczną wykorzystywaną w kształceniu. Obejmuje ona dwa moduły: „*Branżowe Symulacje Biznesowe*”, które pozwalają na podejmowanie quasi-realistycznych decyzji mających wpływ na rozwój wirtualnego podmiotu (podejmowanie decyzje zarządczych m.in.: tworzenie stanowisk pracy, zatrudnianie pracowników, ustalanie wynagrodzeń, zakup sprzęt, inwestycje, reklama tradycyjna oraz internetowa, ustalanie cen); „*Branżowe Symulacje Biznesowe Zarządzania Projektami*” przeznaczone do nauki realistyczne decyzje związane z prowadzeniem i zarządzaniem projektem w wybranej organizacji.

Z uwagi na specyfikę niektórych zajęć lub wykorzystywanej na niej technologii (np. silników gier bądź programów do obróbki animacji) praktykowana jest również platforma Discord, która poprzez swoją architekturę również ma możliwości zamieszczania materiałów oraz dostępna jest nie tylko na komputerach i laptopach, ale także na urządzeniach mobilnych i większości handheldów. Na tej platformie odbywają się ponadto spotkania koła naukowego Plum9, które działa przy kierunkach *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne* (studia pierwszego stopnia) oraz *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* (studia pierwszego stopnia). Wybór programu Discord w tym zakresie był odpowiedzią na postulaty studentów, którzy wskazywali, że w części wrocławskich firm z branży, m.in. Awaken Realms czy The Knights of Unity, to właśnie ta platforma, a nie MS Teams, jest wykorzystywana do prac grupowych. Wychodząc naprzeciw tym życzeniom uznano, że może to stanowić przydatne pogłębienie umiejętności praktycznych u studentów aspirujących do prac w branżach kreatywnych.

2.4. Dostosowania procesu uczenia się do zróżnicowanych potrzeb grupowych i indywidualnych studentów

Uniwersytet Dolnośląski DSW daje studentom szereg możliwości dostosowania procesu uczenia się do zróżnicowanych potrzeb, jak np. indywidualna organizacja studiów, model opieki tutorskiej, rozwiązania regulacyjne i strukturalne oraz organizacyjno-techniczne dla osób z niepełnosprawnościami, działanie koordynatora ds. osób z niepełnosprawnością/doradcy zawodu – szerzej w **kryterium 8**.

W praktyce wsparcie przejawia się m.in. we wspieraniu edukacji studentów z problemami wzrokowymi czy słuchowymi poprzez przyłożenie większej uwagi do ich problemów i potrzeb, pomoc w organizacji obsługi dziekanatowej przez menedżera kierunku, wsparcie w procedurach związanych z zaświadczeniami dla organów rentowych oraz uczulenie wykładowców na ewentualne potrzeby studenta.

2.5. Harmonogram realizacji programu studiów

Na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* studia drugiego stopnia o profilu praktycznym studia są oferowane w trybie stacjonarnym i niestacjonarnym. Władze Uczelni przykładają dużą wagę do zapewnienia takiej organizacji toku studiów, aby zapewnić jak największy komfort studiowania przy jednoczesnej dbałości o wysoką jakość nauczania i realizacji efektów uczenia się. Przy organizacji toku nauczania uwzględnia się wiele zasad związanych z efektywnością wykorzystania powierzchni dydaktycznej, ale jednocześnie z zapewnieniem właściwej organizacji procesu dydaktycznego.

W roku akademickim 2023/2024 realizowane są zajęcia dydaktyczne na studiach w formie niestacjonarnej. Dla formy niestacjonarnej 1144 godz. kontaktowe, w co wlicza się 210 h wykładów, 410 h zajęć o charakterze ćwiczeniowym, w tym 60 h seminarium, 72 h w zakresie języka obcego oraz 480 godzin praktyk zawodowych oraz 44 h w formie e-learningu. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom studentów Biuro Organizacji Dydaktyki przy planowaniu harmonogramów zajęć dydaktycznych, zgodnie z programem studiów, kieruje się licznymi zasadami ułatwiającymi studiowanie w UDSSW – brak tzw. „okienek” między zajęciami, blokowanie przedmiotów w taki sposób, by niepotrzebnie nie zwiększać liczby zjazdów, ale jednocześnie nie obciążać studentów za mocno w trakcie danego zjazdu, organizacja zajęć w budynkach znajdujących się w bliskiej odległości itp.

Kształcenie językowe na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* studia drugiego stopnia profil praktyczny w formie niestacjonarnej odbywa się na 3 i 4 semestrze (łącznie 32 godz. stacjonarnie i 40 godz. w formie e-learningu), na studiach stacjonarnych również na 3 i 4 semestrze (w wymiarze 60 godzin stacjonarnie i 40 w formie e-learningu). Wykorzystywane są możliwości rozwijania umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego. Sprawdzenie kompetencji językowych studentów jest realizowane zgodnie z rygorami rozliczenia przedmiotu. Absolwenci drugiego stopnia poznają język obcy na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy, co oznacza, że posiadają pogłębioną umiejętność przygotowania wystąpień ustnych w języku obcym w zakresie dyscyplin naukowych właściwych dla studiowanego kierunku studiów, redagują prace pisemne w języku obcym oraz posługują się terminologią i definiują pojęcia w języku obcym, odzwierciedlając pojęcia i teoretyczne ujęcie zagadnień studiowanych na kierunku. Ponadto studenci mają możliwość uczestniczenia w wykładach prowadzonych przez zagranicznych gości zapraszanych przy okazji konferencji i innych wydarzeń naukowych. Warto zaznaczyć, że Uczelnia jest również Centrum

Egzaminacyjnym PTE General Pearson, co oznacza, że studenci mają możliwość potwierdzenia swoich kompetencji językowych na poziomach od A1 do C2, zgodnie z założeniami Europejskiego Opisu Kształcenia Językowego (CEFR).

Harmonogram realizacji zajęć na studiach drugiego stopnia, z uwzględnieniem: zajęć wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia oraz studentów oraz zajęć rozwijających kompetencje językowe w zakresie znajomości języka obcego, jak również zajęć lub grup zajęć do wyboru, zawarto w programie studiów (Z2_01 oraz Z2_01b, Z2_01c).

Dla studiów niestacjonarnych zajęcia planowane są głównie w soboty i niedziele (z wyjątkiem seminariów, które w niektórych przypadkach odbywają się w piątki od 17:00) w godzinach 9:00 do 18:45. Przewidywane jest 10 do 11 zjazdów w semestrze. Na studiach niestacjonarnych zajęcia planuje się w odstępach dwutygodniowych. Odstępy pomiędzy zjazdami mogą wynosić więcej niż dwa weekendy, gdy nasycenie dni ustawowo wolnych od pracy wymusza dłuższą przerwę np.: okres Świąt Bożego Narodzenia i Nowy Rok. Taki plan studiów umożliwia studentom organizację pracy własnej i zespołowej oraz konsultacje z nauczycielami akademickimi podczas zjazdów z wykorzystaniem zasobów Uczelni (np. sale, biblioteka itp.). Harmonogramy biorą pod uwagę dyspozycje prowadzących, a zwłaszcza praktyków.

Dobra baza lokalowa Uczelni umożliwia studentom przeprowadzenie różnorodnych prac projektowych, które zapewniają realizację zaplanowanych celów dydaktycznych. Władze Uczelni zmierzają do optymalizacji procesu kształcenia poprzez zapewnienie optymalnej liczebności grup studenckich. Te zależne będą przede wszystkim od form prowadzenia przedmiotów. Grupy wykładowe w praktyce nie przekraczają 100 osób, grupy ćwiczeniowe nie powinny zaś przekraczać 35 osób, natomiast liczba studentów w grupach laboratoryjnych wahać się będzie w przedziale 15-20 osób, a w grupach specjalnościowych 15-30 ze względu na liczbę stanowisk komputerowych w salach zajęciowych.

2.6. Program i organizacja praktyk

Praktyki zawodowe są ważnym elementem kształcenia na studiach na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*. Ich celem realizacji jest: pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania, szczególnie w zakresie wiedzy o mediach kreatywnych i umiejętności przydatnych w branżach kreatywnych, przygotowanie do wejścia na rynek pracy poprzez kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej (analitycznych, organizacyjnych, pracy w zespole, nawiązywania kontaktów), a także przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania, pogłębianie wiedzy o branży kreatywnej, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę, stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej studentów na rynku pracy.

W programie studiów przewidziano 3-miesięczne praktyki (480 godzin dydaktycznych) ulokowane we wszystkich 4 semestrach łącznie po 120 godzin w każdym semestrze. Ustalając wymiar praktyk odwołano się do niezorganizowanych źródeł prawa z obszaru szkolnictwa wyższego, m.in. do dobrej praktyki (uzusu) przyjmowania za podstawową jednostkę rozliczenia czasu zajęć (praktyki zawodowe są zajęciami) tzw. godziny lekcyjnej (45 minut). Zgodnie z tym uzusem za ekwiwalent miesiąca praktyk zawodowych przyjmowane są 4 tygodnie, zatem 3 miesiące x 4 tygodnie x 40 h x 45 min. = 21 600 minut, czyli 360 godzin zegarowych, co odpowiada 30 godzinom zegarowym przypadającym na jeden tydzień realizacji praktyk zawodowych.

Katalog miejsc, gdzie mogą być realizowane praktyki obejmuje między innymi: studia animacji 3D i 2D, studia filmowe i telewizyjne, przedsiębiorstwa z branży projektowania gier wideo, gier komputerowych, gier mobilnych, gier innego rodzaju (w tym planszowych, karcianych itp.), a także tworzące oprogramowanie komputerowe, w szczególności rozrywkowe i edukacyjne, przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej oraz w szeroko rozumianej branży usługowej, w szczególności studia animacji, agencje reklamowe, przedsiębiorstwa z branży IT lub innej, zajmujące się przynajmniej częściowo projektowaniem graficznym, w szczególności projektowaniem 3D, projektowaniem przestrzennym, architektonicznym itp., przedsiębiorstwa z branży wydawniczej, m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją książek, gier, komiksów, zabawek itp., stowarzyszenia, fundacje i inne podmioty wpisane do odpowiedniego rejestru, które w zakresie swojej statutowej działalności realizują działalność kreatywną, w tym projektowanie graficzne, tworzenie oprogramowania, gier, badania i rozwój gier oraz innych form rozrywki tradycyjnej i multimedialnej.

W celu realizacji praktyk student dokonuje wyboru miejsca praktyk np. z bazy pracodawców Biura Karier i Praktyk lub zgłaszając propozycję pracodawcy. Uczelniany Opiekun Praktyk weryfikuje wskazanego pracodawcę pod kątem możliwości realizacji efektów uczenia przewidzianych dla praktyki, a po zakończeniu praktyk przez studenta dokonuje ich ewaluacji. Realizacja praktyki (tj. harmonogram praktyki, potwierdzenie jej rozpoczęcia i zakończenia oraz dokumentację osiągnięcia efektów uczenia się przyjętych dla programu) jest odnotowywana w dzienniku praktyk.

Efekty uczenia się do osiągnięcia na praktykach podlegają ocenie ze strony opiekuna praktyk z instytucji przyjmującej na praktykę, a następnie sprawdzeniu przez uczelnianego opiekuna praktyk w trakcie ewaluacji praktyk studenckich.

Realizacja praktyk podlega hospitacji realizowanej przez uczelnianego opiekuna praktyk, którym jest nauczyciel akademicki kierunku lub osoba dysponująca doświadczeniem praktycznym/zawodowym związanym z kierunkiem lub modułem kształcenia specjalnościowego. Uczelniani opiekunowie praktyk wskazani przez menedżera kierunku są zatwierdzani przez dziekana.

Zalecenia dotyczące kryterium 2 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium PKA z dn. 23.06.2022 w sprawie oceny programowej na kierunku studiów media kreatywne: projektowanie gier i animacji

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 2 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
1.	Zalecenie 1: zaleca się dokonanie doboru treści programowej zgodnie z efektami uczenia się zakładanymi dla kierunku media kreatywne projektowanie gier i animacji z uwzględnieniem wymagań dla siódmego poziomu polskiej ramy kwalifikacji	Zgodnie z zaleceniem 1 Zespołu Oceniającego PKA dokonano aktualizacji programu studiów uwzględniając zaktualizowane efekty uczenia się zakładanymi dla kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, z uwzględniającymi wymagania dla 7. poziomu Polskiej Ramy Kwalifikacji <ul style="list-style-type: none"> Zaktualizowano efekty uczenia się, w celu zapewnienia ich zgodności z dyscypliną nauki o komunikacji społecznej i mediach, wskazaną jako wiodącą dla kierunku oraz z charakterystykami drugiego stopnia efektów uczenia (Uchwałą 46/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r.)

		<ul style="list-style-type: none"> – rozszerzono program studiów o przedmioty i treści z dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediach (w tym: <i>Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; Teoria i historia nowych mediów; Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej; Język sztuk wizualnych; Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji</i>) - Uchwała 47/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r.
2.	<p>Zalecenie 2: Zaleca się wyeliminowanie w programie studiów niestacjonarnych nadmiernej dysproporcji między liczbą godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia oraz studentów a liczbę zajęć pracy indywidualnej studenta związanej z tymi zajęciami przez zwiększenie liczby godzin z bezpośrednim udziałem w celu zapewnienia możliwości osiągnięcia przez studentów zakładanych efektów uczenia</p>	<p>Zgodnie z zaleceniem 2 Zespołu Oceniającego PKA wyeliminowano w programie studiów niestacjonarnych nadmierną dysproporcję między liczbą godzin zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne oraz studentów a liczbą godzin zajęć pracy indywidualnej studenta związanej z tymi zajęciami, poprzez zwiększenie liczby godzin zajęć z bezpośrednim udziałem, w celu zapewnienia możliwości osiągnięcia przez studentów zakładanych efektów uczenia się:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zwiększono liczbę godzin w programie studiów niestacjonarnych na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji - Uchwała 47/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r.
3.	<p>Zalecenie 3: Zaleca się uwzględnienie w programie studiów zajęć związanym z dziedziną nauk humanistycznych którym przyporządkowano co najmniej 5 punktów ECTS.</p>	<p>Zgodnie z zaleceniem 3 Zespołu Oceniającego PKA uwzględnienie w programie studiów zajęć związanych z dziedziną nauk humanistycznych, którym przyporządkowano co najmniej 5 punktów ECTS.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Program studiów, przyporządkowany do dyscyplin z dziedziny nauk społecznych, zapewnia wymaganą liczbę punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, w wymiarze nie mniejszym niż 5 punktów ECTS. Od cyklu kształcenia rozpoczynającego się w roku akademickim 2023/2024 z dziedziny nauk humanistycznych uwzględniono zajęcia w wymiarze 9 punktów ECTS.

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

3.1. Wymagania stawiane kandydatom, warunki rekrutacji na studia oraz kryteria kwalifikacji kandydatów

Wymagania stawiane kandydatom, warunki rekrutacji oraz kryteria kwalifikacji, warunki, tryb oraz termin rozpoczęcia i zakończenia rekrutacji obywateli polskich i cudzoziemców na studia prowadzone w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW na poziomie studiów drugiego stopnia określają szczegółowo Zasady rekrutacji do Dolnośląskiej Szkoły Wyższej na studia wyższe na rok akademicki 2023/2024 (Uchwała nr 192/2023 Senatu Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu). Kandydaci ubiegający się o studia drugiego stopnia na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* powinni spełniać jedno z następujących kryteriów:

- posiadanie dyplomu ukończenia studiów pierwszego stopnia o kierunkach *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne*;
- uzyskanie tytułu licencjata lub magistra w dziedzinie sztuk wizualnych na innych uczelniach lub wydziałach artystycznych;
- posiadanie tytułu licencjata, inżyniera lub magistra w kierunkach pokrewnych, których program edukacyjny obejmował kształcenie plastyczne i projektowe;
- posiadanie tytułu licencjata, inżyniera lub magistra w innych niż wymienione kierunkach, przy wykazaniu się dorobkiem artystycznym w dziedzinie sztuk plastycznych. W tym wypadku aby ubiegać się o przyjęcie kandydaci muszą złożyć autorskie portfolio składające się z trzech własnych prac z obszaru animacji lub sztuki plastycznej, takich jak szkice, grafika, projektowanie graficzne, malarstwo cyfrowe, rzeźba, animacja, renderingi, scenografia, kostiumy, rekwizyty, oraz inne skrócone próbki scenariuszy gier/filmów/animacji lub ogólne dokumenty opisujące koncepcję autorskich projektów.

Rekrutacja odbywa się na podstawie zapisów prowadzonych elektronicznie w systemie rejestracji online na stronie internetowej Uczelni. Po dokonaniu rejestracji online Kandydaci zobowiązani są do złożenia kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych, określonych w § 3 zasad przyjęć na studia wyższe, tj. dowodu osobistego lub paszportu oraz następujących dokumentów: poświadczonej przez Uczelnię lub notarialnie kopii świadectwa dojrzałości albo innego dokumentu lub dokumentów stanowiących podstawę ubiegania się o studia, kwestionariusza zawierającego podanie o przyjęcie na studia oraz ankietę osobową z danymi kandydata, jednej aktualnej kolorowej fotografii kandydata zgodnej z wymaganiami obowiązującymi przy wydawaniu dowodów osobistych i paszportów, kopii dowodu wniesienia opłaty wpisowej (jeśli obowiązuje), w przypadku zmiany imienia lub nazwiska na którymkolwiek z dokumentów składanych w procesie rekrutacji – do wglądu dowód osobisty, akt małżeństwa, decyzja administracyjna o zmianie imienia lub nazwiska albo orzeczenia sądu. Jeśli kandydat posiada dyplom potwierdzający ukończenie studiów wyższych wydany przez zagraniczną uczelnię, dodatkowo należy przedłożyć: kserokopię dokumentu stanowiącego podstawę przyjęcia na studia w Polsce wraz z dodatkiem/suplementem – zalegalizowane lub zaopatrzone w klauzulę apostille (oryginał do wglądu) oraz kserokopię tłumaczenia powyższych dokumentów na język polski, sporządzonych lub poświadczonych przez tłumacza przysięgłego. Postępowanie rekrutacyjne na studia prowadzi Uczelniana Komisja Rekrutacyjna, powołana przez Rektora, w której skład wchodzi Zastępca Kanclerza, Dyrektor Biura Rekrutacji i Sprzedaży oraz wskazani pracownicy Biura Rekrutacji i Sprzedaży. Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów.

3.2. Zasady, warunki i tryb uznawania efektów uczenia się i okresów kształcenia oraz kwalifikacji uzyskanych w innej uczelni, w tym w uczelni zagranicznej

W przypadku przeniesienia z innej uczelni (w tym również zagranicznej) ze studiów o podobnych efektach uczenia się i programie studiów na kierunek oraz osób wyjeżdżających w ramach programów wymiany studentów, których Uniwersytet Dolnośląski DSW jest sygnatariuszem, efekty uczenia się są uznawane na podstawie analizy zbieżności i różnic programowych. Według tych samych reguł uznanie efektów uczenia się przebiega w przypadku powtarzania roku, wznowienia studiów, podjęcia studiów po urlopie lub zmiany kierunku studiów. Wymagana jest zgodność nie tylko treści kształcenia, ale także uzyskanie odpowiedniej liczby punktów ECTS. Decyzja o zaliczeniu efektów podejmowana jest indywidualnie w stosunku do każdego studenta, w razie potrzeby wyznaczane są różnice programowe, które student ma obowiązek zrealizować w terminie określonym przez Dziekana.

3.3. Zasady, warunki i tryb potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych w procesie uczenia się poza systemem studiów

Osobom ubiegającym się o przyjęcie na studia uczelnia może potwierdzić efekty uzyskane w procesie uczenia się poza systemem studiów. W przypadku ubiegania się o przyjęcie na studia pierwszego stopnia lub jednolite studia magisterskie efekty mogą zostać potwierdzone osobie posiadającej co najmniej 5 lat doświadczenia zawodowego oraz legitymującej się następującymi dokumentami: świadectwo dojrzałości albo świadectwo dojrzałości i zaświadczenie o wynikach egzaminu maturalnego z poszczególnych przedmiotów lub inny dokument uznany w Rzeczypospolitej Polskiej za dokument uprawniający do ubiegania się o przyjęcie na studia oraz kwalifikację pełną na poziomie 5 PRK albo kwalifikację nadaną w ramach zagranicznego systemu szkolnictwa wyższego odpowiadającą poziomowi 5 europejskich ram kwalifikacji.

W przypadku ubiegania się o przyjęcie na studia drugiego stopnia wymagany jest dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia oraz kwalifikacja pełna na poziomie 6 PRK i co najmniej 3 lata doświadczenia zawodowego po ukończeniu studiów pierwszego stopnia.

W przypadku ubiegania się o przyjęcie na kolejne studia pierwszego stopnia lub drugiego stopnia lub jednolite studia magisterskie wymagane są: kwalifikacja pełna na poziomie 7 PRK i co najmniej 2 lata doświadczenia zawodowego po ukończeniu studiów drugiego stopnia albo jednolitych studiów magisterskich.

W wyniku potwierdzenia efektów uczenia się Uczelnia może zaliczyć nie więcej niż 50% punktów ECTS przypisanych do zajęć objętych programem studiów. Liczba studentów, którzy zostali przyjęci na studia na podstawie potwierdzenia efektów uczenia się, nie może być większa niż 20% ogólnej liczby studentów na danym kierunku, poziomie i profilu. Zgodnie z §3 Regulaminu studiów Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW szczegółowy opis warunków i procedurę przyjęć w wyniku potwierdzania efektów uczenia się znajduje się w Regulaminie procedury potwierdzania efektów uczenia się w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW (Załącznik do Uchwały nr 238/2023 Senatu Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW z siedzibą we Wrocławiu).

Na ocenianym kierunku procedura nie mogła zostać wdrożona, ponieważ kierunek, ze względu na zbyt krótki okres funkcjonowania, nie spełnia wymogów Uchwały.

3.4. Zasady, warunki i tryb dyplomowania

Proces dyplomowania prowadzony jest zgodnie z przepisami Regulaminu studiów, Zarządzenie 34/2023 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW oraz Zarządzenia nr 14/2023 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych w sprawie zatwierdzenia zaktualizowanych wymogów i zasad

przygotowania prac dyplomowych i projektowych na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu. Prace dyplomowe na kierunku media: kreatywne: projektowanie gier i animacji studia II stopnia profil praktyczny, przygotowane są pod kierunkiem nauczyciela akademickiego, który posiada przynajmniej stopień naukowy doktora. Tematy prac dyplomowych odnoszą się do szerokiego obszaru mediów kreatywnych i mają często wymiar praktyczny. Wykaz tematów zrealizowanych w ramach kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* zawarto w załączniku nr Z2_08 do raportu.

Prace dyplomowe związane są tematycznie ze studiowanym kierunkiem, mają postać samodzielnego, pisemnego opracowania monograficznego z opcją realizacji dodatkowego, samodzielnego projektu praktycznego związanego z treścią opracowania. Przygotowana praca oraz projekt praktyczny stanowią przedmiot dyskusji i oceny w trakcie egzaminu dyplomowego. Student powinien wykazać się umiejętnością posługiwania się wiedzą i umiejętnościami nabytymi w okresie studiów. Ponieważ są to studia o profilu praktycznym, właśnie na praktyczne wykorzystanie umiejętności w projekcie dyplomowym kładziony jest nacisk, stąd też prace magisterskie najczęściej połączone są z autorską animacją, trójwymiarowym modelem postaci lub lokacji albo konceptem autorskiej gry.

Temat pracy powinien być zgodny ze studiowanym kierunkiem i uzgodniony z promotorem. Promotor przekazuje przez menedżera kierunku listę tematów prac/projektów do zatwierdzenia na Konwencie Dziekańskim. Konwent Dziekański przekazuje do dziekanatu, za pośrednictwem Biura dziekana, zatwierdzone tematy prac.

Warunkiem dopuszczenia studenta do egzaminu magisterskiego jest zaliczenie czwartego semestru studiów drugiego stopnia oraz otrzymanie absolutorium dyplomowego, pozytywnej opinii od promotora pracy, a także od recenzenta, wyznaczanego przez Dziekana WSS.

Student rejestruje pracę w Archiwum Prac Dyplomowych (APD), najpóźniej na 14 dni przed planowanym terminem egzaminu dyplomowego. Po wprowadzeniu przez studenta do APD danych, promotor sprawdza ich kompletność i poprawność, a następnie zatwierdza je i dokonuje analizy i kontroli pracy przy użyciu Jednolitego Systemu Antyplagiatowego (JSA) zgodnie z Zarządzeniem 20/2020 Rektora Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. Promotor akceptuje za pośrednictwem APD raport ogólny z badania antyplagiatowego pracy w JSA, pod warunkiem, że nie nosi ona znamion plagiatu, a następnie niezwłocznie drukuje, wypełnia i podpisuje raport ogólny z badania antyplagiatowego pracy, wygenerowany przez JSA, po czym składa go osobiście lub za pomocą poczty tradycyjnej w dziekanacie. Niezwłocznie po zatwierdzeniu pracy do obrony promotor zawiadamia dziekanat, studenta i członków komisji o terminie egzaminu ze wskazaniem daty i godziny rozpoczęcia, składzie komisji uzgodnionej z menedżerem kierunku. Promotor i recenzent zobowiązani są do wypełnienia oraz zatwierdzenia w APD recenzji pracy. Zatwierdzenie recenzji w APD powinno nastąpić najpóźniej na 3 dni przed egzaminem. Podpisane recenzje są niezwłocznie składane w dziekanacie. Najpóźniej 7 dni przed egzaminem dziekanat przygotowuje w USOS protokół egzaminu, który przekazuje przewodniczącemu komisji. Jeżeli recenzja i opinia pracy są pozytywne, student jest dopuszczany do ustnego egzaminu dyplomowego, który zdaje przed komisją powołaną przez Rektora / osobę upoważnioną przez Rektora, w skład której wchodzi menedżer kierunku lub osoba przez niego wyznaczona jako przewodniczący, opiekun pracy/promotor i recenzent. Menedżer kierunku może wyznaczyć dodatkowych członków komisji.

Zgodnie z zarządzeniem Rektora nr 34/2023, dopuszcza się przeprowadzenie egzaminu dyplomowego w trybie zdalnym. W tym celu student, kieruje prośbą o taką formę egzaminu do odpowiedniej osoby określonej w zarządzeniu Rektora nr 34/2023. W przypadku takiej formy egzaminu przewodniczący/a zobowiązany jest do utworzenia spotkania w kalendarzu aplikacji MS TEAMS

co najmniej 5 dni przed wyznaczonym terminem obrony. Informację o egzaminie przewodniczący/a wysyłał/a do pozostałych członków komisji egzaminacyjnej oraz do studenta/teki w formie zaproszenia, w którego treści przedstawiano również warunki zdalnej obrony. W wyznaczonym terminie Przewodniczący/a inicjował/a spotkanie i oceniał/a jakość połączenia. Jeśli weryfikacja przebiegła pozytywnie – rozpoczynał/a egzamin. W przypadku negatywnej oceny połączenia i podjęciu trzech nieudanych prób jego nawiązania zawiadamiał/a studenta/kę oraz członków komisji egzaminacyjnej o przeniesieniu terminu egzaminu, niezwłocznie informował/a o tym facie również dziekanat, po czym procedura egzaminu podejmowana była ponownie w kolejnym wyznaczonym terminie. (Szczegółowe procedury egzaminu dyplomowego w trybie zdalnym reguluje Zarządzenie Rektora nr 34/2023.). Podczas egzaminu dyplomowego student dokonuje ustnej prezentacji pracy. Następnie odpowiada na pytania członków komisji związane ze studiowanym kierunkiem oraz dotyczące przedłożonej przez niego pracy i zrealizowanego projektu. Celem pytań jest potwierdzenie osiągnięcia przez studenta zakładanych kierunkowych efektów uczenia się.

Prace dyplomowe na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* studia drugiego stopnia profil praktyczny powiązane są z tematyką przedmiotów realizowanych w toku studiów i odnoszą się do szerokiego obszaru mediów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i animacji, a także elementów składowych dla nich (postacie, modele, mapy, assety). Są to projekty związane z tworzeniem interaktywnych aplikacji i gier wideo lub ich elementów, np. złożonych modeli postaci 3D z wymodelowanymi twarzami lub ubiorem, 2D krótkich animacji o określonym charakterze (np. animacje szkieletowe, animacje tematyczne, animacje przestrzeni miejskich), wybranych mechanik i rodzajów gier, game design documents, scenariuszy gier, map. W zakresie tworzenia materiałów filmowych i animacji cyfrowych, projektami mogą być materiały filmowe, często z wykorzystaniem cyfrowych efektów wizualnych, teledyski, animacje 2D i 3D. Tematykę prac dyplomowych, których efektem nie są projekty praktyczne, stanowią analizy gier, materiałów filmowych i wideo, dzieł sztuki mediów i produktów.

3.5. Sposoby oraz narzędzia monitorowania i oceny postępów studentów

Sposoby i narzędzia monitorowania i oceny postępów studenta są wybierane przez prowadzących przedmioty na podstawie doświadczeń dydaktycznych, efektów uczenia dla przedmiotu oraz zasobu wiedzy, jaki jest konieczny w celu zaliczenia danego przedmiotu. Podstawowe metody walidacji wiedzy wskazywane są w kartach przedmiotów i należą do nich: prezentacja, projekt multimedialny, udział w dyskusji, wypowiedź ustna, kolokwium, egzamin ustny lub pisemny. W zakresie efektów uczenia się z kategorii umiejętności metody walidacji wskazywane w kartach przedmiotów to: udział w dyskusji, opracowanie studium przypadku, prezentacja multimedialna, praca pisemna (np. scenariusz do gry, filmu), raport z ćwiczeń warsztatowych, zajęć terenowych lub badań, projekt indywidualny lub grupowy. W kategorii kompetencje społeczne metody walidacji wskazywane w kartach przedmiotów to udział w dyskusji, studium przypadku, raport z ćwiczeń warsztatowych.

W sytuacjach ewentualnych problemów większej grupy studentów z zaliczeniem podejmowane są dyskusje w zakresie adekwatności oczekiwań prowadzącego względem grup studenckich, uwzględniając jako kluczowy parametr osiągnięcie zakładanych efektów. W sytuacji rezygnacji ze studiów w trakcie semestru menedżer kierunku stara się dowiedzieć, jakie były przyczyny, co skłoniło studenta do ewentualnej rezygnacji i na tej podstawie wyprowadzić dalsze wnioski.

Kierunek został wzmocniony o edukację z zakresu profesjonalnego języka angielskiego, jak również przekształcono toku studiów w taki sposób, by pierwszy semestr obejmował głównie przedmioty bardziej ogólne, zarządcze, zorientowane ekonomicznie, prawnie i biznesowo. Od 2 semestru studenci decydują się na odpowiednie moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego game designu czy

animacji 3D. Przesunięcie wyboru o jeden semestr powoduje, że dokonują ich w sposób bardziej świadomie, po konsultacjach z wykładowcami kierunku, współtworzącymi program, którzy prowadzą wykłady w pierwszym semestrze i mają bezpośredni kontakt ze studentem.

We współpracy z prowadzącymi jest również kontrolowany przebieg poszczególnych etapów na uczelnia, kolejność przedmiotów w obrębie danego semestru i całego cyklu w taki sposób, aby układ przedmiotów tworzył ciąg logiczny.

Bieżące monitorowanie liczby kandydatów na studia, przyjętych, rezygnujących, czy też kończących kierunek odbywa się w dziekanacie w postaci raportów generowanych z systemu USOS. Analiza wyników nauczania odbywa się na zebraniach prowadzonych przez menedżera kierunku w celu wdrażania wniosków wynikających z monitoringu oraz na zebraniach Konwentu Władz Uczelni.

3.6. Ogólne zasady sprawdzania i oceniania stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Ocena formułowana jest na podstawie aktywności i działań studentów, adekwatnie do przyjętej przez osobę prowadzącą metody walidacji. Każdy wytwór i aktywność studenta zostają poddane ocenie osoby prowadzącej, zgodnie z wytycznymi opisanymi w karcie przedmiotu w punkcie „zasady i warunki zaliczenia”. Dzięki obowiązkowi zapoznania studentów na pierwszych zajęciach z zasadami zaliczeń i warunkami uzyskania zaliczenia, każdy student posiada wiedzę co do poziomu wymagań, jakie musi spełnić, aby otrzymać ocenę przynajmniej dostateczną lub wyższą.

3.7. Dobór metod sprawdzania i oceniania efektów uczenia się i na zakończenie procesu kształcenia (dyplomowania)

Badanie osiągnięcia przez studentów zakładanych efektów uczenia się odbywa się na bieżąco poprzez weryfikację osiągniętej wiedzy w trakcie zajęć ze studentami oraz po zakończeniu każdego z modułów, w formie przewidzianej w planie studiów (zaliczenie, zaliczenie na ocenę lub egzamin). Skala ocen została określona w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. Zasady obliczania oceny końcowej modułu określone są w każdej karcie przedmiotu. Ocena końcowa modułu udokumentowana jest w postaci pisemnych prac egzaminacyjnych, testów oraz projektów praktycznych, a w przypadku egzaminów ustnych w postaci wykazu zagadnień (pytań) egzaminacyjnych. Metody sprawdzenia i oceniania osiągniętych efektów uczenia się oraz postępów studentów w toku kształcenia uzależnione są od decyzji prowadzącego przedmiot (lidera), w zależności od zakładanych efektów uczenia się. Informacja na ten temat zamieszczona jest w kartach przedmiotu oraz podawana do informacji studentom przed przystąpieniem do realizacji przedmiotu. Ocena ta opiera się na określonych dla danego przedmiotu metodach weryfikacji wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych.

Wydziałowy Zespół ds. Oceny Jakości Kształcenia co roku dokonuje analizy wyników weryfikacji efektów uczenia się (zaliczeń, egzaminów, ocen końcowych z przedmiotów). Informacje o ewentualnych wykrytych nieprawidłowościach przekazywane się do Dziekana, który podejmuje odpowiednie dalsze działania, w szczególności odbywając rozmowy wyjaśniające z pracownikami lub zlecając przeprowadzenie hospitacji zajęć lub analizy narzędzi weryfikacji efektów uczenia się. Komisja ta przedkłada Uczelnianej Radzie ds. Jakości kształcenia raportów wydziałowe, prezentujące wpływ podejmowanych prac analitycznych i działań na proces doskonalenia programów studiów

Na zakończenie procesu kształcenia weryfikacja efektów uczenia się następuje poprzez przygotowanie pracy magisterskiej z obszaru zgodnego z kierunkiem, poziomem i profilem studiów oraz zainteresowaniami studenta. Prace magisterskie powstają w dwóch głównych obszarach wynikających z wybranej specjalności, a więc animacji lub game designu. Są one powiązane

z dyscyplinami, w ramach których funkcjonuje kierunek, a więc naukami o komunikacji społecznej i mediach, informatyką techniczną, telekomunikacją, naukami o sztuce plastycznej i konserwacji dzieł sztuki. Zwykle praca, dzieląca się na część analityczno-opisową oraz projektową, zawiera w pierwszej części analizę zjawiska (np. Koncepcje angażowania zaangażowania użytkownika w dane medium, animacji dla dorosłych, wykorzystanie technologii VR), postaci (np. reprezentacji poszczególnych grup społecznych w grach takich jak osoby z niepełnosprawnościami czy mniejszości seksualne, postaci kobiecych jak Lary Croft z serii Tomb Raider jako obrazowego przykładu bohaterki franczyzy funkcjonującej w nowych mediach) lub ewentualnie techniki (np. technik tworzenia ścieżki dźwiękowej, tworzenia sztucznej inteligencji w grach lub jej algorytmów). Część opisowa pracy magisterskiej ma być tłem i dowodem na biegłość studenta w zagadnieniach, które następnie implementuje do autorskiego projektu, np. proceduralne generowanie terenu w grze wideo, w którym student prezentuje wysokie umiejętności praktyczne z zakresu modelowania terenu w przestrzeni wirtualnej. W wypadku prac bez załączonego dodatkowego projektu istotne jest prezentowanie szerokiej wiedzy z badanego zakresu, np. w pracy badającej motywację i zaangażowanie użytkownika w dane medium, kluczowe jest odniesienie się do aspektów psychologicznych, znajomości rynku tegoż medium itp., czy w przypadku analizy reprezentacji grup społecznych, student musi wykazać się wysoką wrażliwością i widzą na temat np.: mniejszości seksualnych. W tematach dobieranych razem z promotorami ważne jest połączenie aspektów teoretycznych i praktycznych, aby poszczególne prace mogły wносить coś nowego do branży kreatywnej lub jasno dowodzić zrozumienia przez studenta kluczowych technik i metod pracy kreatywnej, ale także analitycznej, jak np. w pracy poświęconej odwzorowywaniu autentycznych lokacji w grach komputerowych popartej własnym projektem lokacji inspirowanej wrocławskim Ostrowem Tumskim.

Szczegółowe informacje w tym zakresie zawarto w Zarządzeniu nr 14/2023 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych w sprawie zatwierdzenia wymogów i zasad przygotowania prac dyplomowych i projektowych na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych.

3.8. Wyniki monitoringu losów absolwentów ukazujące stopień przydatności na rynku pracy efektów uczenia się osiągniętych na ocenianym kierunku oraz luki kompetencyjne, jak również informacje dotyczące kontynuowania kształcenia przez absolwentów ocenianego kierunku

Monitorowaniem losu studentów zajmuje się Biuro Karier i Praktyk, którego zadaniem jest promowanie absolwentów na rynku pracy, w tym prowadzenie bazy studentów i absolwentów poszukujących pracy. Wykorzystywane są informacje o sytuacji absolwentów szkół wyższych na rynku pracy pochodzące z ogólnopolskiego systemu monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów. W monitoringu losów absolwentów wykorzystywane są dane z ogólnopolskiego systemu monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów szkół wyższych (www.ela.nauka.gov.pl). Według statystyk z systemu ELA, absolwenci z 2021 r. byli w stanie znaleźć pracę w pierwszym miesiącu, po otrzymaniu dyplomu studiów drugiego stopnia, przy czym system informuje także o zerowym poziomie bezrobocia w pierwszym roku od uzyskaniu dyplomu wśród absolwentów z 2021 r.

Losy absolwentów są ponadto śledzone bardziej tradycyjnymi sposobami, a więc bezpośrednim kontaktem promotorów pracy, poszczególnych wykładowców, tutorów lub menedżera kierunku z absolwentami, rozmowami w mediach społecznościowych, wspólnymi diagnozami silnych i słabych stron kierunku oraz wskazywanymi potrzebami. Absolwenci z 2021 r. pracują w tej chwili w branży kreatywnej, np. w studiu Juice, pracują także jako programiści, m.in. w Sylen Studio, Madnetic Games albo prowadzą własną działalność gospodarczą w zakresie edukacji, m.in. z wykorzystaniem nowoczesnych technologii w szkołach podstawowych i liceach. W chwili obecnej studia na kierunku

ukończył dopiero pierwszy rocznik, łącznie kilkanaście osób, z których kilkoro jeszcze w trakcie studiów lub tuż po ich zakończeniu związało się z branżą gier lub animacji.

Aktualni studenci to również m.in. pracownicy branży kreatywnej związani umowami z Ten Square Games, CD Projekt RED, Knights of Unity, Atomic Jelly czy Awaken Realms. Takie zakotwiczenie studentów w branży pozwala na bieżąco wsłuchiwać się w zapotrzebowanie rynkowe i wyciągać wnioski na przyszłość co do dalszych dróg rozwoju kierunku.

Zalecenia dotyczące kryterium 3 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium PKA z dn. 23.06.2024 w sprawie oceny programowej na kierunku studiów media kreatywne: projektowanie gier i animacji

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 3 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
1.	Zalecenie 1: Zaleca się wdrożenie dostosowania wymagań merytorycznych dotyczących konstrukcji i zawartości pracy magisterskiej w celu zapewnienia jej zgodności z wymaganiami stawianymi pracom dyplomowym na studiach drugiego stopnia w szczególności w zakresie wykazania się przez studentów umiejętnością tworzenia nowej wiedzy oraz wykorzystania istniejącej, a także zastosowania metod naukowych do osiągnięcia celu pracy, jak również poszukiwania, selekcji i wykorzystania literatury przedmiotu oraz materiałów źródłowych.	Zgodnie z zaleceniem Zespołu Oceniającego PKA dotyczącym opracowania i stosowania wymagań merytorycznych dotyczących konstrukcji i zawartości części pracy magisterskiej w ramach działań naprawczych: <ul style="list-style-type: none"> - zaktualizowano wymogi i zasady przygotowania prac dyplomowych i projektowych na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu (Zarządzenie nr 1/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r.).
2.	Zalecenie 2: zaleca się wdrożenie dostosowania zasad oceny prac dyplomowych zapewniających rzetelność procesu oceniania pracy dyplomowej.	Zgodnie z zaleceniem 2 Zespołu Oceniającego PKA, odnoszącym się do opracowania i wdrożenia zasad oceny prac dyplomowych zapewniających rzetelność procesu oceniania prac dyplomowych, w ramach działań naprawczych: <ul style="list-style-type: none"> - przygotowano i wprowadzono zasady monitorowania jakości prac dyplomowych/projektowych i rzetelności ich oceniania oraz sposobu przeprowadzania egzaminów dyplomowych i projektowych (Zarządzenie nr 2/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r.) - przygotowano i przeprowadzane są corocznie szkolenia dla promotorów i recenzentów na temat

		wymogów dotyczących prac dyplomowych, obejmujące m.in. poprawne przygotowanie recenzji prac dyplomowych / projektowych wprowadzonych zarządzeniem nr 4/2021 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 26 kwietnia 2021 r.
3	Zalecenie 3: zaleca się monitorowanie jakości prac dyplomowych i procesu dyplomowania oraz dokonywanie cyklicznych przeglądów prac dyplomowych oraz wykorzystanie wyników tych działań monitorujących-evaluacyjnych w systematycznym podnoszeniu jakości prac dyplomowych oraz rzetelności oceny w procesie dyplomowania.	W związku z zaleceniem Zespołu Oceniającego PKA opracowano i wdrożono zasady monitorowania jakości prac magisterskich i rzetelności ich oceniania oraz sposobu przeprowadzania egzaminów magisterskich (Zarządzenie nr 2/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r. w sprawie zatwierdzenia zasad monitorowania jakości prac dyplomowych/projektowych i rzetelności ich oceniania oraz sposobu przeprowadzania egzaminów dyplomowych i projektowych). Monitoring jest przeprowadzany na studiach pierwszego, drugiego stopnia, jednolitych magisterskich po zakończeniu danego roku akademickiego w miesiącach listopad-grudzień. Analizie podlegają losowo wybrane prace dyplomowe na danym kierunku i stopniu studiów, formie kształcenia (studia stacjonarne / niestacjonarne), jeżeli zostały przewidziane w programie studiów. Przy wyborze sprawdzanych prac dba się o to, aby nie były to prace pisane pod kierunkiem tego samego promotora. Z kolei monitoring egzaminu dyplomowego przeprowadzany jest w odniesieniu do tych samych studentów, których dotyczyła analiza oceny ich pracy dyplomowej w danym roku akademickim lub losowo wybranych dyplomantów na danym kierunku i stopniu studiów, formie kształcenia (studia stacjonarne / niestacjonarne) – w przypadku, gdy nie przewidziano prac dyplomowych. Za realizację zadania zgodnie z regulaminem prac Wydziałowej Komisji ds. Oceny Jakości Kształcenia oraz zakresem zadań odpowiedzialności odpowiada Rada Programowa Kierunku. Jej przewodniczący wyznacza spośród członków Rady lub osób prowadzących zajęcia na danym kierunku osoby odpowiedzialne za przeprowadzenie monitoringu.

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

4.1. Kompetencje naukowe kadry prowadzącej zajęcia na kierunku

Potencjał kadrowy nauczycieli akademickich ocenianego kierunku w bieżącym roku akademickim obejmuje: 2 profesorów UDDSW ze stopniem doktora habilitowanego, 3 doktorów oraz 5 magistrów. Kadre kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* stanowi grupa doświadczonych pracowników etatowych uczelni zatrudnionych na stanowiskach badawczo-dydaktycznych oraz dydaktycznych, a także zespół praktyków z uznanym dorobkiem zawodowym w branży kreatywnej.

Profil badań nauczycieli akademickich stanowiących kadre kierunku wpisuje się w pełni w dziedziny wiedzy odpowiadające obszarom kształcenia na kierunku. Zespół stanowiący w UDDSW „liczbę N” w zakresie dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach, legitymuje się obszernym i wartościowym dorobkiem naukowym. **Sama dyscyplina parametryzowana w Federacji WSB-DSW, otrzymała ocenę A, tym samym uzyskane zostały w niej uprawnienia do nadawania stopnia naukowego doktora oraz doktora habilitowanego.** Wcześniej, od roku 2010, Wydział posiadał uprawnienia do nadawania stopnia doktora – pierwotnie z nauk o poznaniu i komunikacji społecznej, a następnie po zmianie klasyfikacji dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. Kierunki uprawianych badań to: nauki o komunikacji społecznej i mediach, w tym studia groznawcze (game studies), aktywizm technologiczny i medialny, historia animacji i efektów specjalnych, technologie wspierające i studia nad niepełnosprawnością, posthumanizm i transhumanizm, kultura popularna, komunikacyjne aspekty muzyki, archeologia mediów, studia nowomediálne, teoria i praktyka PR, socjologia mediów.

Dorobek naukowy kadry uzupełnia duży dorobek profesjonalny w branżach kreatywnych. Dorobek zawodowy związany z kierunkiem studiów obejmuje: pracę z silnikami gier Unity 3D, Unreal (mgr Maciej Jaroszewicz), produkcję gier wideo i tworzenie fabuł gier (mgr Ziemowit Poniewierski, dr Adam Flamma), grafikę 3D i pracę z technologią VR (dr Adam Flamma), tworzenie aplikacji terapeutycznych (dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW), tworzenie dźwięku i muzyki do gier (mgr Patryk Scelina), programowanie (dr inż. Sławomir Owczarzak). Dr Szymon Makuch (we współpracy z Adamem Flammą) stworzyli kurs edukacyjny dla nauczycieli dotyczący edukacyjnych aspektów gier wideo.

Kadra kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, zatrudniana jest na podstawie analizy jej dorobku naukowego, dydaktycznego i organizacyjnego, biorąc pod uwagę potrzeby dydaktyczne, wymagające zatrudniania specjalistów posiadających wiedzę z zakresu szeroko pojętej branży kreatywnej.

W ocenie jakości kadry bierze się pod uwagę rozwój naukowy, osiągnięcia dydaktyczne, weryfikowane w trakcie bieżących (corocznych) ocen pracowniczych w systemie Omega- PSIR, wcześniej był to system Endo, który pozwala na ocenę pracowników oraz wykorzystanie zawartych tam informacji do tworzenia nowych synergii rozwojowych UDDSW oraz interdyscyplinarnych zespołów (np. w Kolegiach). Podstawowym narzędziem do gromadzenia i zarządzania dorobkiem naukowym w UDDSW od 1 października 2022 r. jest system Omega-PSIR.

W bazie nauki Omega-PSIR gromadzony jest dorobek naukowy pracowników Uczelni – jednostek uczestniczących i stowarzyszonych w Federacji Naukowej WSB-DSW oraz uczestników szkół doktorskich. Dodatkowo powadzone są cosemestralne ewaluacje zajęć przez studentów oraz hospitage, których wyniki są omawiane z poszczególnymi nauczycielami. Celem przeprowadzania ewaluacji studenckiej w systemie USOSweb (choć może być też w formie papierowej) jest pozyskanie od studentów informacji i ocen przebiegu procesu kształcenia, które umożliwią stałe podnoszenie jakości kształcenia poprzez uwzględnianie pozyskanych materiałów źródłowych w podejmowanych

działaniach projakościowych. W przypadku niskich ocen realizowanych zajęć jako element oceny pracowniczej przeprowadzane są rozmowy indywidualne ze wskazanymi nauczycielami, które sugerują konkretne zmiany w prowadzeniu zajęć. Z kolei hospitacje mają charakter doradczo-metodyczny i dotyczą wszystkich form zajęć dydaktycznych, w tym zajęć realizowanych w formie zdalnej. Osoba hospitowana otrzymuje uwagi i zalecenia wynikające z protokołu hospitacji. Hospitacji podlegają zajęcia dydaktyczne przeprowadzane przez nauczycieli akademickich – nie rzadziej niż raz na 2 lata. W uzasadnionych przypadkach Wydziałowa Komisja ds. Oceny Jakości Kształcenia może ustalić hospitacje częściej niż wskazano, w szczególności, gdy ocena z ankiet studenckich jest niższa niż 3,5. W przypadku doktorantów obligatoryjnie przeprowadza się hospitacje w pierwszym roku prowadzenia przez nich zajęć dydaktycznych, przy czym hospitacje te mają charakter wyłącznie doradczy.

Propozycje zmian w obsadzie formułują też sami pracownicy, na przykład zgłaszając potrzebę zatrudnienia praktyków do prowadzenia ćwiczeń lub proponując konkretne osoby, które mogą ich zastąpić w prowadzeniu zajęć.

Dorobek naukowy kadry prowadzącej zajęcia zorientowany jest przede wszystkim na nauki o komunikacji społecznej i mediach z uwzględnieniem różnorodnych obszarów związanych z nowymi technologiami komunikacyjnymi. W ramach swojej działalności naukowej pracownicy przygotowują publikacje i ekspertyzy, biorą udział w konferencjach naukowych w kraju i za granicą, realizują granty badawcze. Oprócz dwóch osób pozostali pracownicy prowadzący zajęcia dydaktyczne na kierunku posiadający stopień dra i dra habilitowanego są zaliczani do liczby N zespołu dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediach UDDSW i prowadzą intensywną działalność naukową o międzynarodowym charakterze.

W latach 2018-2023 dorobek pracowników etatowych, realizujących zajęcia na kierunku obejmował recenzowane publikacje. W latach 2018-23 dorobek pracowników etatowych, realizujących zajęcia na kierunku obejmował recenzowane publikacje. Dorobek pracowników obejmuje zarówno monografie, rozdziały, jak i artykuły w recenzowanych czasopismach naukowych z listy MNiSW oraz publikacje obcojęzyczne, dane szczegółowe zawarte są w poniższej tabeli. Warto podkreślić, że spośród opublikowanych prac naukowych znalazły się wysoko punktowane monografie w wydawnictwach zagranicznych Routledge i Bloomsbury Academic (300 pkt), a także publikacje w renomowanych polskich i zagranicznych czasopismach („Script and Print”, „Teksty Drugie”, „Kwartalnik Filmowy”). Wiele z tych publikacji związanych jest ze studiami groznawczymi, historią i antropologią animacji i efektów cyfrowych, historią mediów i nowych technologii w Polsce.

Tabela 3 Publikacje kadry kierunku w latach 2018-2023

Rodzaj publikacji:	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Monografie, w tym współautorskie	2	0	0	1	2	0
Redakcje	1	1	0	0	0	0
Rozdziały	4	0	0	0	2	1
Artykuły w czasopismach	2	3	3	2	1	0
Publikacje obcojęzyczne (art. + rozdz. + monografie)	3	0	3	4	0	2
Razem	12	4	6	7	5	3

Szczegółowe zestawienie wszystkich publikacji pracowników za okres 2018-2023 zawiera załącznik 2.10 do raportu.

Warto podkreślić, że aktywność naukowa pracowników, związana z profilem kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, skoncentrowana jest wokół powołanego do życia w 2015

roku Centrum Badawczo-Projektowego Gier i Animacji. Centrum zrealizowało do tej pory dwa projekty naukowe związane z grami wideo oraz cztery badania dla przedsiębiorstw w ramach tzw. „Bonów na Innowacje”. Pracownicy centrum zaangażowani są także do realizacji projektów finansowanych przez NCBiR w ramach tzw. „Szybkiej Ścieżki” oraz funduszy „Bridge Alfa”.

Pierwszy ze zrealizowanych projektów „Osoby niepełnosprawne jako aktorzy sesji realizowanych przy użyciu systemu motion capture” otrzymał finansowanie w ramach programu MNiSW i UE „Uniwersytet młodych wynalazców” (umowa nr MNiSW/2015/DIR/18/UMW). Ideą programu „Uniwersytet młodych wynalazców” było wzmacnianie współpracy uczelni ze szkołami ponadpodstawowymi. W ramach projektu pod kierownictwem dr hab. Jana Stasieńko, prof. UDDSW ośmiu uczniów III LO we Wrocławiu realizowało badania nad możliwościami aktorskimi osób z niepełnosprawnościami uczestniczących w sesjach z użyciem systemu przechwytywania ruchu (motion capture). W projekcie uczestniczyło 6 osób z niepełnosprawnościami. Efektem projektu jest raport badawczy w języku angielskim wraz z pakietem instruktażowych animacji (J. Stasieńko i inni, „Capturing Motor Competencies. People with Disabilities as Actors in Motion Capture Sessions (Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Wrocław 2015). Osiągnięcia projektu prezentowane były na dwóch konferencjach międzynarodowych: The 7th Conference of the Beyond Humanism Conference Series, “From Humanism to Post- and Transhumanism?” (wrzesień 2015 Ewha Womans University, Seul, Korea Południowa) oraz Central and Eastern European Game Studies Conference: Distributed Games Studies, (październik 2015 Uniwersytet Jagielloński, Kraków). Projekt został również nagrodzony przez Urząd Miasta Wrocławia nagrodą „Wrocław Bez Barrier” w kategorii: innowacyjne rozwiązania w zakresie dostępności.

Zespół Centrum realizował także w 2021 roku projekt naukowy na zlecenie Państwowego Funduszu Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych w ramach Konkursu „Reprezentacje niepełnosprawności w kulturze i edukacji”. W ramach konkursu Zespół Centrum, w składzie: dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW (kierownik), prof. Krystyna Madej, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko i dr Adam Flamma oraz mgr Maciej Śledź realizował projekt pt. „Krucze awatary? Reprezentacje niepełnosprawności w grach dla dzieci i młodzieży w warstwie językowej, wizualnej, fabularnej i strukturalnej”. Projekt obejmował badanie reprezentacji niepełnosprawności w korpusie 60 gier wideo i zakończył się wydaniem raportu badawczego w języku polskim i angielskim oraz konferencją podsumowującą (grudzień 2021).

Pracownicy Centrum (dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW, dr Adam Flamma) prowadzili także badania dla przedsiębiorstw związane z realizacją tzw. „Bonów na Innowacje”, grantów Unii Europejskiej na działania badawcze przedsiębiorstw przyznawanych przez NCBiR za pośrednictwem organizacji branżowej „Dolnośląscy Pracodawcy” i uczelnianego Biura Projektów. Dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW, zrealizował prace badawcze dla firm UNITY i HoldApp, dr Adam Flamma uczestniczył w realizacji dwóch badań na potrzeby Weber Group i Landl, dr Marek Zimnak współpracował przy projekcie firmy Galena FSP.

W bieżącym roku w ramach działań badawczych Centrum dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW uczestniczy w realizacji projektu „Fundusz Bridge Alfa – Satus Games”. Fundusz na zlecenie NCBiR finansuje innowacyjne projekty gier wideo, których realizacja wymaga podjęcie badań naukowych. Prof. J. Stasieńko jest członkiem kluczowego personelu naukowego Funduszu i jest odpowiedzialny za przygotowywanie w porozumieniu z przedsiębiorstwami planu badań naukowych dla poszczególnych projektów oraz naukowych części raportów due diligence dla tych przedsięwzięć. Dr hab. J. Stasieńko, prof. UDDSW, w ramach „Szybkiej ścieżki” (programu UE dla przedsiębiorców podejmujących działania badawczo-rozwojowe zarządzanego przez NCBiR) uczestniczył w latach 2021-2023 w projektach dla przedsiębiorstwa Prosuma, których celem było opracowanie terapeutycznej dwóch aplikacji mobilnych: dla osób w kryzysie wywołanym pandemią Covid-19 oraz chorobą nowotworową.

Badania naukowe pracowników kierunku finansowane są przede wszystkim ze środków własnych Uczelni oraz z dotacji MEiN na badania naukowe, zgodnie ze strategią i planami rozwojowymi. Struktura wydatków obejmuje udział pracowników w konferencjach naukowych krajowych i zagranicznych, organizację konferencji oraz seminariów i spotkań naukowych, działania w ramach studenckiego koła naukowego.

Wśród awansów naukowych w okresie 2018-2024 sfinansowano postępowanie habilitacyjne dr hab. Agnieszki Węglińskiej (2018-2019). Przygotowywana jest również kolejna rozprawa habilitacyjna dr Agnieszki Dytman-Stasieńko oraz postępowanie doktorskie mgr. Macieja Śledzia.

Nauczyciele akademicy w ramach podejmowanej współpracy międzynarodowej uczestniczyli w projektach edukacyjnych z partnerami zagranicznymi w ramach Programu Erasmus+ oraz innych programów: dr hab. Agnieszka Węglińska, prof. UDDSW – Niemcy, Czechy, Bułgaria, dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW – Grecja, USA, RPA, Izrael, dr Adam Flamma – Grecja, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko – Grecja, Bułgaria. Zbiorcze zestawienie znajduje się w części „Umiejdzynarodowienie procesu kształcenia” do raportu.

W latach 2018-2024 pracownicy kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* zorganizowali samodzielnie lub współorganizowali 3 międzynarodowe konferencje naukowe. Pierwsza „The 10th Beyond Humanism Conference. Cultures of the Posthuman” odbyła się lipcu 2018 roku. W ramach wydarzenia, które zgromadziło ponad 120 uczestników, poruszane były także zagadnienia związane z profilem kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*. Odbył się m.in. panel na temat posthumanizmu w kontekście gier wideo i technologii VR. Centrum współorganizowało również dwie edycje online’owych konferencji z cyklu Global Posthumanism Forum w 2020 i 2021 roku. To drugie spotkanie w całości było poświęcone podręcznikowi współredagowanemu przez dr hab. Jana Stasieńko, prof. UDDSW i prof. Evi Sampankou z Uniwersytetu Egejskiego w Grecji, „Posthuman Studies Reader. Core readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism”, Schwabe Verlag 2021.

W latach 2018-2024 pracownicy kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* brali czynny udział w ponad 37 konferencjach, w tym 30. krajowych i 7. międzynarodowych (w j. 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 (dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW, dr Adam Flamma, post-, trans- i metahumanizm (dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko), medioznawstwo i filmoznawstwo (dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW, dr Adam Flamma, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko), komunikacja społeczna (dr hab. Agnieszka Węglińska prof. UDDSW, dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW) itp.

Warto wskazać, że liczna grupa pracowników brała udział w V i VI Kongresie Polskiego Towarzystwa Komunikacji Społecznej oraz w międzynarodowych konferencjach organizowanych przez International Business Information Management Association.

Wykaz wszystkich wystąpień konferencyjnych wraz z nazwami konferencji znajduje się w załączniku 2.9 do raportu.

Oprócz wspomnianych aktywności zespołu działalność upowszechniająca pracowników przejawia się w następujących formach:

- wykładów otwartych (w ramach zadań i funkcji zawodowych czy organizacyjnych pełnionych przez pracowników), w tym na zaproszenie różnych instytucji, szkół i uczelni
- udziału z prelekcjami lub wykładami typu keynote w imprezach naukowych i branżowych związanych z produkcją gier, fantastyką naukową, animacją (prof. Jan Stasieńko „Print Screen Festival Tel Aviv, konferencja Cyber+Media, Lublin 2021; seminarium Uniwersytetu Łódzkiego, Widzieć - Rozumieć - Działać. Humanisci i nowe technologie, 2019; prof. Jan Stasieńko,

dr Adam Flamma, konferencja CEEGS Praga 2018; dr Adam Flamma, mgr Patryk Scelina, Digital Dragons, Kraków 2021; mgr Patryk Scelina, Game Developers Conference 2021; prof. Jan Stasieńko, dr Adam Flamma, dr Szymon Makuch, Dni Fantastyki 2018, 2021).

– udzielaniu wywiadów dla mediów regionalnych i ogólnopolskich oraz prasy lokalnej (dr hab. Jan Stasieńko, prof. UDDSW, dr hab. Agnieszka Węglińska, prof. UDDSW, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, dr Adam Flamma, dr Szymon Makuch).

4.2. Kompetencje dydaktyczne kadry prowadzącej zajęcia na kierunku

Kadrę kierunku stanowią osoby posiadające długoletnie doświadczenie dydaktyczne. Pracownicy ze stopniem dra i dra habilitowanego posiadają także wieloletnie doświadczenie w zakresie promowania prac magisterskich oraz ich recenzowania. Pracownicy samodzielni posiadają doświadczenie w opiece nad doktorantami, biorą także udział w przewodach doktorskich i habilitacyjnych. Młodsza kadra posiada doświadczenie w zakresie pełnienia funkcji promotora pomocniczego w przewodach doktorskich (dr Agnieszka Dytman-Stasieńko).

Pracownicy kierunku prowadzący seminaria magisterskie wykorzystują funkcjonalności MS Teams. To platforma, które pozwala na szybki kontakt ze studentami, co jest niezwykle pomocne w opiece tutorskiej i promotorskiej. Tego typu narzędzia pozwalają na bardziej praktyczne prowadzenie zajęć dydaktycznych w oparciu o nowoczesne platformy komunikacyjne, wykorzystywane także w działalności zawodowej podmiotów z branży medialnej. Istotnym elementem działalności dydaktycznej i naukowej jest także aktywność studentów, realizujących swoje pasje w ramach przyjętego w UDDSW modelu opieki tutorskiej oraz kół naukowych opisanych dokładniej w innej części raportu. Pracownicy etatowi kierunku łączą zainteresowania naukowe z aktywnością dydaktyczną. Przedmioty, które prowadzą nauczyciele akademicy, korelują z ich profilem naukowym i doświadczeniem zawodowym nabytym poza uczelnią. Dorobek naukowy kadry prowadzącej zajęcia zorientowany jest przede wszystkim na nauki o komunikacji społecznej i mediach z uwzględnieniem różnorodnych obszarów związanych z nowymi technologiami komunikacyjnymi. W ramach swojej działalności naukowej pracownicy przygotowują publikacje i ekspertyzy, biorą udział w konferencjach naukowych w kraju i za granicą, realizują granty badawcze. Pracownicy prowadzący zajęcia dydaktyczne na kierunku posiadający stopień doktora i doktora habilitowanego są zaliczani do liczby N zespołu dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach UDDSW, prowadzą intensywną działalność naukową o międzynarodowym charakterze.

Stale podnoszą swoje kompetencje dydaktyczne, biorąc udział w organizowanych w uczelni szkoleniach, a także w ramach samokształcenia indywidualnego, wymiany dobrych praktyk (październik 2019, lipiec 2020) czy też regularnych spotkań zespołu dydaktycznego. W jego ramach omawiane są problemy pojawiające się na zajęciach, pracownicy dzielą się doświadczeniem, oceną skuteczności w zakresie weryfikacji efektów uczenia się, współpracują w ramach przygotowania prac dyplomowych i analizują jakość prac zaliczeniowych.

W ramach zdobywania międzynarodowych doświadczeń dydaktycznych pracownicy etatowi kierunku regularnie wyjeżdżają w charakterze visiting professors do uczelni partnerskich UDDSW w ramach programu Erasmus+. W zakresie zwiększania międzynarodowych kompetencji dydaktycznych troje pracowników dr hab. Agnieszka Węglińska prof. UDDSW, dr hab. Jan Stasieńko prof. UDDSW, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko posiada certyfikaty programu Master of Didactics, które zdobyli w ramach szkoleń anglojęzycznych w 2019 r. w Gandawie i Londynie.

Pracownicy kierunku stanowią istotne wsparcie w zakresie doskonalenia dokumentacji wewnętrznej uczelni dotyczącej procesów kształcenia. Dr hab. Jan Stasieńko prof. UDDSW pełni

funkcję koordynatora dyscypliny naukowej nauki o komunikacji społecznej i mediach. Dr hab. Jan Stasieńko prof. UDDSW, dr hab. Agnieszka Węglińska prof. UDDSW, są członkami uczelnianej Rady Akademickiej. Niektórzy nauczyciele akademicy pełnili funkcję menedżera kierunku: dr Adam Flamma - *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne* (I stopnia), dr Szymon Makuch - *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* (II stopień). Członkowie kadry posiadają doświadczenie w zakresie koordynacji praktyk zawodowych na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*.

W okresie pandemii Covid-19 kadra dydaktyczna kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* intensywnie wdrażała się do kształcenia zdalnego, uczestnicząc w szkoleniach wewnętrznych organizowanych w UDDSW przez Dział Rozwoju Kształcenia Zdalnego, szkoleniach indywidualnych prowadzonych przez menedżera kierunku oraz wzajemnego wsparcia koleżeńskiego i webinarów dostępnych online.

4.3. Najważniejsze osiągnięcia dydaktyczne kadry prowadzącej zajęcia na kierunku

Do najważniejszych osiągnięć dydaktycznych kadry prowadzącej zajęcia na kierunku można zaliczyć:

1. Udział 3 pracowników w 2019 r. w anglojęzycznym programie Master of Didactics, finansowanym przez MNiSW (certyfikaty: prof. Jan Stasieńko, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, Ghent University Belgia, prof. Agnieszka Węglińska, University College London, Wielka Brytania). Program (150 h szkoleniowych + wizyty studyjne) zorientowany był na nabycie kompetencji tutorskich wykładowców oraz doskonalenie metod nauczania, z uwzględnieniem dydaktycznych narzędzi on-line.
2. Udział pracowników Kolegium w programie zagranicznych wyjazdów dydaktycznych celem prowadzenia zajęć na uczelniach partnerskich pt. Teaching Staff Mobility w ramach programu Erasmus+ UE (prof. Agnieszka Węglińska: Bułgaria - Sofia, Czechy - Brno, Hiszpania - Barcelona, Niemcy - Hamburg; Prof. Jan Stasieńko, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, Bułgaria – Sofia, Czechy – Praga, Grecja – Ateny, Francja – Lille, dr Adam Flamma Grecja – Mitylena).
3. Uzyskanie przez zespół prof. Jana Stasieńki 1. miejsca na liście rankingowej projektów w programie UE i NCBiR „Umiędzynarodowienie Szkolnictwa Wyższego” (komponent Programu Wiedza-Edukacja-Rozwój) i realizacja w latach 2017-2019 projektu „Big data, digital marketing and trendwatching – nowy program studiów II stopnia w języku angielskim w Dolnośląskiej Szkole Wyższej” z finansowaniem 1 425 108 zł.
4. Otrzymane nagrody przez pracowników Kolegium: prof. Jan Stasieńko „Wrocław Bez Barrier” 2015, prof. Agnieszka Węglińska, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, - nagroda Rektora DSW za wybitne osiągnięcia naukowe, dr Adam Flamma, dr Szymon Makuch – za wybitne osiągnięcia organizacyjne i dydaktyczne.
5. Współautorstwo (z prof. Evi Sampanikou) prof. Stasieńki w redakcji podręcznika: „Posthuman Studies Reader. Core readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism”, Schwabe Verlag 2021.
6. Realizacja przez pracowników kierunku zajęć dydaktycznych w języku angielskim w ramach specjalności 3D Animation and Visual Effects for Film and Games.
7. Organizacja przedsięwzięcia „Strefa Podcastów DSW” pod kierownictwem dr. Szymona Makucha powstała w ramach realizacji projektu o tym samym tytule w ramach programu Społeczna odpowiedzialność nauki – Popularyzacja nauki i promocja sportu, finansowanego z budżetu państwa przez Ministerstwo Edukacji i Nauki. Celem projektu jest upowszechnianie i promowanie dorobku naukowego studentów, doktorantów i pracowników naukowych

Uniwersytetu Dolnośląskiego przez stworzenie kanału na platformie streamingowej. W efekcie realizacji projektu utworzono kanał „Strefa Podcastów DSW”, na którym, w latach 2021-23 przygotowano i opublikowano ponad 40 podcastów (publikowane z częstotliwością jeden odcinek co 2 tygodnie). Audycje tematycznie nawiązują do aktywności środowiska akademickiego Uniwersytetu Dolnośląskiego. Podcasty są ściśle powiązane z prowadzonymi kierunkami studiów (*administracja, bezpieczeństwo wewnętrzne, dietetyka z promocją zdrowia, dziennikarstwo i komunikacja społeczna, human resources i coaching, informatyka, media design i marketing wizerunkowy, media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, media kreatywne: projektowanie gier i animacji, pedagogika, pedagogika specjalna, psychologia*), realizowanymi badaniami oraz zainteresowaniami członków i członkiń redakcji. Podcasty są tworzone na otwartej licencji oraz po siedmiu dniach od premiery w serwisie Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, umieszczane na ogólnodostępnych serwisach streamingowych (Spotify, Mixcloud, Soundcloud, GooglePodcasts, Apple Podcast). Każda audycja poddana jest transkrypcji. Część podcastów przygotowywana jest w językach obcych (angielskim, czeskim oraz ukraińskim). Istotnym elementem tworzonych audycji jest również ich lokalny i regionalny wymiar związany z promocją Wrocławia i Dolnego Śląska jako miejsc najbliższych Uczelni oraz naszej społeczności akademickiej.

4.4. Osiągnięcia z zakresu upowszechniania wiedzy kadry prowadzącej zajęcia na kierunku

Za najważniejsze osiągnięcia kadry kierunku z zakresu upowszechniania wiedzy można uznać:

1. Wykłady, prelekcje gościnne oraz na zaproszenie („Print Screen Festival”, „Dni Fantastyki”, „Digital Dragons”, „Game Industry Conference”, „Central and Eastern European Games Studies Conference”, Filozofikon, UAM, UZ).
2. Upowszechnianie wiedzy naukowej na temat gier wideo i kultury popularnej za pośrednictwem organizacji pozarządowych (Stowarzyszenie Game Up i Stowarzyszenie Trickster – dr Flamma i dr Makuch).
3. Opracowanie raportu badawczego dla PFRON „Krucze awatary? Reprezentacje niepełnosprawności w grach dla dzieci i młodzieży w warstwie językowej, wizualnej, fabularnej i strukturalnej” oraz konferencji podsumowującej grudzień 2021 (prof. Stasieńko, dr Dytman-Stasieńko, dr Flamma).
4. Realizacja wykładów inauguracyjnych rok akademicki (prof. Jan Stasieńko - w 2018, dr Adam Flamma – w 2021), jak też wykładów gościnnych, wykładów otwartych, warsztatów w ramach upowszechniania wiedzy dla instytucji publicznych oraz szkół i uczelni (prof. Jan Stasieńko, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, prof. Agnieszka Węglińska, dr Adam Flamma, dr Szymon Makuch, mgr Patryk Scelina).
5. Adam Flamma: Wyjazd służbowy, prezentacja uczelni na Targach Karier GCCE / wygłoszenie preselekcji nt. dydaktycznych aspektów projektowania gier na UDDSW Sosnówka Forum Nauki 27-29.09.2023,
6. Szymon Makuch: Udział w konferencjach/warsztatach/kursach/seminariach, Wystąpienie konferencyjne, W: I Forum Groznawcze "Zasady gry", 2022, 02-06-2022 - 03-06-2022, Poznań, Polska.

Warto wskazać, iż oprócz aktywności w charakterze pracowników badawczo-dydaktycznych kadra etatowa kierunku posiada bogate doświadczenie zawodowe w różnych branżach: produkcja i projektowanie gier, tworzenie cyfrowych efektów wizualnych, tworzenie dźwięku i muzyki do gier i filmu, tworzenie aplikacji VR, projektowanie aplikacji mobilnych, consulting B+R, consulting prawny,

które to doświadczenie zawodowe wykorzystuje w ramach zajęć dydaktycznych wyszczególnionych w załączniku 2.2. „Obsada zajęć dydaktycznych” do raportu.

4.5. Doświadczenie zawodowe kadry prowadzącej zajęcia na kierunku

Nauczyciele akademicki zatrudnieni na umowy posiadają długoletnie doświadczenie zawodowe w określonych branżach kreatywnych związanych z profilem kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*.

Przy zatrudnianiu nauczycieli akademickich ogłaszane są konkursy (strona UDDSW w zakładce „oferty pracy”, Akademicka Baza Ogłoszeń, portale z ogłoszeniami typu pracuj.pl), które są dostosowane do potrzeb dydaktycznych kierunku oraz do profilu naukowego UDDSW (doświadczenie zawodowe i/lub badawcze, a także profil działalności instytucji, w której je zdobywali, jej ranga, specyfika i zakres działalności oraz pełnione funkcje i zdobyte doświadczenie zawodowe lub/i badawcze). Na kierunku zatrudniani są więc specjaliści z wybranych branż kreatywnych, przede wszystkim ze studiów projektowania gier i aplikacji interaktywnych, studiów animacji i efektów wizualnych i cyfrowej postprodukcji, przedsiębiorstw tworzących aplikacje mobilne oraz aplikacje wirtualnej (VR) i poszerzonej rzeczywistości (AR).

Tabela 4 Przykładowe obszary wiedzy praktycznej innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne na kierunku

Lp.	Obszary wiedzy praktycznej pracowników nieetatowych	Przykładowe przedmioty	Wykładowca (2023/2024)
1	Programowanie w silnikach gier (Unity, Unreal) i tworzenie projektów wirtualnej rzeczywistości	Praca z silnikiem Unity Praca z silnikiem Unreal Silniki gier w animacji filmowej	dr hab. Grzegorz Kosior prof. UO inż. Krzysztof Kurzeja inż. Jakub Flaczyk mgr Adrian Gutowicz
2	Grafika 2D i 3D	Sculpting Zaawansowane modele 3D Modelowanie postaci Digital art. Texturowanie, mapowanie i shading	Mgr Tomasz Wojciechowski dr Iwona Ogrodzka mgr Wojciech Jarosz
3	Animacja	Warsztat motion capture Animacja postaci Animacja twarzy Processing w animacji Animacja 2D	mgr Szymon Zdobylak, inż. Wojciech Wójcik, lic. Adrian Jackowski, Wojciech Gajdecki
4	Cyfrowa postprodukcja	Motion design Postprodukcji – montaż wideo Postprodukcja – montaż dźwięku Postprodukcja compositing	mgr Maja Krzyżaniak, dr Iwona Ogrodzka dr Paweł Pietruszewski mgr Hanna Pachurka
5	Projektowanie gier (game design) i projektowanie poziomów gier	Level design Technical level design Mechaniki wybranych gatunków gier Psychologia gier	mgr Michał Kopeć mgr Kamil Ciesielski mgr Karolina Ciesielska

6	Tworzenie fabuł gier i filmów	Storytelling I story design	mgr Aleksandra Godek
7	Ekonomiczne i prawne aspekty gier wideo	Zarządzanie projektami kreatywnymi Prawo nowych mediów Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	dr inż. Ewa Muciek, dr Elżbieta Kocowska-Siekierka mgr Magdalena Majewska

Pracownicy nieetatowi 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.

Warto wspomnieć, że niektórzy z pracowników nieetatowych z racji pełnionych funkcji zawodowych aktywnie upowszechniają wiedzę z zakresu projektowania i historii gier, animacji, filmu, rozwiązań interaktywnych.

4.6. Wsparcie rozwoju kadry prowadzącej zajęcia na kierunku

Uczelnia oferuje wsparcie rozwoju naukowego i dydaktycznego w ramach struktury UDDSW:

- Biuro Nauki – udziela wsparcia w zakresie z rozwoju kadry naukowej w zakresie formalności związanych z przygotowaniem wniosków o nadanie stopni naukowych albo tytułu naukowego oraz konsultuje interpretacje prawne przepisów związanych z awansem naukowym; wspiera pracowników w budowaniu indywidualnej polityki publikacyjnej, organizuje i prowadzi szkolenia oraz konsultacje indywidualne; pomaga w promocji dorobku publikacyjnego UDDSW; upowszechniania wśród pracowników UDDSW wiedzy o nowych modelach w komunikacji naukowej;
- Biuro Projektów – zajmuje się upowszechnianiem informacji w zakresie pozyskiwania funduszy na finansowanie działań naukowych, badawczych, dydaktycznych oraz innych przedsięwzięć, mających na celu podnoszenie jakości kształcenia i rozwoju Uczelni: udostępnia dane o ogólnopolskich i międzynarodowych programach, konkursach, grantach, inicjatywach w zakresie nauki, badań i rozwoju; organizuje szkolenia i doradza w zakresie pozyskiwania funduszy na realizację projektów z programów krajowych i europejskich
- Dział Rozwoju Kształcenia Zdalnego - jednostka wydziałowa, powołana w roku akademickim 2020/2021, wspomaga proces kształcenia oraz prowadzenie działalności szkoleniowej w zakresie zdalnej edukacji. Pracownia została utworzona na podstawie zaleceń Założyciela UDDSW, Uchwały Senatu UDDSW, a także obowiązujących rekomendacji i standardów, dotyczących wykorzystywania w procesie nauczania i uczenia się na studiach wyższych metod i technik kształcenia na odległość, w tym np. „Standardów metodyki kształcenia zdalnego”. Organizuje szkolenia z aktywizujących aplikacji: np. Padlet, Mentimeter, Quizlet, Platforma Moodle.
- Oferta Federacji
- Master of Didactics – umożliwienie udziału w projekcie MNiSW doskonalenia w ramach stażu zagranicznego metod dydaktycznych stosowane w kształceniu akademickim;
- organizacja otwartych seminariów, np. doktoranckich, z możliwością udziału wszystkich pracowników;

- możliwość udziału w publicznych obronach doktoratów realizowanych w ramach studiów doktoranckich i Szkoły Doktorskiej Federacji Naukowej DSW-WSB Merito.

Wsparcie rozwoju zawodowego obejmuje:

- możliwość prowadzenia zajęć na innych kierunkach prowadzonych na uczelni w powiązaniu z kompetencjami danej osoby;
- udział w szkoleniach naukowych (analiza dyskursu, Szkolenie Atlas.ti 8, Stastica itp.);
- udział w szkoleniach dot. zachowania w kontakcie z mediami, wizerunku online;
- szkolenia językowe: angielski 2019-2023;

Wsparcie dydaktyczne realizowane jest w postaci:

- Opracowanej publikacji dla nauczycieli akademickich pt. *Standardy metodyki kształcenia zdalnego. Przewodnik dla wykładowcy*, zespół projektowy: A. Bilon, N. Patan-Trawka, A. Zięty, M. Czyżuk, T. Jankowski, K. Koj, M. Zientarski, Wyd. DSW i WSB 2020 (publikacja elektroniczna),
- możliwości konsultacji z metodykiem ds. edukacji zdalnej z Pracowni Edukacji Zdalnej UDSSW,
- organizacji warsztatów dobrych praktyk i samokształceniowych,
- organizacji szkoleń zewnętrznych, np. emisja głosu, praca z osobami niepełnosprawnymi, praca w środowisku wielokulturowym,
- seminariów i zebrań szkoleniowych, zwłaszcza intensywnych w okresie pandemii Covid-19, np. Metody weryfikacji efektów uczenia się w oparciu o pakiet Office 365,
- wymiany informacji o procesach dydaktycznych w ramach zebrań Kolegium.

Ponadto Uczelnia podejmuje szereg działań ukierunkowanych na doskonalenie umiejętności dydaktycznych i rozwoju naukowego kadry. Biuro Projektów i Realizacji Strategii oraz Dział Rozwoju Kształcenia Zdalnego organizują liczne szkolenia ukierunkowane na podnoszenie kompetencji naukowych i dydaktycznych pracowników (z zakresu np. pracy w zróżnicowanym środowisku, tutoring w pracy ze studentami, praca ze studentami z dysfunkcją słuchu, wzroku, Praca ze studentami on-line, Szkolenie z MS TEAMS, Szkolenie z MS365, Kurs efektywnej komercjalizacji wyników badań, Kurs efektywnego publikowania, Kurs dot. praktycznych narzędzi pracy w pracy autora, Szkolenie dot. pisanie projektów naukowych, szkolenie z języka migowego dla pracowników dydaktycznych itp.).

Na uczelni przyjęto system ocen pracowników, o czym wspomniano powyżej, który sprzyja osiąganiu jak najwyższych wyników. Najlepsi pracownicy, po uzyskaniu kolejnych stopni i tytułów naukowych, są awansowani lub nagradzani, np.: nagroda Rektora przyznawana za wybitne osiągnięcia naukowe i/lub awans naukowy w okresie oceny bieżącej; nagroda Rektora za działalność dydaktyczną przyznawana na wniosek Dziekana w dwóch kategoriach, za: wysoki poziom nauczania lub wybitne osiągnięcia dydaktyczne (np. wypromowanie nagrodzonych prac dyplomowych, wdrożenie innowacyjnych rozwiązań dydaktycznych); nagroda Rektora za działalność organizacyjną za szczególnie wkład w rozwój uczelni.

W systemie motywacyjnym uwzględniono także premie publikacyjne dla nauczycieli akademickich zgodnie z przyjętą polityką naukową. Premie są przyznawane w trybie ciągłym za zrealizowane i zarejestrowane w systemie Polskiej Bibliografii Naukowej (PBN) publikacje, które ujęto w celach publikacyjnych na dany rok. Publikacje niezaplanowane mogą zostać dodane do celów publikacyjnych na wniosek autora. Wszyscy pracownicy etatowi UDSSW od 2022 r. mogą korzystać z systemu benefitów poprzez platformę MyBenefit, przysługuje im miesięczny ekwiwalent.

Na uczelni 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.

Zajęcia dydaktyczne w ramach kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* są przydzielane pracownikom przede wszystkim w oparciu o ich zgodność z kierunkami zainteresowań badawczych nauczycieli, dzięki czemu przedmioty na kierunku prowadzone są przez osoby prowadzące badania w obszarach bliskich poszczególnym blokom tematycznym. Zajęcia praktyczne także są przydzielane na podstawie zawodowego doświadczenia prowadzących.

Istotnym elementem działalności dydaktycznej i naukowej na Wydziale jest aktywność studentów, realizujących swoje pasje w ramach przyjętego modelu opieki tutorskiej w UDDSW oraz kół naukowych opisanych dokładniej w innej części raportu.

Zalecenia dotyczące kryterium 4 wymienione w uchwale nr 476/2022 Prezydium PKA z dn. 23.06.2024 w sprawie oceny programowej na kierunku studiów media kreatywne: projektowanie gier i animacji

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 4 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
1.	Zaleca się większe wykorzystanie potencjału kadrowego nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni na podstawie umowy o pracę posiadających stopnie naukowe i dorobek naukowy w dyscyplinie, do których kierunek jest przyporządkowany, do prowadzenia zajęć powiązanych z tymi dyscyplinami naukowymi.	<p>Zgodnie z zaleceniem 1 Zespołu Oceniającego PKA w celu pełnego 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> – dokonano zwiększenia liczby godzin prowadzonych na kierunku przez nauczycieli akademickich, których stopnie naukowe i dorobek naukowy mieści się w dyscyplinach, do których przyporządkowano kierunek, – dokonano weryfikacji programu studiów i przyjęto decyzją Rady Programowej Kierunku zmiany do programu studiów polegające wprowadzaniu następujących przedmiotów: <i>Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; Zarządzanie projektami kreatywnymi; Język sztuk wizualnych; Teoria i historia nowych mediów; Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej; Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji; Prawo nowych mediów; Self-branding i zarządzanie marką osobistą; Światotwórstwo w grach.</i> Zmiany te pozwolą na pełniejsze osadzenie kierunku w dyscyplinie wiodącej oraz wykorzystanie potencjału kadrowego kierunku. – Zmiany w programie studiów zostały wprowadzone uchwałą 47/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 28 kwietnia 2022 r. w sprawie ustalenia programu kierunku studiów „Media kreatywne: projektowanie gier i animacji”, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej dla cyklu kształcenia 2022/2023.

2.	<p>Zaleca się zrewidowanie polityki zatrudnieniowej uczelni i wyeliminowanie możliwości powierzenia prowadzenia zajęć osobom nieposiadającym tytułu zawodowego magistra, magistra inżyniera lub równorzędnego</p>	<p>Zgodnie z zaleceniem 2 Zespołu Oceniającego PKA dokonano rewizji polityki zatrudnieniowej Uczelni w celu wyeliminowania możliwości powierzenia prowadzenia zajęć osobom nieposiadającym tytułu zawodowego magistra, magistra inżyniera lub równorzędnego. Przyjęto w zarządzeniu nr 3/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r., że:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Osobami uprawnionymi do prowadzenia wykładów i seminariów są nauczyciele akademicki posiadający tytuł naukowy profesora lub stopień naukowy doktora habilitowanego lub będący profesorami wizytującymi. – Dziekan może upoważnić nauczyciela akademickiego posiadającego stopień naukowy doktora do prowadzenia wykładów i seminariów. Upoważnienie dotyczy danego roku akademickiego. Dopuszczalne jest prowadzenie przez magistrów praktyków wyłącznie wykładów po zatwierdzeniu ich kandydatury przez Dziekana Wydziału. – Jedynie w wyjątkowych przypadkach, uzasadnionych specyfiką kierunku, dopuszczalne jest sporadyczne prowadzenie zajęć dydaktycznych przez osoby z tytułem zawodowym licencjata, inżyniera, za upoważnieniem dziekana, pod warunkiem, że weryfikacji efektów uczenia się dokona osoba z minimum tytułem zawodowym magistra lub minimum stopniem naukowym doktora. W tym przypadku menedżer kierunku może dokonać takiej obsady tylko w sytuacji konieczności zapewnienia niszowych kompetencji niezbędnych do uzyskania kwalifikacji absolwenta. – Wydział Studiów Stosowanych prowadzi szkolenia podnoszące kompetencje skierowane do nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne. – Zmiany w programie studiów pozwalające na lepsze wykorzystanie potencjału nauczycieli akademickich oraz wyeliminowanie niektórych przedmiotów, w wypadku których szczegółowość i niszowość problematyki oraz warunki rynkowe uniemożliwiały zatrudnienie wykładowców z wykształceniem minimum magistra oraz wprowadzenie w to miejsce np. przedmiotu <i>Światotwórstwo w grach</i>, które na poziomie studiów magisterskich jest przedmiotem z jednej strony praktycznym, a z drugiej – obudowanym naukowo, czego przykładem są wydawane w tym zakresie monografie naukowe, jak <i>Światotwórstwo w fantastyce</i> dra Krzysztofa M. Maja oraz publikacje i działalność naukowa Artura Blaima, w tym <i>Utopian Visions and Revisions</i>. Z analogicznego powodu
----	---	--

		wykreślono z planu przedmiot Warsztat preprodukcji gier filmów, w wypadku którego również brak perspektywy zatrudnienia wykładowcy z odpowiednim doświadczeniem i tytułem magistra.
3	Zalecenie 3: zaleca się wdrożenie do stosowania 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 projektowanie gier i animacji jest przyporządkowany w prowadzeniu zajęć oraz powierzeniu zajęć osobom nieposiadającym kwalifikacji do prowadzenia zajęć w systemie szkolnictwa wyższego.	<p>Zgodnie z zaleceniem Zespołu Oceniającego PKA opracowano i wdrożono działania pro jakościowe zapobiegające 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: projektowanie gier i animacji 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> – W uczelni obowiązuje Zarządzenie nr 14/2022 Rektora Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z 29. kwietnia 2022 r. w sprawie struktury obowiązków nauczycieli akademickich, rodzaju zajęć wliczanych do pensum dydaktycznego, wysokości rocznych pensów dydaktycznych dla poszczególnych stanowisk nauczycieli akademickich oraz zasad powierzania obowiązków dydaktycznych pracownikom nieetatowym w roku akademickim 2022/2023. – Dodatkowo wprowadzono Zarządzeniem nr 3/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 stycznia 2022 r. szczegółową wydziałową instrukcją obsady zajęć dydaktycznych, które pozwoli zniwelować błędy związane z niepełnym wykorzystaniem zasobów kadrowych. – Zbieranie informacji o wykształceniu i doświadczeniu zawodowym nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne w aplikacji „CV wykładowcy” dostępnej w Intranecie zgodnie z Okólnikiem nr 3/2021 Rektora Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 5 listopada 2021 roku w sprawie obowiązku wypełnienia i bieżącej aktualizacji CV Wykładowcy w Intranecie

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

5.1. Stan, nowoczesność, rozmiary i kompleksowość bazy dydaktycznej służącej realizacji zajęć na ocenianym kierunku oraz jej adekwatności do rzeczywistych warunków przyszłej pracy zawodowej studentów oraz możliwości kształcenia umiejętności praktycznych z wykorzystaniem posiadanej bazy

UDDSW dysponuje wciąż unowocześnianą infrastrukturą, umożliwiającą realizację celów dydaktycznych i naukowych dla ocenianego kierunku. Budynek, stanowiący siedzibę Wydziału, jest doskonale przygotowany do prowadzenia zajęć. Sale są odpowiednie do liczebności grup, odpowiadają charakterowi zajęć, jakie są w nich prowadzone, są wyposażone na poziomie, który daje komfort studiowania. Uczelnia przygotowuje pracownie specjalnościowe tak by jak najbardziej warunki pracy w trakcie zajęć praktycznych odpowiadały warunkom przyszłej pracy zawodowej. Na bieżąco są uaktualniane programy oraz zaplecze sprzętowe adekwatnie do rozwijającego się rynku pracy związanego z kierunkiem. Dzięki temu, że na ocenianym kierunku zajęcia prowadzą praktycy znający warunki na rynku pracy, tendencje rozwojowe oraz mający najbardziej aktualne dane dotyczące mediów kreatywnych, uczelnia może aktualizować i wprowadzać wszelkie nowe rozwiązania za zakresu sprzętu i oprogramowania.

UDDSW dysponuje infrastrukturą, która jest przez cały czas unowocześniana, tak aby spełniać wymagania i standardy związane z dydaktyką i pracą naukową na ocenianym kierunku. Większość zajęć odbywa się w budynku przy Strzegomskiej 47, który jest przygotowany do prowadzenia zajęć – ćwiczeń, wykładów, laboratoriów czy warsztatów. Uczelnia dba o specjalistyczne pracownie, których wyposażenie dostosowane jest do potrzeb, te z kolei są związane z dynamiką rozwoju medialno-technologicznego. W budynku znajdują się 43 sale dydaktyczne, w tym pracownie komputerowe. Oprócz tego znajdują się tutaj także: nowe studio TV, Laboratorium Dźwięku, sala audio-wizualna, czy też pomieszczenie z systemem Motion Capture. Sale są wyposażone w m.in.: projektory multimedialne. Dodatkowo w recepcji prowadzący zajęcia mają do dyspozycji laptopy i niewielkie zestawy głośnikowe. W wybranych salach znajdują się stanowiska komputerowe, służące m.in. do pracy z obrazem i dźwiękiem (tzw. sale komputerowe), a także pomieszczenia do ewentualnej pracy on-line dla pracowników. Pomieszczenia w budynku znajdują się na trzech poziomach (parter, pierwsze i drugie piętro). Do bryły budynku przytwierdzona jest winda dla niepełnosprawnych, która może służyć także do przewożenia ciężkich elementów wyposażenie studia lub urządzeń służących do przeprowadzenia konkretnych tematów na zajęciach. Na całej powierzchni budynku zapewniony jest stały, bezprzewodowy dostęp do internetu. Budynek przy ul. Strzegomskiej 47 jest oddalony od głównej siedziby UDDSW, mieszczącej się przy ul. Strzegomskiej 55, ok. 300 m. W tym budynku znajduje się 19 sal dydaktycznych – od stycznia 2023 są to 23 sale dydaktyczne (wykładowe, ćwiczeniowe, pracownie specjalistyczne oraz aula na 296 osób).

Zajęcia na ocenianym kierunku prowadzone są przez praktyków, którzy mają do dyspozycji zaplecze sprzętowe oraz specjalnie do tego celu przygotowane pomieszczenia. Pracownicy znają warunki rynku pracy. Do dyspozycji studentów i prowadzących zajęcia jest także sprzęt audio i wideo, który można wypożyczyć na zajęcia lub krótkoterminowo “do domu”. Studenci chętnie korzystają z takiej możliwości.

Dział Administracyjny oraz Dział Informatyzacji dokonują inwestycji infrastrukturalnych, polegających na wymianie urządzeń i zakupie nowego sprzętu w konsultacji z nauczycielami akademickimi prowadzącymi zajęcia na kierunkach, po przekazaniu wniosku menedżera kierunku do opinii Dziekana i akceptacji Kanclerza UDDSW.

5.2. Infrastruktura i wyposażenie instytucji, w których prowadzone są zajęcia poza uczelnią oraz praktyki zawodowe

UDDSW wynajmuje budynki i pomieszczenia w zależności od potrzeb. Niektóre rozwiązania dotyczące zajęć poza uczelnią zostały zastąpione przez własną infrastrukturę, lepiej dostosowaną do potrzeb ocenianego kierunku. Tak było m.in. z Laboratorium Dźwięku (działającego od 2011 roku), które spełnia wymogi wynajmowanych wcześniej pomieszczeń studyjnych rozgłośni radiowych. Dodatkowo uczelnia wynajmuje pomieszczenia do zajęć dydaktycznych w Zespole Szkół nr 3, ul. Szkocka 64 we Wrocławiu, – 36 sal dydaktycznych (wykładowe, ćwiczeniowe w tym dwie pracownie do Technologii Żywnienia oraz kompleks do zajęć sportowych), Regionalnym Ośrodku Edukacji Sp. z o.o., ul. Wagonowa 12 we Wrocławiu – 17 sal dydaktycznych (szesnaście sal wykładowych, jedna komputerowa), w Centrum Sportowym Hasta la Vista - sale do zajęć fizycznych, w Przedszkolu Integracyjnym przy ulicy Grochowej 15 we Wrocławiu. Praktyki zawodowe odbywają się zgodnie z przyjętym zwyczajem w instytucjach związanych programowo z ocenianym kierunkiem i realizowanymi specjalnościami.

5.3. Dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnej (w tym Internetu, a także platformy e-learningowej, w przypadku, gdy na ocenianym kierunku prowadzone jest kształcenie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość) oraz stopnia jej wykorzystania w procesie nauczania i uczenia się studentów, w szczególności w ramach kształcenia umiejętności praktycznych

Uczelnia zapewnia studentom i pracownikom dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych. Na uczelni zapewniony został dostęp do internetu:

- w budynku przy Strzegomskiej 55, łącze symetryczne 500/500 Mb; 16 punktów dostępowych do sieci bezprzewodowej dla studentów (pokrycie budynku),
- w budynku przy Strzegomskiej 47, łącze symetryczne 1000/1000 Mb; 10 punktów dostępowych dla sieci bezprzewodowej dla studentów (pokrycie budynku),
- w budynku przy Wagonowej 1, łącze symetryczne 1000/1000 Mb; 8 punktów dostępowych dla sieci bezprzewodowej dla studentów (pokrycie budynku).

Uczelnia zapewnia wszystkim studentom, pracownikom i współpracownikom pełny pakiet Microsoft 365, zapewniający darmowy dostęp do wszystkich komponentów pakietu: MS Teams, Word, Excel, Power Point, Outlook, Planner, Power Apps, OneDrive, Forms, co dało możliwość korzystania z jednolitego, spójnego oprogramowania dla wszystkich studentów i wykładowców. Dostęp do MS 365 posiada obecnie ok. 7 tys. studentów (stacjonarni ponad 1500, niestacjonarni ok. 5500).

W razie potrzeby Uczelnia dysponuje stanowiskami komputerowymi przystosowanymi do prowadzenia zajęć zdalnych. Niektóre zajęcia, szczególnie te o charakterze praktycznym, mogą odbywać się w specjalistycznych pracowniach, gdzie prowadzący dysponuje sprzętem oraz dostępem do internetu. W ten sposób zajęcia odbywały się m.in. w Laboratorium Dźwięku (Strzegomska 47).

Do celów dydaktycznych jako element wzmacniający praktyczność i atrakcyjność kształcenia przygotowano w ramach projektu „Atraktory” filmy, które są zgromadzone w Bibliotece Cyfrowej UDDSW.

Uczelnia zapewnia także dostęp do następujących usług:

- **Uniwersytecki System Obsługi Studentów (USOS)**; to system informatyczny przeznaczony do zarządzania tokiem studiów uczelni wyższej. Umożliwia on pracownikom akademickim i dydaktycznym realizowanie procesu dydaktycznego i administracyjnego od obsługi i utrzymania studentów, poprzez planowanie i rozliczanie zajęć dydaktycznych, aż po

raportowanie wewnątrz i na zewnątrz organizacji. Funkcjonuje tutaj także obsługa elektronicznego indeksu dzięki usłudze Udowe.

- **Wirtualne Laboratoria**; to sale komputerowe, które mogą być zaadaptowane do pracy zdalnej. Szczególnie w sytuacji pandemicznej, która wymaga podjęcia szczególnych środków bezpieczeństwa. Studenci pracując w trybie zdalnym mogą łączyć się bezpośrednio z komputerami w stacjonarnych pracowniach komputerowych i korzystać z nich na odległość. Taki wirtualny dostęp umożliwi korzystanie z oprogramowania umożliwiającego m.in. edycję filmów czy dźwięków.
- **MS Teams**; podstawowa platforma umożliwiająca komunikację audiowizualną co przekłada się na możliwość przeprowadzenia zajęć online. Platforma umożliwia zajęcia synchroniczne audio-video, korzystanie z czatu, narzędzi prezentacji treści: WhiteBoard, prezentacje Power Point, udostępnianie pulpitu i aplikacji oraz plików w chmurze One Drive. Studenci mogą także współpracować w czasie rzeczywistym, pracując na dokumentach z auto zapisem oraz udostępniać dokumenty w wybranych aplikacjach internetowych (m.in. Word, Power Point czy Excel).
- **Moodle**; platforma umożliwia zarządzanie treścią służącą do procesów nauczania i uczenia się. Pozwala na kontrolę oraz uatrakcyjnienie tych procesów umożliwiając tym samym tworzenie e-portfolio, quizów, dodawanie materiałów, nagrań, dokumentów, linków oraz ewaluację. Może służyć także do archiwizowania materiałów i dokumentacji gromadzonej i używanej w MS Teams.
- **Gra symulacyjna REVAS**; metoda dydaktyczna przydatna w kształceniu. Jej wprowadzenie może wpłynąć na wzrost zaangażowania studentów poprzez wprowadzanie elementu rywalizacji, rozwijanie umiejętności pracy w zespole, podejmowania decyzji pod presją czasu. Możliwe jest także kształtowanie umiejętności zarządzania projektami powiązanych z kierunkiem kształcenia. Istotnie wpływa na tzw. kompetencje miękkie, takie jak: planowanie, komunikacja, współpraca w zespole.

5.4 Udogodnienia w zakresie infrastruktury i wyposażenia dostosowanych do potrzeb studentów z niepełnosprawnością

Od początku działalności UDDSW dostrzegał potrzeby osób z niepełnosprawnościami. Na prowadzonych przez Uczelnię kierunkach pedagogicznych kształceni są studenci, którzy będą stanowić kadrę w edukacji i rehabilitacji osób z niepełnosprawnościami. Na Uczelni prowadzone są prace badawcze i wdrożeniowe z zakresu adaptacji oraz wszelkich możliwych rozwiązań dla osób z niepełnosprawnościami. Dzięki pełnemu włączaniu studentów z niepełnosprawnościami w życie akademickie uczelni, studenci pełnosprawni i z niepełnosprawnościami mogą zdobywać kompetencje oraz dodatkowo, poprzez wspólne działania, kształtować właściwe postawy i nabywać umiejętności niezwykle przydatne w pracy zawodowej.

W UDDSW wdrożone zostały rozwiązania regulacyjne i strukturalne, aby ułatwiać komunikację oraz zwiększać dostępność Uczelni dla osób z niepełnosprawnościami. W roku akademickim 2012/2013 zostało uruchomione Biuro Wsparcia Edukacyjnego Studentów i Doktorantów z Niepełnosprawnością. Powołano je w celu wspierania i stwarzania warunków udziału w procesie kształcenia. Od stycznia 2016 r. decyzją Rektora wsparcie edukacyjne studentów i doktorantów z niepełnosprawnością zostało włączone do zadań Biura Karier i Praktyk. Zatrudniony został koordynator ds. osób z niepełnosprawnością - doradca zawodu. Prowadzi on pośrednictwo indywidualne i grupowe dla osób z niepełnosprawnością, koordynuje zatrudnianie asystentów.

UDDSW jest uczestnikiem projektu „Uczelnia dostępna”, który pozwala na stałą poprawę dostępności Uczelni w zakresie architektonicznym, cyfrowym, informacyjno-komunikacyjnym. Wprowadzone zostały także rozwiązania o charakterze organizacyjno-technicznym wpływające na zwiększenie dostępności usług UDDSW dla osób z niepełnosprawnościami, jak: wsparcie asystenta dydaktycznego, wsparcie tłumacza PJM, możliwość uzyskania materiałów dydaktycznych w formie plików oraz wydruku powiększoną czcionką lub w alfabecie Braille’a, możliwość zmiany sposobu uczestnictwa w zajęciach i alternatywną formą zaliczenia w sposób ustalony z prowadzącym zajęcia, możliwość korzystania z urządzeń wspomagających podczas zajęć oraz egzaminów, inne indywidualnie dobrane dostosowania form procesu kształcenia. Wprowadzono także możliwość korzystania z alternatywnych trybów egzaminów: egzaminy pisemne: Braille lub w druku powiększonym, egzamin przy wykorzystaniu komputera z przystawką mówiącą lub z pomocą lektora, asystent, tłumacz PJM w czasie egzaminu, przedłużony czas trwania egzaminu, zmiana formy egzaminu ustnego na pisemny lub odwrotnie.

Uczelnia stara się systematycznie dostosowywać własną przestrzeń, jej wyposażenie oraz studiowanie do potrzeb osób z niepełnosprawnością, wsłuchując się w opinie i sugestie tych osób. Przygotowane zostały: miejsca parkingowe dla osób z niepełnosprawnościami, dostępne wejście dla osób z niepełnosprawnością, przystosowane toalety, oznakowane ciągi komunikacyjne wolne od barier i zapewniające przestrzeń manewrową, udźwiękowioną i oznakowaną windę, wyposażono pracownie informatyczne w dostosowane stanowiska komputerowe. W ramach projektu „Uczelnia dostępna” dla ułatwienia dostępu osobom z dysfunkcją wzroku zainstalowano systemy nawigacji dla osób niewidomych (tyflografiki), dodatkowo oznakowano schody i szklane drzwi, pracownie i sale, zmieniono oświetlenie w toaletach na automatyczne, zmodyfikowano oznaczenia na korytarzach, klatkach schodowych, zmieniono na kontrastowe włączniki i gniazdka w salach i na korytarzach oraz zakupiono komputery ze specjalistycznym oprzyrządowaniem i oprogramowaniem.

Dodatkowo na Uczelni powołano w 2019 roku pełnomocnika rektora ds. studentów i doktorantów z niepełnosprawnością, który monitoruje i opiniuje wszelkie rozwiązania infrastrukturalne, techniczne, organizacyjne i dydaktyczne. Pełnomocnik jest stałym przedstawicielem UDDSW w Radzie Ekspertów ds. Kształcenia Studentów z Niepełnosprawnością. Zadaniem Rady jest wypracowanie wspólnych rozwiązań i stanowisk oraz dzielenie się doświadczeniami i dobrymi praktykami w zakresie stwarzania studentom i doktorantom z niepełnosprawnością warunków do pełnego udziału w procesie kształcenia.

5.5. Dostępność infrastruktury, w tym oprogramowania specjalistycznego i materiałów dydaktycznych, w celu wykonywania przez studentów zadań wynikających z programu studiów w ramach pracy własnej

Na uczelni działa **Laboratorium Dźwięku**. Jest to kompleks trzech pomieszczeń studyjnych: 307, 307a, 307b (przy ul. Strzegomskiej 47), poszerzonych o salę audiowizualną (304). Kompleks został zrealizowany w taki sposób, żeby pomieszczenia można było – po pierwsze – dowolnie konfigurować, a po drugie – rozbudowywać i dostosowywać do obowiązujących standardów w dziedzinie szeroko rozumianej pracy z dźwiękiem. Laboratorium służy zarówno celom dydaktycznym (warsztaty radiowe, produkcja, miksowanie dźwięku), jak i naukowo-badawczym. Studio służy także do rejestracji dźwięku, co umożliwia odpowiednia adaptacja akustyczna w każdym pomieszczeniu. Dzięki temu studenci UDDSW mogą nagrywać własną muzykę, słowo mówione, czy eksperymentować z dźwiękiem. Laboratorium dysponuje sprzętem wykorzystywanym w pracy związanej z działalnością radiową, ale także urządzeniami umożliwiającymi rejestrowanie dźwięku na wielu różnych polach. Szczególnie

istotne są aktywności związane z udźwiękowieniem gier lub filmów, obszarami sound designu, field recordingu, foley czy podcastów. Oprócz mikrofonów spikerskich studio posiada także bardziej specjalistyczne mikrofony kierunkowe, binauralne (3DIO), rejestratory cyfrowe (ZOOM, Tascam), ambisoniczne, monitory odsłuchowe, tyczki mikrofonowe, blimpy itp. Całość studia jest zaadaptowana akustycznie dla osiągnięcia dobrych warunków absorpcji dźwięku.

Studio telewizyjne umiejscowione jest w przyziemiu budynku przy ulicy Strzegomskiej 47 i składa się z 3 pomieszczeń: studia telewizyjnego, montażowni i sali przeglądowej. W 2023 roku uległo modernizacji. Studio telewizyjne ma powierzchnię około 17 m² i przy wysokości ponad 3,5 m, ma kubaturę ponad 63 metry³ co daje duże możliwości adaptacyjne. Wyposażone jest w 3 kamery studyjne 6K, green box, zestaw oświetlenia podsufitowego oraz statywowego, niezbędną scenografię i rekwizyty do realizacji publicystycznych programów telewizyjnych, prompter oraz mikrofony przewodowe i bezprzewodowe. Część sufitu i ścian jest pokryta wygłuszającymi panelami akustycznymi. Reżyserka ma powierzchnię około 9,5 m². Jest wyposażona w 8 torowy mikser wizyjny, 2 komputery montażowe po jednym MAC i PC z m.in. programami Adobe Premiere Pro, After Effects, Photoshop, mini serwer oraz niezbędne akcesoria do realizacji programów telewizyjnych. Reżyserka jest zabudowana w regały, w których są przechowywane akcesoria kamerowe, oświetleniowe, dźwiękowe oraz pozostały sprzęt filmowy. Sala przeglądowo wykładowa ma powierzchnię 39,5 m². Może pomieścić 35 osób. Wyposażona jest w zwijany ekran, rzutnik multimedialny oraz nowoczesną multimedialną tablicę, którą można wykorzystać do pracy z kamerami i Internetem. Sala posiada zestaw nagłośnienia 5.1, który może współpracować z urządzeniami zewnętrznymi również droga radiową. Ponadto studio telewizyjne ma do dyspozycji dodatkowe 3 kamery mobilne 6K, dwie 4K z niezbędnymi akcesoriami. Do dyspozycji studentów są również: 2 kamery sportowe Go Pro, kamera sferyczna 360 stopni, 2 drony DJI mini pro4, steadycam grawitacyjny i stabilizator elektryczny oraz zestaw do realizacji profesjonalnego dźwięku na planie filmowym i telewizyjnym. Studio telewizyjne pozwala na produkcję i montaż wielu gatunków materiałów wizualnych, w tym programów studyjnych wymagających realizacji, z udziałem kilku osób i z wykorzystaniem montażu oraz kluczenia na green boxu. W konstrukcji tych programów biorą udział studenci, pełniący po procesie dydaktycznym rolę operatorów, montażystów, realizatorów dźwięku, scenografów techników i realizatorów.

Pracownia multimedialna z systemem **Motion Capture** jest jedną z wykorzystywanych sal. System MoCap wyposażony jest w kamery firmy Optitrack Flex 13 oraz w oprogramowanie Motive: Body do przechwytywania ruchu ciała oraz Optitrack Expression do przechwytywania ruchu twarzy. W skład zestawu wchodzi także dwa kostiumy dla aktorów oraz zestaw markerów o różnej wielkości i zastosowaniu. System jest przystosowany do pracy poza studiem, wyposażono go bowiem w statywy AST i 3T. Zestaw uzupełnia komputer PC z zainstalowanym pakietem oprogramowania Autodesk Max 3D, Maya i Motion Builder. W pracowni, oprócz systemu, znajduje się także green screen oraz oprzyrządowanie służące do wykonywania zdjęć efektowych. Na użytek zajęć dydaktycznych i projektów studenckich zakupiony został także quadrokopter Phantom 3 PRO ze stabilizowaną kamerą jakości 4K oraz transmisją obrazu w jakości HD 720p wraz z osprzętem. Pracownia pełni także funkcję studia fotograficzno-filmowego. Jego wyposażenie stanowi 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.

Oprogramowanie wykorzystywane na kierunku:

W salach komputerowych zainstalowane jest oprogramowanie specjalistyczne:

- **Adobe After Effects CC** - często nazywany fotoszopem do filmów, jest równie wszechstronnym narzędziem, wykorzystywanym w postprodukcji filmowej jak również jako narzędzie do kreowania i obróbki materiału reklamowego na potrzeby telewizji i internetu. After Effects w rękach studentów, wykorzystywany jest między innymi w czasie zajęć z postprodukcji filmowej, do korekcji barwnej materiału filmowego, tworzenia i dodawania cyfrowych efektów specjalnych i efektów wizualnych, a także postprodukcji obrazów powstałych w oprogramowaniu 3D tj. 3DsMax, Maya, Blender, itp.
- **Adobe Audition CC** - jest jednym z ulubionych narzędzi audio montażystów filmowych. Dzięki swojej integracji z Premiere Pro, zapewnia możliwość szybkiej i profesjonalnej obróbki dźwięku pochodzącego z produkcji, nagrania dźwięku, w tym dialogów tzw. postsynchronów oraz montażu efektów dźwiękowych na potrzeby filmu. Profesjonalne narzędzie dźwiękowe jakim jest Audition poza wykorzystaniem w produkcji filmowej jest wykorzystywane również jako precyzyjny i najwyższej jakości rejestrator cyfrowy, stół montażowy i mikserski w jednym. Jest to środowisko pracy audio, które studenci mają okazję poznać zarówno jako uzupełnienie pracy nad montażem filmowych, jak i w nagraniach i edycji podcastów.
- **Adobe Photoshop CC** - oprogramowanie będące standardem, zarówno w branży obróbki grafiki rastrowej jak i tzw. malarstwie cyfrowym. Photoshop wykorzystywany jest jako wszechstronne narzędzie w branży gier komputerowych jak i postprodukcji filmowo-telewizyjnej.
- **Adobe Premiere Pro CC** - to jeden z najpopularniejszych programów do montażu filmowego na świecie. Wykorzystywany zarówno przez duże studia w Hollywood jak i małe agencje reklamowe. Program z rodziny Adobe jest jednym z branżowych standardów, dzięki swojej integracji z innymi programami pakietu, pozwala na płynną pracę montażową z wykorzystaniem innych materiałów wizualnych jak: domalówki (matte painting), cyfrowe efekty wizualne, tworzone w After Effects i Photoshop.
- **Audacity** - to darmowa alternatywa programu Audition, z chęcią wykorzystywana przez profesjonalistów do obróbki i montażu audycji. Prowadzący zajęcia z zakresu obróbki dźwięku wykorzystują Audacity wspólnie ze studentami w laboratorium dźwięku.
- **Autodesk 3DsMax** - podobnie jak Maya, to kompleksowe środowisko pracy w przestrzeni 3D, które mimo analogicznej do Maya wszechstronności, wykorzystywane jest najczęściej w branży gier komputerowych oraz branży architektonicznej. Zgodnie z obowiązującymi standardami rynkowymi 3DsMax stanowi jedno z podstawowych narzędzi, jakie poznają studenci w ramach zajęć z modelowania, animacji czy oświetlenia i shadingu wirtualnych scenografii.
- **Autodesk Maya 3D** - oprogramowanie, które stało się standardem w produkcji filmów animowanych oraz cyfrowych efektów wizualnych i wirtualnych scenografii w produkcji filmowej. Jest to środowisko, które studenci mają okazję poznać m.in. w czasie zajęć z animacji postaci oraz przygotowywania cyfrowych postaci do animacji, tzw. rigowania.
- **Autodesk Motion Builder** - to program przeznaczony do bardzo zaawansowanej pracy z animacją 3D. Stanowi uzupełnienie środowisk 3DsMax / Maya 3D oferując dodatkowe możliwości animacji postaci oraz obróbki zarejestrowanych ruchów ciała człowieka z systemu przechwytywania ruchu Motion Capture. To program, który jest jednym z najczęściej wykorzystywanych narzędzi zarówno w przemyśle filmowych efektów wizualnych jak i gier komputerowych, do pracy w połączeniu z systemami Motion Capture, pozwalającymi zarejestrować ruchy człowieka i zwierząt, a następnie przenieść je na wirtualne postaci 3D.

- **Blender** - to kompletne i darmowe narzędzie do pracy w przestrzeni 3D. Jest to program, który oferuje zbliżone możliwości do komercyjnych konkurentów i stanowi realną alternatywę dla programów takich jak 3DsMax czy Maya 3D. Studenci w ramach zajęć mają możliwość używania i pracy w Blenderze, który z racji swojej darmowej licencji jest idealnym narzędziem dla przyszłych absolwentów, którzy aspirują do otwarcia własnego studia produkcji grafiki i animacji 3D.
- **Gimp** - ten darmowy program graficzny jest alternatywą programu Photoshop, który podobnie jak blender umożliwia pracę początkującym profesjonalistom i jest jednym z ważniejszych narzędzi małych agencji reklamowych.
- **Krita** - program stworzony dla cyfrowych malarzy, który symuluje charakter fizycznych pędzli wykonanych z różnego włosia, umożliwiając tym samym wirtualnym malarzom wysoki poziom detalu podczas malowania przy pomocy tabletu graficznego. Studenci w ramach przedmiotu Digital Painting mają możliwość poznania obsługi i możliwości tego programu.
- **Substance Painter** - To zaawansowane narzędzie malarskie dla grafików 3D. Substance Painter, w przeciwieństwie do tradycyjnych programów graficznych jak Photoshop, umożliwia malowanie bezpośrednio na bryłach 3D. Daje to niezrównany poziom detalu w pokrywaniu cyfrowych postaci, scenografii czy rekwizytów, kolorami i teksturami, niezbędnymi do symulowania naturalnych powierzchni, takich jak skóra czy chropowate powierzchnie natury.
- **Unity** - jest jednym z najbardziej popularnych silników gier komputerowych na świecie. Zdominował całkowicie rynek gier średnio i niskobudżetowych, przez co jest jednym z najważniejszych narzędzi jakie studenci, aspirujący do pracy w branży gier, muszą poznać. Unity jest środowiskiem pracy zarówno artystów 3D, scenarzystów gier, dźwiękowców jak i programistów. Narzędzia jakimi dysponuje pakiet Unity, pozwala stworzyć w pełni funkcjonalną grę wideo, czego studenci mogą doświadczyć na każdym etapie pracy nad własnymi projektami w czasie zajęć.
- **Unreal Engine** - to standard w świecie wysokobudżetowych gier wideo. Unreal jest silnikiem gier, który umożliwia kompleksowe tworzenie fotorealistycznych gier na konsole i komputery PC. Jest to środowisko pracy zarówno specjalistów od grafiki i animacji 3D, jak i dźwiękowców i programistów. Dobra znajomość Unreal Engine gwarantuje studentom dużą konkurencyjność na rynku pracy w branży gier.
- **Zbrush** - jest środowiskiem pracy wirtualnych rzeźbiarzy. Zbrush to jedno z najpopularniejszych narzędzi pozwalających przekształcić tablet graficzny z piórkiem lub myszkę komputera w dłuto. Studenci z zacięciem do rysunku i malarstwa z powodzeniem wykorzystują możliwości cyfrowej rzeźby w kreowaniu realistycznych lub impresjonistycznych postaci 3D. Jest to również program, który zdominował branżę gier komputerowych pozwalając na niespotykaną do niedawna możliwość nadawania postaciom cyfrowym złożonych detali, jak zagniecenia ubioru, dodawania zmarszczek i realnych nierówności skóry idealnie gładkim modelom postaci czy rzeźbie martwej natury w sposób plastyczny i organiczny.

Pracownie komputerowe wyposażone są w stanowiska komputerowe z zainstalowanym oprogramowaniem służącym do przeprowadzenia zajęć kierunkowych i specjalnościowych. W szczególności są to pakiety umożliwiające edycję audio, wideo oraz realizowanie form prezentacji multimedialnych.

Studenci mają ponadto możliwość wypożyczania sprzętu filmowego i dźwiękowego, a także korzystania z sal dla celów spotkań kół naukowych lub różnych innych aktywności.

Do dyspozycji studentów w ich procesie uczenia się jest uczelniana Biblioteka – jedna z największych niepublicznych uczelnianych bibliotek w Polsce z bezpośrednim dostępem do książek.

Wykładowcy zalecając literaturę do zajęć zobowiązani są do uwzględniania jej dostępność w Bibliotece lub do udostępnienia legalnych plików (licencja CC) - co dotyczy wielu najnowszych opracowań tematycznych. Udostępnianie materiałów do zajęć studentom na dysku uczelnianym, czy też w plikach Teams bądź wysyłanie na maile grupowe (linki do źródeł, pliki np. pdf) są standardowymi formami przekazywania materiałów do nauki studentom ocenianego kierunku. Studenci mają możliwość wypożyczenia 10 książek na 1 miesiąc, z możliwością 3-krotnej ich prolongaty online ze swojego konta bibliotecznego.

5.6. System biblioteczno-informacyjny uczelni, w tym dostęp do aktualnych zasobów informacji naukowej w formie tradycyjnej i elektronicznej, o zasięgu międzynarodowym oraz zakresie dostosowanym do potrzeb wynikających z procesu nauczania i uczenia się na ocenianym kierunku, w tym w szczególności dostępu do piśmiennictwa zalecanego w kartach przedmiotów

Biblioteka UDDSW powstała w 1997 roku. Pracuje na uniwersalnym module obsługi użytkownika i opracowania zbiorów systemu Prolib Integro. Jest jedną z największych bibliotek wśród szkół niepublicznych, zawiera blisko 95 tys. woluminów – książek, podręczników i czasopism. Oferuje dostęp do zbiorów multimedialnych i elektronicznych dokumentów oraz licencjonowanych baz danych. Użytkownik poprzez Internet może przeglądać katalog biblioteki i e-źródła z dowolnego miejsca i o każdej porze. Na miejscu można skorzystać ze stanowisk komputerowych, samoobsługowego ksera, skanera, czytelnicy, sali do głośnej nauki i boksów profesorskich. Na wyposażeniu biblioteki jest powiększalnik tekstu TOPAZ, który posiada kamerę z auto-fokusem, blokadę fokusu i funkcję zamrażania obrazu oraz szeroki zakres powiększeń dla osób niedowidzących. Pozwala na czytanie w bardzo wysokim kontraście, co jest ogromnym ułatwieniem dla osób nie rozróżniających kolorów. W boksach profesorskich znajdują się nowoczesne komputery zaopatrzone w dedykowane oprogramowanie umożliwiające wykonywanie prac domowych. Można też skorzystać z tabletów graficznych w celu wykonania projektów, czy popracować w ciszy, przygotowując się do zajęć. Księgozbiór biblioteki obejmuje zarówno pozycje polskojęzyczne (94%), jak i obcojęzyczne (6%) w językach: angielskim, czeskim, niemieckim, rosyjskim.

Polityka gromadzenia zbiorów w Bibliotece UDDSW stale uwzględnia jak największy i jak najlepiej zorganizowany dostęp do źródeł elektronicznych. Korzystanie z zasobów elektronicznych ułatwiają dedykowane systemy, m.in. Ibuk LIBRA, Ebsco oraz wiele innych przydatnych baz w systemie Open Access. W trosce o wygodę studiowania i z uwagi na utrudniony dostęp do zbiorów biblioteka stworzyła zestawienie darmowych e-źródeł oraz wybranych baz Open Access (dostępnych nieodpłatnie w Internecie), z uwzględnieniem potrzeb kierunku geodezja i kartografia. Od 23.10.2021 biblioteka zagwarantowała studentom i pracownikom dostęp do 172 podręczników prawniczych z Lexoteki. Lexoteka jest to przede wszystkim biblioteka interaktywnych podręczników wydawnictw Wolters Kluwer i Lexis Nexis. Biblioteka UDDSW oferuje dostęp stacjonarny do tego zasobu na wskazanym stanowisku komputerowym. Biblioteka UDDSW 5 marca 2021 r. oddała do dyspozycji czytelników książkomat. Urządzenie to w dobie pandemii zdecydowanie ułatwia czytelnikom korzystanie z bogatego księgozbioru Biblioteki UDDSW poprzez wygodne odbieranie zamówionych książek, bez względu na godziny otwarcia biblioteki.

5.7. Sposoby, częstość i zakres monitorowania, oceny i doskonalenia bazy dydaktycznej i naukowej oraz systemu biblioteczno-informacyjnego, a także udziału w ocenie różnych grup interesariuszy, w tym studentów

Biblioteka stwarza optymalne warunki do nauki i pracy wszystkim grupom pracowników oraz studentom. Ocena stanu zasobów materialnych, w tym infrastruktury dydaktycznej jest realizowana w

trybie ciągłym. Na bieżąco realizuje zapotrzebowania wykładowców i studentów. Zamówienia na konkretną literaturę można składać bezpośrednio po zalogowaniu się na swoje konto czytelnika, w zakładce – propozycje zakupu. Biblioteka pozostaje w stałej współpracy z pracownikami akademickimi, jeśli chodzi o zadawany zakres literatury na konkretnych kierunkach. Nieustannie śledzi rynek wydawniczy, starając się co miesiąc uzupełniać księgozbiór nowościami.

Stan infrastruktury dydaktycznej i badawczej jest także przedmiotem zainteresowania Władz Uczelni. Efektywność systemu bibliotecznego-informacyjnego oceniana jest z kolei przez studentów, w co rocznej ocenie BAM. Opinie studentów i pracowników są również uwzględniane przy zakupie książek. Nad prawidłowym funkcjonowaniem systemów komputerowych oraz sprzętu komputerowego w UDDSW nadzór sprawuje Dział Informatyzacji.

W zakresie usuwania barier w infrastrukturze utrudniających funkcjonowanie osób niepełnosprawnych, widoczna jest współpraca z Biurem Karier i Praktyk, które zapewniają podczas prac weekendowych pomoc asystentów bibliotecznych osobom z niepełnosprawnością.

Interesariusze zewnętrzni i studenci UDDSW biorą udział w Badaniu atrybutów marki (BAM). Badanie jest przeprowadzone raz w roku. Wyniki badań wykorzystywane są do podejmowaniu działań usprawniających w różnych obszarach funkcjonowania uczelni we wszystkich obszarach. Badanie jest anonimowe i przeprowadzane jest za pomocą ankiety udostępnianej za pomocą linku. Dzięki odpowiedziom uzyskiwane są informacje, które pozwalają na identyfikację potrzeb i obszarów wymagających usprawnienia.

Uczelnia stara się na bieżąco dostosowywać uczelnianą przestrzeń oraz jej wyposażenie do potrzeb wszystkich studentów na podstawie opinii (BAM) lub sugestii studentów lub wykładowców poprzez kontakt bezpośredni z Działem Administracji, telefonicznie lub drogą elektroniczną. Uczelnia stara się także dostosowywać przestrzeń do osób z niepełnosprawnością, konsultując i opiniując zakupy wyposażenia, przebudowy infrastruktury z uczelnianym koordynatorem ds. osób z niepełnosprawnością.

Infrastruktura UDDSW jest monitorowana codziennie począwszy od służb porządkowych, konserwatorów po pracownika ds. obsługi sal dydaktycznych. Czas reakcji na zgłoszenia o awarii technicznej budynków lub awarii, uszkodzeniu wyposażenia jest bardzo krótki, często naprawy dokonywane są „od ręki” a sprzęt multimedialny jest w razie awarii dostępny do wykorzystania przez wykładowców na recepcjach budynków. Dokładna ocena, przegląd stanu technicznego sal dydaktycznych oraz wyposażenia jest dokonywany przez Zastępcę Dyrektora Działu Administracji wraz z jednym konserwatorem, odbywa się w każdy poniedziałek po zajęciach studentów studiów niestacjonarnych oraz w każdy piątek przed zajęciami studentów studiów niestacjonarnych. Podczas tego przeglądu są spisywane wszystkie awarie i uszkodzenia, które są planowane do wykonania w możliwie naj szybszym dostępnym terminie i rozdysponowane wśród pracowników.

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

6.1. Zakres i formy współpracy uczelni z instytucjami otoczenia społeczno-gospodarczego

Kierunek *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* powstał w odpowiedzi na wzrastające potrzeby branży kreatywnej w regionie Dolnego Śląska, ale i w całym kraju. Na bazie doświadczeń absolwentów studiów licencjackich kierunku *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne*, współpracy z firmami oraz analizy rosnącego rynku uznano, że wskazane jest wykształcenie jeszcze bardziej rozwiniętych kadr, zdolnych do zdobycia większych kompetencji, rozwiązywania

bardziej złożonych problemów albo posiadających jeszcze bardziej detaliczne umiejętności z zakresu modelowania, animacji i innych prac graficznych.

Wypowiedzi przedstawicieli branży odnotowane w prasie biznesowej często zawierały wskazania dotyczące braku kadr menedżerskich lub wykwalifikowanych pracowników obsługujących programy graficzne i silniki, którym nie trzeba poświęcać długiego czasu na szkolenie. Sami pracownicy również poszukiwali sposobu zwiększenia kompetencji branżowych, pozostającego w tematyce gier i animacji, a przy tym umożliwiającego zdobycie tytułu zawodowego magistra, na co odpowiedzią był omawiany kierunek.

We Wrocławiu mieszczą się siedziby lub oddziały kluczowych pracodawców z branży kreatywnej, zwłaszcza gamingowej, m.in. Techlandu, Ten Square Games, CD Projekt RED, The Dust, jak również wiele przedsiębiorstw będących podwykonawcami większych producentów, jak The Knights of Unity, Picadilla, Megapixel, Pixelstorm, Awaken Realms i inne. Kierunek *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, studia drugiego stopnia są studiami o profilu praktycznym. Konstrukcja programu zakładała nawiązanie współpracy z wykładowcami-praktykami związanymi z tymi przedsiębiorstwami, co udało się w ostatnich latach zrealizować. Na liście pracowników etatowych znajdują się Ziemowit Poniewierski (na co dzień pracownik Techlandu), Patryk Scelina (kompozytor, współtwórca wielu gier komputerowych i współpracownik krajowych producentów, m.in. Klabater, Tate Multimedia, Juggler Games), Maciej Jaroszewicz (Fools Theory), a wśród wykładowców zatrudnianych w ramach umowy zlecenia współpracują lub współpracowali z kierunkiem specjaliści z zakresu produkcji gier, animacji, pracownicy mediów związanych z grami i filmami, m.in. Kajetan Szczepaniak (Techland), Marek Derkowski (Awaken Realms, Fireline Games), Maciej Godzina (Ringtail Games), Kamil Ciesielski (CD PROJEKT RED), Wojciech Wójcik (DashDot Creations, CETA), Iwona Ogrodzka (ASP), Karolina Cieślak (PixelAnt Games), Krzysztof Kurzeja (The Knights of Unity, Odyssey Crew), Maciej Kuc (CD Action, g2a.com, Gamefound Awaken Realms), Aleksandra Wróbel (Character Company).

Menedżer kierunku, przedstawiciele Władz Uczelni, przedstawiciele Biura Karier i Praktyk aktywnie działają na rzecz poszukiwania nowych partnerów, praktykodawców i przedsiębiorstw zainteresowanych partycypowaniem w kształtowanie kierunku.

Pracownicy związani z kierunkiem aktywnie uczestniczą w spotkaniach branżowych, odwiedzając imprezy typu Nokia Garage Talks, gdzie zapraszani są eksperci z zakresu nowych technologii, m.in. polskie studio animacyjne Platige Image.

Wiosną 2019 r. dr Szymon Makuch poprowadził Forum Przemysłu 4.0 organizowane we współpracy z Wyższą Szkołą Bankową i firmą Materialise S.A. pt. *Druk 3D w fabryce przyszłości - jak przejść od prototypu do seryjnej produkcji?* gdzie omawiano m.in. kwestie związane z tematyką studiów na kierunku (stosowanie aplikacji VR w symulacjach przestrzeni magazynowych, wykorzystanie modelowania w druku 3D).

Będący częścią aktywności naukowej pracowników kierunku wnioski o grant w ramach europejskiego programu CHANSE doprowadził również do nawiązania szerszych relacji ze środowiskiem branżowym wykładowców kierunku. W ramach poszerzania granic i kompetencji wykładowcy kierunku zaangażowani byli w szereg różnych przedsięwzięć.

Dr Szymon Makuch i dr Adam Flamma we współpracy z globalnym potentatem dystrybucji gier stworzyli projekt G2A Academy, w ramach którego powstał kurs dla nauczycieli traktujący o wykorzystaniu gier wideo w edukacji przedmiotów ścisłych oraz humanistycznych. Jego celem jest uświadomienie, w jaki sposób można wykorzystywać gry wideo w pracy z uczniami oraz jak

aktywizować i stymulować procesy poznawcze za pomocą gier. Kurs "Video games in education" dostępny jest w języku polskim, angielskim, hiszpańskim i włoskim.

Wykładowcy kierunku zaangażowani są w projekt Scale UP, realizowany w Grupie TEB Akademia, którego celem jest wykorzystanie technologii VR w zakresie edukacji na różnych kierunkach studiów. Dr Adam Flamma jest członkiem zespołu metodologiczno-technologicznego, który nadzoruje pracę z ramienia Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu nad aplikacjami i opiniuje je na potrzeby Grupy TEB Akademia. Jednocześnie dr Flamma odpowiedzialny jest za bezpośrednie koordynowanie prac nad aplikacją poświęconą reprezentacji spektrum autyzmu we współpracy z absolwentką kierunku, panią Jagodą Piluch oraz ekspertką z zakresu autyzmu, panią Izabelą Sokołowską-Zatorską.

Eksplorując szerzej zakres technologii VR i jej edukacyjnego oraz szkoleniowego charakteru, dr Adam Flamma był zaangażowany w proces tworzenia aplikacji szkoleniowych we współpracy z firmą Giant Lazer. Aplikacje związane były z tematyką: logistyki, spedycji, lean managementu, projektowania magazynów i przestrzeni przemysłowych, nauki programowania, prac konserwacyjnych, zarządzania zasobami przemysłowymi oraz szeroko rozumianą ekologią, segregowaniem odpadów i procesami oczyszczania środowiska.

Kolejną inicjatywą, w którą zaangażowani byli wykładowcy kierunku był projekt 3D Community. Podopieczni dr hab. Jana Stasieńki oraz dra Szymona Makucha stworzyli projekt łączący dolnośląską społeczność grafików i animatorów 3D o charakterze samorozwojowym, łączący dolnośląską społeczność grafików 3D, skupioną wokół rozwoju profesjonalnego feedbacku i pomocy pracowniczej oraz projektowej. W projekt zaangażowani byli absolwenci kierunku, dyplomanci prof. Jana Stasieńko oraz dra Szymona Makucha. W trakcie szeregu odbywających się spotkań, miały miejsce wykłady, briefingi oraz warsztaty z zakresu modelowania 3D, pracy ze światłem - light artistic methods oraz m.in. warsztaty z prawa autorskiego w grafice 3D.

Jednym z ostatnich projektów, w które żywo zaangażowani są liczni wykładowcy kierunku, jest seria branżowych spotkań szkoleniowych dla przyszłych adeptów branży gier wideo "Digital Dragons Academy". W ramach otwartych wykładów o kulisach pracy w branży oraz jej realiach opowiadają wykładowcy UDDSW: dr Adam Flamma, mgr Maciej Jaroszewicz, mgr Szymon Stoczek, inż. Bartłomiej Jarosz, mgr Aleksandra Wróbel. Celem projektu jest ułatwienie młodym ludziom postawienia pierwszych kroków w branży gier oraz podjęcia decyzji m.in. o tym, jak zaplanować swój rozwój, jakie studia wybrać oraz jak pracować nad swoim portfolio, by skutecznie poradzić sobie w branży gier wideo.

Wykładowcy kierunku: dr hab. Jan Stasieńko prof. UDDSW, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko oraz dr Adam Flamma realizują w ramach grantu z Polskiej Fundacji Rozwoju Osób Niepełnosprawnych (PFRON) projekt "Krucze awatary" poświęcony reprezentacjom osób z niepełnosprawnościami w mediach audiowizualnych (w tym książkach, animacjach i grach) z uwzględnieniem ich roli, sprawczości oraz reprezentacji i funkcjonalności niepełnosprawności. W ramach grantu opracowywany jest szczegółowy raport badawczy, konferencja naukowa (zaplanowana na grudzień br.) oraz szereg wystąpień promujących badania. Planowane jest wydanie raportu w formie publikacji w języku polskim i angielskim.

6.2. Sposoby, częstość i zakres monitorowania, oceny i doskonalenia form współpracy i wpływu jej rezultatów na program studiów i doskonalenie jego realizacji

Zgodnie z zarządzeniem Dziekana nr 8/2024 w skład Rady Programowej na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* wchodzi przewodniczący, którym jest menedżer kierunku, nauczyciel akademicki, przedstawiciele interesariuszy zewnętrznych – firm z branży, np. Krzysztof Kurzeja (The Knights of Unity), przedstawiciele studentów: Patryk Szawuła.

Członkowie Rady Programowej regularnie, w cyklach rocznych, dyskutują nad koncepcją programu z uwzględnieniem aktualnej sytuacji rynkowej i potrzeb zgłaszanych przez specjalistów. Sytuacja polskiej branży wydaje się być w kryzysie efektem rozwoju AI i perspektyw wykorzystywania jej w branży kreatywnej, po wcześniejszej hossie, której przejawem były statystyki wzrostu zatrudnienia w branży gier mobilnych spowodowany dynamiczną rekrutacją w Ten Square Games, które otrzymało zgodę na dystrybucję na chińskim rynku w czerwcu 2021 r., a także wzrostem wartości firmy Huuuge Games, która znalazła się w pierwszej trójce najwyżej wycenianych spółek giełdowych z branży gamingowej w Polsce. Aktualna sytuacja jest wyzwaniem dla rozwoju kierunku tak, by w nauczaniu kompetencji przydatnych dla tworzenia gier oraz efektów specjalnych wykorzystywać AI.

Pozostali wykładowcy kierunku są ponadto w stałym kontakcie z menedżerem kierunku i Radą Programową Kierunku, zgłaszając swoje uwagi i potrzeby z perspektywy praktycznej aplikacji programu nauczania, jednoznacznie wskazując, które funkcje jakich programów mogą dziś być ważniejsze, cenniejsze i lepiej pozwalać osiągać efekty uczenia i aplikować je w praktyce.

Menedżer kierunku przy współpracy Biura Karier i Praktyk stale pracuje nad aktualizacją bazy współpracowników kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* śledząc doniesienia z branży oraz raporty, np. wydany w połowie 2023 r. Game Industry of Poland. Wynika z niego, że w Polsce działa już blisko 500 spółek z branży gier. Polska jest trzecim co do wielkości pracodawcą tego segmentu w Europie, w którym znalazło już zatrudnienie blisko 15 tys. osób. Polscy twórcy mają się czym chwalić. Dwie polskie produkcje przez wiele miesięcy zajmowały 1. miejsce globalnego zestawienia Steama. Najpierw Cyberpunk 2077, a po jego premierze na jego miejsce zajął Dying Light 2 od Techlandu. Inne polskie produkcje są wysoko w globalnym zestawieniu. Manor Lords na 5. miejscu, drugiej części Frostpunka, a na 7. miejscu i Lords of the Fallen na 16.

Na podstawie bazy kontaktowej zamieszczonej w raporcie Game Industry of Poland w ostatnim czasie udało się nawiązać kolejne kontakty z ciągle powstającymi przedsiębiorstwami, które projektują i tworzą nowe gry i aplikacje.

W latach 2021- 2023 studenci Kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu odbyli objęte programem studiów praktyki w wielu innych firmach tworzących i wykorzystujących nowe technologie w całej Polsce, a także na Ukrainie.

Oto firmy, w których nasi studenci odbywali praktyki: 2Way inc., 1105 Daniel Garcarz, ACO DESIGN, ACIDPIX, Krzysztof Woźny, Adria Games Sp.z o.o., Agencja Reklamowa EL Sp. Z o.o, Agencja Reklamy Gaba Łukasz Rachwański, Align Technology, AM Maciej Ejsmont, APLA Mateusz Musiał, APOGELION Sp. Zo.o., Arteo Development Sp. z o.o., Artur Brodzik 3D&Print, Asplex Sp. z o.o., Astrolable Stories, Astrolabe Stories, Adam Flamma, Automate IT Michał Boryczka, B&M Architekt sp. Z o.o., BerryGames Sławomir Jezierski, Berrynet Michał Ludwikowski, BERKAM Bernard Kamiński, Bloober Team SA, Bonasoft S.A., Burger CTP, Calitan Furniture Factory Sp. Zo.o., CD Projekt Red, Charitable Organization Apotoliv Petra i Pavla, Clever Agency Spz.o.o, CORE-SYSTEM, Creativity AR Sp. z o.o., CDA Spółka Akcyjna, Credit Agricole Bank Polska S.A., Credit Suisse, Dash Not Creations Sp.z o.o., DLM Sp.zo.o., DK

Dawid Kresso, Donkey Crew Sp. z o.o., Draknet Maciej Starościak, Dream Eater Interactive sp. z o.o., Dream Planet Studio Sp. z o.o., Dream Software Adam Pawlewski, DR Studio Games, Draw Distance S.A., Drukarnia Częstochowickie Zakłady Graficzne Sp. z o.o., Drukarnia SIL-VEG-DRUK s.c., Drukarnia Ziębice Zygmunt Kąfera, Drukarnia DRUKLAND, Educatsja Beata Królikowska, Ekoenergetyka Polska S.A., EV Group Konstrukcje Inżynierskie, Exence S.A., FHU Adams Meble, FHU FAM, Firma Usługowo Hadlowa Grzegorz Kobuszewski, Food For Nation Sp. z o.o., Forever Entertainment, Foto Putak Studio Zygmunt Maczek, FRANC-TEXTIL Sp. z o.o., FrogVille Games Sp. z o.o., Fundacja Edukacja PRYMUS, Fundacja Klub Innowatora - Drukarnia typograficzna, Fundacja Przyjaźni Polsko-Japońskiej NAMI, Gwardia Gryfa Karina Prajs-Owczarek, Gravton Agnieszka Panek, Grupa EDUKACJA 3.0 Sp. z o.o., GS OMB, Glass Cannon Unplugged, Hotel Court Wellness&SPA, Hotel InVite Sp. z o.o., HTG Electronics Sp. z o.o., InPoland Media Sp. z o.o., Inpost Wałbrzych, Inksearch sp. z o.o., Intermarum SA, INTA LIC, IZODAN sp. z o.o., JDG Szustowa, Janus + 66PROJEKT.PL, Jujubee S.A., KAWKA DESIGN, KEMER Przemysław Wiktorek, KKVision Kornel Kalka, KEMER Przemysław Wiktorek, Klaudia Flisak, Your Design, KS Pracownia Projektowa, Kyndryl Global Services Delivery Center, La vie en Rose Ltd, LikeBright Tomasz Błaszczak, Liquid sphere Piotr Rudnicki, Lumicon Fx, Lunarium Creations Sp. z o.o., Lunaris Joanna Różycka, Lubię Ładnie Sp. z o.o., Madnetic Games Sp. z o.o., MAZO s.c., Miejska Biblioteka Publiczna w Sieradzu, Młodzieżowy Dom Kultury Im. Stanisława Wyspiańskiego, Młodzieżowy Dom Kultury w Puławach, Madnetil Games S.A., Mirit Software House Sp. z o.o., MK CONSULTING Marcin Karkoszka, Mooneaters S.A., Moon Theaters, MWOWK Agancy, NWT Tourism, Na Fali Wioletta Pokitko, NEONET S.A., Nokia Solutions and network sp. z o.o., OBUDOWA Hyjek Biedrzycki Spółka Jawna, One More Level S.A., Opera Software International As Oddział w Polsce, Out Of The Ordinary Sp. z o.o., Patrycja Joachimiak PATJO, Paweł Pietruszewski PP MUSIC STUDIO, PCM Sp. z o.o., Perfect Storm, PFH Centrum Obsługi Biznesu Sp. z o.o., PICDONE Sp. z o.o., PIXEL STORM SP.O.O., Polonyadayiz Ender Tas, PM Group, PK ART Paulina Kurkowska, Pro Digital sp. z o.o., PROFES Sp. z o.o. Sp. K., PROMARK, Projektowanie Graficzne Paulina Łukaszczyk, PROART Grzegorz Matoryn, Pro Digital sp. z o.o., Proart Grzegorz Matoryn, Produkcja Reklam – Gniezno, Real Inveted Studio, Rebel Fencing Szkoła Szymierki Klasycznej, Reborn Interactive sp. z o.o., Reika Games - Error 404 sp. z o.o., REBORN INTERACTIVE, Rik tours and Travels, RamajVoice, Siedem Cztery Joanna Kordylewska, Sigma Servis, Sky Legal Technology sp. z o.o., SH GROUP Sp. z o.o., SHG sp. z o.o., Start House Games, Studio Filmów Rysunkowych Instytucja Kultury, Studio Wideo Andrzej Kita, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trockster, Stowarzyszenie Badania i Rozwoju Gier "GameUp", Stowarzyszenie LIDER A4, Stowarzyszenie Level Up, Stowarzyszenie Polskie Gry Video, Stowarzyszenie Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej Trockster, Stowarzyszenie Polskie Gry Video, Studi Sp. z o.o., Świat Barw Sp. z o.o., T-Bull S.A., TMSolution Sp. z o.o., Tarczyński s.a, Ten Square Games SA, Territory of Colon, Text-Art Fabryka Reklamy, The Bunkier Escape Room, The Knights of Unity Sp. z o.o..

Z wieloma z powyższych firm współpraca jest cały czas podtrzymywana i rozwijana.

Ze względu na dużą fluktuację na rynku (co roku powstają nowe studia, inne wygaszają aktywność), prowadzony jest bieżący monitoring i szukanie nowych kontaktów, które wobec wzrostu liczby studentów będą dostarczać wiedzy branżowej i potencjalnej przestrzeni na wspólne projekty.

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

7.1. Rola umiędzynarodowienia procesu kształcenia w koncepcji kształcenia i planach rozwoju kierunku (przy uwzględnieniu każdego z ocenianych poziomów studiów)

Działania Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW sprzyjają umiędzynarodowieniu procesu kształcenia, np. poprzez realizację całości studiów lub części programu studiów w językach obcych, prowadzenie zajęć w językach obcych, ofertę kształcenia dla studentów zagranicznych, a także organizację wydarzeń naukowych wspólnie z zagranicznymi uczelniami lub instytucjami naukowymi.

Proces umiędzynarodowienia uczelni stał się jednym z najistotniejszych punktów realizacji Strategii Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. Odnosi się ona do współpracy zarówno studentów, jak i pracowników dydaktycznych i naukowo-dydaktycznych oraz administracyjnych. Sam proces realizowany jest na kilku płaszczyznach i obejmuje głównie wzmocnienie i poszerzenie współpracy z ośrodkami za granicą w wymiarze dydaktycznym, naukowym oraz administracyjnym.

Priorytety umiędzynarodowienia procesu kształcenia realizowane są od początku funkcjonowania kierunku. Radę naukową kierunku tworzy międzynarodowy zespół, m. in.: prof. Jeffrey Ritchie, (Digital Communications Department, Lebanon Valley College, USA); prof. Richard Smith, (the Centre for Digital Media), Vancouver, Kanada, prof. Dimitris Papageorgiou, (Department of Cultural Technology & Communication, University of the Aegean); prof. Warren Viant, Department of Computer Science, Hull University, UK, Director of Hull Immersive Visualisation Environment; prof. Tomasz Zawadzki, (Graphic Design Department, GAU Faculty of Architecture, Design & Fine Arts, Girne American University – CYPRUS); prof. Francisco José Perales López, Department of Mathematics and Informatics, University of Balearic Islands (UIB), Palma de Mallorca, Spain, Director of Computer Graphics, Vision and Artificial Intelligence Group).

7.2. Aspekty umiędzynarodowienia programu studiów i jego realizacji

Kształceniem językowym studentów w UDDSW zajmuje się Pracownia Kształcenia Językowego. Pracownia Kształcenia Językowego jest jednostką wydziałową powołaną w celu projektowania i organizacji edukacji obcojęzycznej na wszystkich kierunkach studiów prowadzonych w UDDSW i podlega bezpośrednio Dziekanowi. Do zadań Pracowni Kształcenia Językowego w szczególności należy:

- utrzymanie jednolitych standardów nauczania języków obcych w UDDSW;
- opracowanie i aktualizacja kart przedmiotów oraz programu nauczania;
- przeprowadzanie testów poziomujących;
- weryfikowanie efektów uczenia się dla poszczególnych poziomów językowych;
- dokonywanie obsad zajęć z języków obcych;
- prowadzenie działalności usługowej (komercyjnej) w zakresie kursów językowych;
- opieka nad kursem Teach & Learn;
- prowadzenie akredytowanego Centrum Pearsona (przechowywanie dokumentacji, administrowanie, obsługa egzaminów, przeprowadzanie egzaminów);
- rozpatrywanie podań studentów;
- przeprowadzanie egzaminów doktorskich z języka obcego oraz egzaminów językowych dla studentów wyjeżdżających w ramach programu Erasmus+.

Pracownia Kształcenia Językowego organizuje we wrześniu każdego roku 50-godzinny kurs języka polskiego dla obcokrajowców, którzy zostali przyjęci w UDDSW na studia w języku polskim, najczęściej są to studenci z Ukrainy. Po zakończeniu kursu kandydat będzie przygotowany do podjęcia do

egzaminu Pearsona PTE General Level 3 (poziom B2). Cena egzaminu nie jest wliczona do opłaty za kurs. Podejście do egzaminu nie jest obowiązkowe. Wymagania wstępne: znajomość języka angielskiego na poziomie A2-B1. Czas trwania: 8 tygodni; 25 godzin w tygodniu z lektorem; 200 godzin.

Umiejętnościom służy też zwiększenie nacisku na wzrost kompetencji językowych studentów. W ramach studiów mają oni możliwość pogłębienia znajomości języka angielskiego lub niemieckiego, co stanowi istotny walor przy rekrutacji na studia obcojęzyczne w ramach programu Erasmus+ na te uczelnie, które oferują programy tylko w językach narodowych.

7.3. Stopień przygotowania studentów do uczenia się w językach obcych i sposobów weryfikacji osiągnięć przez studentów wymaganych kompetencji językowych oraz ich oceny

W roku 2020/2021 nastąpiła zmiana formuły kształcenia językowego w Dolnośląskiej Szkole Wyższej. Uczelnia zaproponowała swoim 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, a mianowicie 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.

Znając sylwetkę studentów, można powiedzieć, iż na studiach są osoby w różnym wieku, uczące się w przeszłości różnych języków obcych i chcące rozpocząć naukę języka obcego od podstaw. Dlatego też studenci mogą realizować kursy na następujących poziomach zaawansowania: A2+ / B1 / B2 / B2+.

W grudniu 2019 roku ówczesny kierownik Pracowni Kształcenia Językowego dr Barbara Muszyńska przeprowadziła badania przekrojowe wśród 760 studentów UDDSW uczących się języka obcego na Uczelni. Badania te wskazały preferencje studentów wobec uczenia się języków obcych w środowisku online. Kluczowe dla dalszych działań wyniki badań wykazały, iż studenci chcą uczyć się online, ale w społeczności innych studentów i to wcale niekoniecznie z grupy, w której studiują, aż 83,9% studentów wyraziło taką chęć. Wskazali oni tym samym na wagę tak zwanego społecznego uczenia się (ang. social learning).

Podjęto decyzję, że ten aspekt kształcenia językowego może być zrealizowany łącząc Moodle z MS Teams, na którym uruchomione zostały czaty dla studentów. Planowane jest włączenie w działanie studentów przyjeżdżających do UDDSW na studia z programu Erasmus+, co pozwoliłoby skorzystać w ten sposób z naturalnej potrzeby użycia języka obcego, podniesienie poziomu komunikacji w języku, lub w językach obcych.

Kolejną preferencją studentów, na którą wskazują wyniki przeprowadzonych badań, było otrzymywanie automatycznego feedbacku od nauczyciela, a nie od innych studentów. Ten aspekt jest już uwzględniony w kursach językowych na platformie Moodle, na której studenci dostają feedback automatycznie po zakończeniu danego zadania. Badania nie wykazały żadnych różnic między preferencjami studentów studiów pierwszego lub drugiego stopnia czy jednolitych studiów magisterskich.

Jeśli zaś chodzi o sposób uczenia się np. gramatyki języka obcego, zdecydowana większość studentów (80,4%) opowiedziała się za tradycyjną formą kształcenia, gdzie najpierw zostaje wyjaśniona gramatyka, a potem następują ćwiczenia, w których można ją zastosować. Nasza platforma językowa już tego rodzaju ćwiczenia zawiera. Ponad połowa studentów (57,7%) opowiedziała się za ćwiczeniami twórczymi, w których mogą rozwiązywać jakieś problemy. W związku z powyższym, ćwiczenia na platformie językowej zostały w okresie przerwy wakacyjnej w 2020 r., tak zaadaptowane, aby spełniały powyższe kryteria.

Zajęcia z języka obcego na studiach II stopnia w ramach *Warsztatu kompetencji językowych* niezależnie od poziomu zaawansowania obejmują 100 godzin na studiach stacjonarnych oraz 72

godziny na studiach niestacjonarnych (w tym po 40 godzin w ramach e-learningu zarówno na studiach stacjonarnych, jak i niestacjonarnych). Studenci realizują je w semestrze III, IV. Znajomość języka obcego studentów jest weryfikowana częściowo oraz na koniec ostatniego semestru nauki na poziomie B2. Treści kształcenia na studiach II stopnia koncentrują się wokół słownictwa specjalistycznego oraz umiejętności wykorzystania go zarówno w mowie, jak i piśmie.

Zmiana kształcenia językowego w UDDSW podyktowana była więc preferencjami i sugestiami studentów, z których wiele pojawiło się jeszcze przed pandemią koronawirusa. Dodatkowo w trakcie pandemii feedback od studentów był jeszcze silniejszy i potwierdził, że wolą się uczyć języków obcych online, głównie asynchronicznie. Niemniej jednak, kierując się dbałością o kształcenie językowe w Uczelni, zajęcia kształcenie językowe realizowane jest zarówno w kontakcie bezpośrednim, jak i w formie e-learningu. Władze Wydziału zakładają usprawnianie i zmianę formy kształcenia językowego. Dlatego wdrożenie nowych rozwiązań rozpoczęto od analizy rynku kursów językowych online i zdecydowano o wykorzystaniu platformy do kursów językowych z Uniwersytetu Merito we Wrocławiu, który jest w tej samej grupie kapitałowej Centrum Rozwoju Szkół Wyższych Merito, w której teraz znajduje się UDDSW. Rozwiązanie to pozwala ulepszać i zmieniać kursy zgodnie z potrzebami kierunków i preferencjami studentów.

W dalszych planach Wydziału i Pracowni Kształcenia Językowego jest wykorzystanie rezultatów badań do usprawnienia kształcenia języków obcych na uczelni oraz większego zaangażowania się studentów w naukę języków obcych oraz ich większą satysfakcję.

Warunkiem uzyskania zaliczenia języka obcego na studiach pierwszego stopnia jest: obecność i aktywny udział w zajęciach - maksymalna dopuszczalna liczba nieobecności stanowi 50 procent wszystkich zajęć. Każdą nieobecność powyżej pierwszej należy zaliczyć w formie uzgodnionej z prowadzącym. Osoba, która otrzymuje ocenę dostateczną, posługuje się językiem angielskim w stopniu komunikatywnym z drobnymi błędami; zaliczyła końcowy egzamin na poziomie B2+ oraz zaliczyła pakietu ćwiczeń na platformie Moodle zgodnie z harmonogramem odpowiadającym danemu poziomowi.

7.4 Skala i zasięg mobilności i wymiany międzynarodowej studentów i kadry

Udział w akcji „*Mobilność edukacyjna*” pozwala wszystkim studentom Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW z wszystkich kierunków i rodzajów studiów, którzy chcą zrealizować za granicą część swoich studiów lub praktykę zawodową, wziąć udział w programie Erasmus+. Umożliwia on studentom, absolwentom, doktorantom i pracownikom korzystanie z edukacyjnych wyjazdów zagranicznych i rozwijanie wiedzy i umiejętności w ramach studiów i praktyk. Na studiach I i II stopnia studenci zarówno studiów stacjonarnych, jak i niestacjonarnych mogą wykorzystać do 12 miesięcy tzw. kapitału mobilności na realizację studiów i praktyk zagranicznych, absolwenci objęci są natomiast programem praktyk zagranicznych do roku od daty zakończenia studiów. Program Erasmus+ daje tym samym nowe i o wiele większe możliwości kształcenia się i podnoszenia kwalifikacji zawodowych za granicą. Wielu studentów UDDSW, którzy do tej pory wzięli udział w programach Erasmus i Erasmus+, skorzystało ze studiów lub praktyk zagranicznych. Realizacją wyjazdów w ramach programu Erasmus+ zajmuje się Uczelniany Koordynator Erasmus+.

W roku akademickim 2023/2024 studia zagraniczne dla studentów UDDSW zostały zaplanowane w 94 uczelniach europejskich, z którymi UDDSW współpracuje w ramach programu Erasmus+. Uczelnie te znajdują się łącznie w 25 państwach europejskich (kraje Unii Europejskiej, Norwegia, Turcja) a także na Tajwanie. Studenci UDDSW mogą też wyjechać na praktyki zagraniczne realizowane we wszystkich krajach Unii Europejskiej, krajach EFTA, Turcji i Macedonii Północnej – oferowane w ramach programu Erasmus+. Uczelnia szczególnie wspiera studentów z grupy osób z niepełnosprawnościami oraz

znajdujących się w trudnej sytuacji materialnej, którzy chcą skorzystać z szansy udziału w programie Erasmus+ poprzez stypendia oferowane tej grupie studentów w ramach projektu *Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój (POWER)*. Celem tego projektu jest wzmocnienie kompetencji zawodowych i kluczowych osób z wykorzystaniem programów mobilności ponadnarodowej. UDDSW co roku zdobywa środki przeznaczone na ten cel.

Z oferty praktyk i staży zagranicznych programu Erasmus+ mogą korzystać także absolwenci UDDSW w czasie 12 miesięcy od daty ukończenia przez siebie studiów.

7.5. Umiędzynarodowienie procesu kształcenie w odniesieniu do studentów

1) Studia zagraniczne w ramach programu Erasmus+

UD DSW dysponuje bogatą ofertą mobilności międzynarodowej w ramach programu Erasmus+. Studenci kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* mogą wybrać miejsce swojego wyjazdu stypendialnego wśród 18 spośród 100 uczelni partnerskich UD DSW (lista kierunkowych uczelni partnerskich, z którymi UD DSW ma podpisane umowy dwustronne). Studia II stopnia funkcjonują stosunkowo krótko, bo od roku akademickiego 2019-2020 i dopiero pierwsi studenci mogą wyjeżdżać na uczelnie zagraniczne. Studenci studiów niestacjonarnych II stopnia znacznie rzadziej podejmują wyzwania studiów zagranicznych, co zazwyczaj spowodowane jest ich obowiązkami zawodowymi i rodzinnymi.

2) Praktyki w ramach programu Erasmus+

Studenci mają możliwość odbywania praktyk zagranicznych w ramach programu Erasmus+. Rekrutację na praktyki prowadzi Biuro Współpracy Międzynarodowej. Oferta praktyk zagranicznych jest adresowana do studentów wszystkich kierunków, stopni, trybów, a także specjalności studiów. Stanowi dodatkową możliwość realizacji praktyki obowiązkowej, która jest częścią programu studiów lub praktyki nieobowiązkowej, a więc takiej, która daje możliwość zdobycia dodatkowych umiejętności i kompetencji zawodowych w międzynarodowym otoczeniu.

Z oferty praktyk i staży zagranicznych programu Erasmus+ mogą korzystać także absolwenci UDDSW w czasie 12 miesięcy od daty ukończenia przez siebie studiów.

3) Studia w Centre for Digital Media w Kanadzie

Studenci mogą również 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 unikalnych metod dydaktycznych (inkubacja projektów start-upowych, praca nad projektami zleconymi przez m.in. takie firmy, jak Nintendo, Electronic Arts, Sega).

Międzynarodową wymianą studencką w odniesieniu do kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* kieruje koordynatorka programu – pełnomocniczka Dziekana WSS ds. programu Erasmus+ dr Anna Motylska-Kuźma (Zarządzenie Dziekana WSS nr 6/2024).

4) Program Buddy

Od października 2022 r. działa na uczelni program Buddy. Program Buddy przeznaczony jest dla studentów, którzy zainteresowani są opieką nad zagranicznymi studentami przybywającymi do Dolnośląskiej Szkoły Wyższej we Wrocławiu. Opiekunem – Buddy może zostać student UD DSW studiujący na semestrze III lub wyższym, chcący nawiązać nowe znajomości, posiadający odrobinę wolnego czasu oraz posługujący się językiem obcym. Zadania w ramach opieki realizowane są

na zasadzie dobrowolności i w ramach indywidualnych możliwości. Opiekun – Buddy wraz z podopiecznym otrzymują dwa scenariusze/propozycje spędzenia wolnego czasu w celu przybliżenia oferty kulturalnej Wrocławia, poznania miejsc o szczególnym znaczeniu dla historii i kultury Dolnego Śląska. Oferowane scenariusze/propozycje zawierają m.in. bilety wstępu do różnych instytucji nauki i kultury, do ogrodu zoologicznego i botanicznego, do kina, karnet do wykorzystania w restauracji promującej polskie menu, itp. Wejściówki obejmujące dany scenariusz/propozycje spędzenia wolnego czasu, opiewają na łączną kwotę 400 zł. Opiekun – Buddy wraz z podopiecznym będą mogli dokonać wyboru scenariusza/propozycji. Program jest realizowany stacjonarnie w UD DSW oraz zdalnie (przy użyciu platformy MS Teams). Program jest realizowany przez Zespół Biura Projektów UD DSW.

7.6. Umiędzynarodowienie i wzmocnienie w kontekście międzynarodowym potencjału naukowo-dydaktycznego kadry

Również nauczyciele akademicki, zatrudnieni w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW, mogą skorzystać z wyjazdów zagranicznych (w celu przeprowadzenia zajęć dydaktycznych lub wyjazdów szkoleniowych) do krajów programu. Program Erasmus+ umożliwia również kierunek odwrotny oraz wizyty specjalistów z zagranicznych przedsiębiorstw i naukowców z uczelni partnerskich w celu prowadzenia zajęć dla studentów UD DSW. Wszyscy pracownicy zatrudnieni w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW mogą realizować wyjazdy do instytucji europejskich w krajach programu w celu realizacji szkoleń podnoszących kompetencje zawodowe i rozwijających umiejętności językowe.

Szczegółową aktualną procedurę rekrutacji i organizacji wyjazdów w ramach programu Erasmus+ określają zarządzenia Rektora. Od roku akademickiego 2023/2024 zmienił się tryb kwalifikacji pracowników na wyjazdy w ramach programu Erasmus+. Obecnie ostateczną decyzję w sprawie wyjazdu pracowników w celach dydaktycznych podejmuje dziekan, zaś w celach szkoleniowych – kanclerz uczelni (wcześniej ostateczną decyzję podejmowała komisja wydziałowa, której trzon stanowili pełnomocnicy dziekana ds. Programu Erasmus+).

(Zarządzenie nr 12/2024 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW w sprawie wprowadzenia Regulaminu zagranicznych wyjazdów pracowników dydaktycznych (STA) w celu prowadzenia zajęć dydaktycznych w ramach programu Erasmus+ w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW; Zarządzenie nr 11/2024 Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW w sprawie wprowadzenia Regulaminu zagranicznych wyjazdów pracowników w celach szkoleniowych (STT) w ramach programu Erasmus+ w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW).

Tabela 1. Wyjazdy w ramach programu Erasmus+ w celu przeprowadzenia zajęć dydaktycznych oraz w celach szkoleniowych

Rok akademicki	Wyjazdy stypendialne wykładowców kierunku <i>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i>
2022-2023	dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, 16-22.06.2023, University of Seville
2022-2023	dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, 3-7.07.2023, University of the Aegean
2022-2023	dr hab. Jan Stasieńko, prof. UD DSW, 3-7.07.2023, University of the Aegean

Kadra bierze 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. Jest to obecnie najważniejszy program realizowany w Polsce, zorientowany na poprawę jakości pracy dydaktycznej (m.in. uwzględnianie w maksymalnym stopniu potrzeb i procesu uczenia się studenta; wzmocnienie

spójności między efektami uczenia się, metodami dydaktycznymi i formami oceniania; poprawa wydajności i efektywności procesu kształcenia).

W latach 2019-2020 w programie tym uczestniczyło troje wykładowców (dr hab. Jan Stasięko prof. UDDSW oraz dr Agnieszka Dytman-Stasięko), odbywając kursy na uniwersytecie w Gandawie (Belgia), oraz dr hab. Agnieszka Węglińska prof. UDDSW (Londyn, Wielka Brytania). Druga część kursu realizowana była w Polsce. Kursy w ramach tego programu przygotowują do wdrażania modeli tutoringu w ramach różnych form zajęć dydaktycznych na uczelni.

Wykładowcy kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* prowadzą regularne zajęcia zarówno dla studentów studiujących stacjonarnie na specjalności *creative media: 3D Animation & Visual Effects for film and games*, jak i dla uczestników programu Erasmus+.

Kolejnym aspektem umiędzynarodowienia jest udział pracowników w konferencjach naukowych za granicą, tak w formie stacjonarnej, jak i online:

Jan Stasięko

- Digital Games Research Association Annual Conference 2022 (DIGRA 2022), 2022, 07-07-2022 - 11-07-2022, Kraków, Polska
- Digital Games Research Association Conference (DIGRA) 2023, 2023, 19-06-2023 - 23-06-2023, Online, Hiszpania
- Epistemic Media: Atlas, Archive, Network - The NECS 2022 Conference, 2022, 22-06-2022 - 26-06-2022, Bukareszt, Rumunia

Agnieszka Węglińska

- 14th Central and Eastern European Communication and Media Conference; "Threats, Challenges and Opportunities in the Changing Central and Eastern European Media Environments", 29-06-2023 - 30-06-2023, Brno, Czechy
- Międzynarodowa konferencja *Studia i Perspektywy Medioznawcze*, 16-05-2022 - 17-05-2022, Wrocław, Polska
- International Conference EMMA "Reorganization of Media Industries: Digital Transformation, Entrepreneurship, and Regulation", 15-06-2022 - 17-06-2022, Monachium, Niemcy
- 13th Central and East European Communication and Media Conference (CEECOM) - The New Communication Revolution / Public Television Journalists in Poland—political Pressure and Public Service Media. Kraków 22-23.10.2021

Agnieszka Dytman-Stasięko

- Digital Games Research Association Annual Conference 2022 (DIGRA 2022), 2022, 07-07-2022 - 11-07-2022, Kraków, Polska
- Epistemic Media: Atlas, Archive, Network - The NECS 2022 Conference, 2022, 22-06-2022 - 26-06-2022, Bukareszt, Rumunia
- ICOTECH 2022 – 49th Annual Meeting of the International Congress of History of Science and Technology, 24-25 09. 2022 / 15-16 10. 2022, Ostrawa, Czechy.
- Międzynarodowa konferencja: *Ideologie a komunikacja piśmienna*, Uniwersytet Wrocławski, 17-18.11.2022, Wrocław, Polska

Adam Flamma

- Annual Conference. The Northeast Popular Culture Association 2022., 2022, 20-10-2022 - 22-10-2022, Online, Polska
- Digital Games Research Association Annual Conference 2022 (DIGRA 2022), 2022, 07-07-2022 - 11-07-2022, Kraków, Polska

Szymon Makuch

- "37th IBIMA Conference: 1-2 April 2021, Cordoba, Hiszpania 01-02.04.2021.

7.7. Sposoby, częstość i zakres monitorowania i oceny umiędzynarodowienia procesu kształcenia oraz doskonalenia warunków sprzyjających podnoszeniu jego stopnia

Monitorowanie umiędzynarodowienia programu studiów na kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* 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 Współpracy Międzynarodowej, nierzadko monitorując proces i możliwości wyjazdowe wykładowców. Wsparciem w zakresie obsługi studentów wyjeżdżających na stypendia Erasmus+ służy wydziałowy pełnomocnik Dziekana (Zarządzenie Dziekana WSS nr 6/2024), którego rolą jest bieżący kontakt i opieka nad realizacją programu studiów przez wyjeżdżającego studenta oraz jego rozliczenie po powrocie z zagranicy. Pełnomocnik ściśle współpracuje z menedżerem kierunku w zakresie wyboru uczelni zagranicznej i ustalania programu, tak aby pobyt za granicą był jak najbardziej efektywny. Działania monitorujące umiędzynarodowienie wykonywane są z reguły jesienią każdego roku akademickiego, gdy stabilizuje się lub zakończony jest proces rekrutacyjny zarówno w odniesieniu do studentów, jak i wykładowców.

W razie stwierdzenia problemów informowany jest Dziekan Wydziału Studiów Stosowanych oraz Biuro Współpracy Międzynarodowej. Sprawy zagranicznych wyjazdów pracowników dydaktycznych reguluje Zarządzenie Rektora nr 5/2024, a zagranicznych wyjazdów wykładowców Zarządzenie Rektora nr 12/2024.

Jeśli chodzi o doskonalenie warunków sprzyjających podnoszeniu stopnia umiędzynarodowienia to podejmowanych jest wiele działań, począwszy 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 NCBiR przez Biuro Projektów czy też publikowania międzynarodowego przez Biuro Nauki), poprzez wymianę doświadczeń i know-how, kończąc na własnych działaniach wykładowców w zakresie starania się o stypendia zagraniczne czy staże.

W uczelni proponowane są także inne formy pozwalające zwiększyć stopień umiędzynarodowienia, np. zachęcanie do nawiązywania relacji dwustronnych w celu przygotowywania partnerstw z uczelniami i kierunkami za granicą (zebrania informacyjne, korespondencja do pracowników), współpraca z podmiotami otoczenia zewnętrznego w ramach ciał doradczych (Rada Konsultacyjna Pracodawców UDDSW) lub certyfikujących (EURASHE, EUA).

Ponadto pracownicy UDDSW 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). 3-tygodniowy program w ramach którego lektorzy z USA, absolwenci autorskiego programu New School dla nauczycieli języka angielskiego, prowadzili zajęcia językowe dla społeczności Dolnośląskiej Szkoły Wyższej (studenci, pracownicy) i mieszkańców Wrocławia. W ramach programu realizowano 42 godziny zajęć na sześciu poziomach zaawansowania (Beginner – Advanced). Kolejne kursy języka angielskiego organizowano w ramach Zintegrowanego Programu Rozwoju Dolnośląskiej Szkoły Wyższej (październik 2018 – czerwiec 2019) oraz projektu Innowacyjna Uczelnia (październik 2019 – maj 2023).

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

8.1. Dostosowania systemu wsparcia do potrzeb różnych grup studentów, w tym potrzeb studentów z niepełnosprawnością

Od początku działalności Uniwersytet Dolnośląski DSW (dawniej Dolnośląska Szkoła Wyższa) dostrzegał potrzeby osób z niepełnosprawnościami. Na kierunkach pedagogicznych kształceni są studenci, którzy mogą zajmować się edukacją i rehabilitacją osób z niepełnosprawnościami. Prowadzone są także prace badawcze i wdrożeniowe z zakresu adaptacji oraz wszelkich rozwiązań dla osób z niepełnosprawnościami. Dzięki pełnemu włączaniu studentów z niepełnosprawnościami w życie akademickie Uczelni nie tylko oni mogą nabywać niezbędne kompetencje, ale także studenci pełnosprawni mogą poprzez wspólne działania kształtować właściwe postawy i nabywać umiejętności niezwykle przydatne w pracy zawodowej.

Na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW wdrożone zostały rozwiązania regulacyjne i strukturalne, aby ułatwić komunikację oraz zwiększać dostępność do usług dla wszystkich studentów. W roku akademickim 2012/2013 zostało uruchomione Biuro Wsparcia Edukacyjnego Studentów i Doktorantów z Niepełnosprawnością. Powołano je w celu wspierania i stwarzania warunków udziału w procesie kształcenia. Od stycznia 2016 r. decyzją Rektora DSW wsparcie edukacyjne studentów i doktorantów z niepełnosprawnością zostało włączone do zadań Biura Karier i Praktyk. Zatrudniony został koordynator ds. osób z niepełnosprawnością - doradca zawodu. Prowadzi on poradnictwo indywidualne i grupowe dla osób z niepełnosprawnością, koordynuje zatrudnianie asystentów.

Uczelnia była uczestnikiem projektu NCBR „Studia? Nie ma przeszkód! Uczelnia przyjazna osobom z niepełnosprawnością”, którego celem było zwiększenie dostępności Uczelni. Projekt a także dotacja na wsparcie procesu kształcenia i prowadzenia badań osób z niepełnosprawnościami pozwalają na stałą poprawę dostępności Uczelni w zakresach: architektonicznym (dostosowanie infrastruktury uczelni), cyfrowym, informacyjno-komunikacyjnym.

Wprowadzone zostały rozwiązania o charakterze organizacyjno-technicznym wpływające na zwiększenie dostępności usług Uczelni dla osób z niepełnosprawnościami, jak: wsparcie asystenta dydaktycznego, wsparcie tłumacza PJM, możliwość uzyskania materiałów dydaktycznych w formie plików oraz wydruku powiększoną czcionką lub w alfabecie Braille’a, możliwość zmiany sposobu uczestnictwa w zajęciach i alternatywnej formy zaliczenia w sposób ustalony z prowadzącym zajęcia, możliwość korzystania z urządzeń wspomagających podczas zajęć oraz egzaminów, inne indywidualnie dobrane dostosowania form procesu kształcenia. Wprowadzono także możliwość korzystania z alternatywnych trybów egzaminów: egzaminy pisemne: Braille lub w druku powiększonym, egzamin przy wykorzystaniu komputera z przystawką mówiącą lub z pomocą lektora, asystent, tłumacz PJM w czasie egzaminu, wydłużony czas trwania egzaminu, zmiana formy egzaminu ustnego na pisemny lub odwrotnie.

Uczelnia stara się systematycznie dostosowywać własną przestrzeń, jej wyposażenie oraz studiowanie do potrzeb osób z niepełnosprawnością, wsłuchując się w opinie i sugestie tych osób. Przygotowane zostały: miejsca parkingowe dla osób z niepełnosprawnościami, dostępne wejścia dla osób z niepełnosprawnością, przystosowane toalety, oznakowane ciągi komunikacyjne wolne od barier i zapewniające przestrzeń manewrową, udźwiękowioną i oznakowaną windę, wyposażono pracownie informatyczne w dostosowane stanowiska komputerowe, dostosowano oświetlenie (większa moc i automatyczne włączanie na korytarzach i w toaletach).

W ramach projektu "Uczelnia dostępna" zastosowano rozwiązania na potrzeby osób z niepełnosprawnością, w szczególności osób z dysfunkcją wzroku m.in.: dodatkowe oznakowanie schodów i szklanych drzwi, automatyczne włączniki światła.

Dodatkowo na Uczelni powołano w 2019 roku pełnomocnika rektora ds. studentów i doktorantów z niepełnosprawnością, który monitoruje i opiniuje wszelkie rozwiązania infrastrukturalne, techniczne, organizacyjne i dydaktyczne. Pełnomocnik jest stałym przedstawicielem Uczelni w Radzie Ekspertów ds. Kształcenia Studentów z Niepełnosprawnością. Zadaniem Rady jest wypracowanie wspólnych rozwiązań i stanowisk oraz dzielenie się doświadczeniami i dobrymi praktykami w zakresie stwarzania studentom i doktorantom z niepełnosprawnością warunków do pełnego udziału w procesie kształcenia. Studenci z niepełnosprawnościami mogą się realizować poprzez podejmowanie dostosowanych do nich form aktywności fizycznej: dostosowane zajęcia wychowania fizycznego, także z użyciem specjalistycznego sprzętu, wymiana międzynarodowa (także Erasmus+) – między innymi z zakresu aktywności fizycznej i sportu osób z niepełnosprawnościami (np. obozy zimowe realizowane przez Uniwersytet w Ołomuńcu), współpraca z organizacjami pozarządowymi – organizatorami zawodów dla osób z niepełnosprawnościami: mistrzostwa Polski i Puchar Polski w Nordic Walking osób niewidomych i słabowidzących (Integracyjne Stowarzyszenie Aktywności Fizycznej Niewidomych, Słabowidzących i Przewodników GUIDE oraz Stowarzyszenie Kultury Fizycznej, Sportu i Turystyki Niewidomych i Słabowidzących Cross z Warszawy), mistrzostwa Polski a narciarstwie alpejskim osób niepełnosprawnych (Polski Związek Sportu Niepełnosprawnych "Start"), Akademicki Związek Sportowy – przygotowania do udziału w Integracyjnych Mistrzostwach Polski – strzelectwo, nordic walking.

Kadrę Studium Wychowanie Fizyczne i Sportu stanowią instruktorzy i trenerzy, posiadający kwalifikacje i doświadczenie w organizacji zajęć z osobami z niepełnosprawnościami. Podnosząc swoje kwalifikacje pracownicy Studium brali także udział w szkoleniach w ramach projektu "Uczelnia dostępna". Jednym z nich był kurs Asystenta sportowego osób z niepełnosprawnościami. Kierownik SWFiS ukończy natomiast kurs Trener II klasy sportu osób z niepełnosprawnościami.

8.2. Formy wsparcia studentów w procesie uczenia się

Jednym z ważniejszych działań w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW na rzecz wspierania studentów zarówno w obszarze nauki, jak i w formie wsparcia opiekuńczo - organizatorskiego, jest wprowadzony model opieki tutorskiej. W ramach tego modelu w harmonogramie studiów wprowadzone są regularne spotkania (tutoringi) nauczyciela akademickiego (tutora) ze studentami. Spotkania te mają zarówno na celu działania doradcze, prorozwojowe jak i pomocowe dla każdego studenta w UDSSW. Formuła naukowa wsparcia w dużej mierze dotyczy wybitnych studentów, zaś formuła opiekuńczo-organizatorska realizowana jest na dwa sposoby: grupowo i indywidualnie.

Powołanie przez Dziekana tutorów ma na celu usprawnienia komunikacji studentów z organami Uczelni. Szczegółową procedurę realizacji modelu tutoringów określa Zarządzenie nr 19/2020 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych.

Każdej grupie zajęciowej przypisany jest opiekun, który na początku toku studiów wprowadza studentów do społeczności akademickiej, oraz informuje w jaki sposób przebiegać będzie ich proces dydaktyczny, jakiego nakładu pracy i czasu będzie wymagał, z kim prowadzone będą zajęcia, a także wszelkie informacje o infrastrukturze uczelni. W kolejnych spotkaniach tutorskich – na początku każdego semestru - informuje o zmianach zachodzących w UDSSW.

Spotkania tutorskie mają na celu ugruntowanie w studentach poczucia wsparcia na każdym etapie realizacji kształcenia. Studenci kierunkowo wiedzą, że mogą zwrócić się do tutora – opiekuna grupy – z każdym problemem, w tym dotyczącym efektywności zajęć, problemów z realizowaną treścią czy komunikacją z wykładowcami.

Studenci kierunku mogą również liczyć na dalsze wsparcie samych wykładowców, z którymi są w kontakcie za pośrednictwem różnych kanałów komunikacji, takich jak e-maile, MS Teams, Discord, czy Facebook. W wypadkach nagłych otrzymują odpowiednie informacje za pośrednictwem skrzynek e-mailowych, a harmonogramy zajęć zostały ustalone w taki sposób, by praktycznie w każdym semestrze studenci mieli zajęcia z którymś z tutorów nie tylko w postaci zajęć tutorskich, ale merytorycznych kursów, przy okazji których mogą skontaktować się w sprawach administracyjnych.

Ponadto studenci otrzymują wsparcie w sprawach zawodowych, zwłaszcza ze strony wykładowców-praktyków, dzielących się informacjami o warunkach pracy w branży kreatywnej na bazie własnych doświadczeń, wsparcie w zakresie konsultacji umów i kontraktów podpisywanych w swoich pierwszych miejscach zatrudnienia, konsultacji własnych projektów gamingowych oraz animacyjnych, jak i w wielu innych kwestiach.

W ramach opieki nad pracami dyplomowymi studenci są zachęceni do tworzenia autorskich projektów o praktycznym zastosowaniu, możliwych do prezentacji w przyszłości potencjalnym lub aktualnym pracodawcom. Tematy prac nie są narzucane z góry i stanowią wyraz połączenia zainteresowań twórczych studenta z doświadczeniem dydaktycznym i praktycznym promotora.

Warto także zwrócić uwagę na wykorzystywanie w ramach procesu uczenia się nowych technologii, bazujących na Internecie, co oznacza korzystanie na zajęciach w ramach otwartej, uczelnianej sieci Wi-Fi i w ramach zadań domowych z treści publicznie dostępnych (tutoriale, instruktaże, podręczniki w otwartym dostępie). Uczelnia stara się w miarę możliwości polecać korzystanie z darmowego oprogramowania, dzięki czemu studenci mogą pracować także z domu (silniki Unity, Unreal, program Blender), natomiast w wypadku oprogramowania komercyjnego - udostępnia wirtualne laboratoria, pozwalające skorzystać z oprogramowania zdalnie. Studenci mogą korzystać, poza godzinami zajęć, między innymi z programów Zbrush, BricsCAD, Epic Games Launcher oraz z pakietu Adobe.

Idea studiów na kierunku jest silnie oparta na budowie sieci współpracy i kooperacji przez przedstawicieli branży oraz przyszłych jej adeptów. Wobec faktu, że część studentów już współpracuje z producentami gier i animacji, przestrzeń wymiany wiedzy i umiejętności jest bardzo duża, a menedżer kierunku wspólnie z innymi wykładowcami aktywnie wspierają rozliczne modele kooperacji i aktywności, m.in. poprzez pomoc w wypełnianiu dokumentacji, składaniu wniosków o dofinansowania wewnętrzne (Akademia Umiejętności) i zewnętrzne (Fundusz Aktywności Studenckiej), a także regularne doradztwo. Studenci mają ponadto możliwość wypożyczenia sprzętu filmowego i dźwiękowego, a także korzystania z sal dla celów spotkań kół naukowych lub różnych innych aktywności.

Do dyspozycji studentów w ich procesie uczenia się jest uczelniana Biblioteka – jedna z największych niepublicznych uczelnianych bibliotek w Polsce z bezpośrednim dostępem do książek. Wykładowcy zalecając literaturę do zajęć powinni uwzględnić jej dostępność w Bibliotece lub udostępnić legalny plik (licencja CC) - co dotyczy wielu najnowszych opracowań tematycznych. Udostępnianie materiałów do zajęć studentom na dysku uczelnianym, czy też w plikach Teams, bądź wysyłanie na maile grupowe (linki do źródeł, pliki np. pdf) są standardowymi formami przekazywania materiałów do nauki studentom ocenianego kierunku. Studenci mają możliwość wypożyczenia 10 książek na 1 miesiąc, z możliwością 3-krotnej ich prolongaty online ze swojego konta bibliotecznego. Studenci mają również możliwość korzystania z Biblioteki cyfrowej, która oferuje o wiele więcej zasobów takich jak podcasty, wideo, manuale czy studium przypadku, które zostały przygotowane specjalnie dla Biblioteki Cyfrowej WSB-DSW. Stanowią one świetne uzupełnienie materiałów wydziałowych i w dużej mierze poruszają praktyczne zagadnienia.

Ważnym elementem systemu wspierania studentów są działania regulacyjne i strukturalne, do których należy działanie Biura Karier i Praktyk. Jego zadania to m.in.: wspieranie i promowanie

studentów oraz absolwentów, aktywizowanie i kształcenie umiejętności przydatnych na rynku pracy, pomoc w podejmowaniu pierwszych decyzji zawodowych, inspirowanie do rozwoju.

Na uczelni działa Centrum Wsparcia i Pomocy Psychologicznej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW (CWPP). Jest ono miejscem, do którego mogą zgłosić się studenci naszej Uczelni, gdy znajdują się w kryzysie psychicznym, potrzebują wsparcia psychologicznego lub pomocy w adaptacji do nowych wyzwań. CWPP powstało w czerwcu 2023 roku i od tego czasu zajmuje się wsparciem psychologicznym społeczności uniwersyteckiej. Zespół Centrum tworzą specjaliści, udzielający bezpłatnego wsparcia w formie dostosowanej do potrzeb i możliwości osoby zgłaszającej się. Wizyty w Centrum mogą mieć różny charakter: od pojedynczych konsultacji, serii spotkań nakierowanych na interwencję, aż po możliwość udziału w pracy warsztatowej i psychoedukacyjnej. Na każdym etapie obowiązuje nas zachowanie tajemnicy i postępowanie zgodne z zapisami Kodeksu Etyczno-Zawodowego Psychologa opracowanego przez Polskie Towarzystwo Psychologiczne. Centrum Wsparcia i Pomocy Psychologicznej udziela również informacji o możliwościach uzyskania specjalistycznej pomocy psychologicznej i psychiatrycznej poza Centrum, zależnie od aktualnego stanu psychicznego i możliwości osoby zgłaszającej się.

Od czerwca 2023 roku do stycznia 2024 roku do CWPP zgłosiło się 396 studentów. Problemy, z jakimi się zgłaszali dotyczyły głównie niskiego poczucia własnej wartości, braku zainteresowania ze strony rodziców/opiekunów, braku akceptacji ze strony grupy rówieśniczej, problemy rodzinne w tym przemoc domowa. Wielu studentów deklaruje również, że odczuwa stres, poczucie odrzucenia, samotność czy trudności w radzeniu sobie z krytyką otoczenia.

W 2020 r. w trudnym czasie pandemii COVID-19, pod patronatem Samorządu Studenckiego rozpoczęła działalność zdalna grupa wsparcia dla studentów Dolnośląskiego Uniwersytetu III wieku „Student Seniorowi / Senior Studentowi - grupa miłego słowa i pomocnych rad”, która wspiera studentów do dziś.

8.3. Formy wsparcia

1) Wsparcie w zakresie krajowej i międzynarodowej mobilności studentów

Studenci kierunku mogą również skorzystać ze studiowania w uczelniach partnerskich. W tym celu przez Dział Współpracy Międzynarodowej organizowane są spotkania informacyjne. W ramach tych spotkań wykładowcy dzielą się swoim doświadczeniem w tym zakresie (jako byli stypendyści Erasmusa studenckiego, jako obecni *visiting professors*), przekazując wiedzę o tym, jak proces edukacyjny przebiega za granicą, jakie wymogi stawiane są wobec studentów i jak są realizowane.

W ramach działań związanych z umiędzynarodowieniem uczelni realizowany jest program Welcome to Poland w ramach którego studenci zapraszani są do programu Buddy (opieka nad zagranicznym studentem), biorą udział w spotkaniach adaptacyjnych studentów zagranicznych, podczas których zwiększają swoje kompetencje językowe i społeczne. Działania programu skupione są na tworzeniu inkluzyjnej społeczności akademickiej. W ramach programu powstało Welcome Center, które oferuje wsparcie studentów w ich życiu studenckim jak również wspiera sprawy formalne. Jednym z działań realizowanych w programie jest również wsparcie psychologiczne studentów w radzeniu sobie z otaczającą rzeczywistością. Porady, warsztaty i spotkania organizowane są w językach, w których komunikują się studenci najsprawniej. Materiały i dokumenty uczelniane przygotowywane są w myśl zasady „user friendly”.

Mającą w swoich korzeniach mocny pierwiastek pedagogiczny Uniwersytet Dolnośląski DSW od ponad dwóch dekad dba o wszechstronne wsparcie możliwości rozwoju swoich studentów. Wyrazem troski o możliwość międzynarodowej mobilności studentów jest szeroka oferta edukacyjna w ramach

programu Erasmus+. Studentom oferowana jest szeroka gama kursów związanych z mediami, biznesem czy pedagogiką.

Interesującą formą edukacyjną są anglojęzyczne specjalności studiów oferowane zarówno dla obcokrajowców, jak i studentów z Polski. Możliwość studiowania w języku angielskim w międzynarodowym towarzystwie jest szansą na nawiązanie ponadnarodowych kontaktów i więzi, a także doskonalenie znajomości języka angielskiego, znacznie zwiększając atrakcyjność przyszłego pracownika na rynku zatrudnienia.

Uczelnia realizuje współpracę z pośrednikami zagranicznymi w celu promocji oferty oraz pozyskiwania kandydatów z zagranicy. Jesteśmy uczestnikiem projektu Study in Wrocław w ramach, którego docieramy do kandydatów z Ukrainy poprzez wirtualne targi edukacyjne oraz kandydatów z Turcji, Kazachstanu, Azerbejdżanu, Gruzji uczestnicząc w targach edukacyjnych w tych krajach.

2) Wsparcie w procesie wchodzenia na rynek pracy lub w kontynuowaniu edukacji,

Ważnym elementem systemu wspierania studentów są działania regulacyjne i strukturalne. Ważną rolę pełni tu Biuro Karier i Praktyk UDDSW, do którego należy wspieranie i promowanie studentów oraz absolwentów, aktywizowanie i kształcenie umiejętności przydatnych na rynku pracy, a także pomoc w podejmowaniu pierwszych decyzji zawodowych oraz inspirowanie do rozwoju.

Do zadań Biura Karier i Praktyk, realizowanych bezpłatnie, należy w szczególności:

- a. wspomaganie karier edukacyjno-zawodowych studentów i absolwentów uczelni: pozyskiwanie i upowszechnianie aktualnych ofert zatrudnienia, staży, praktyk, wolontariatu dla studentów i absolwentów (realizacja działań Agencji Zatrudnienia); upowszechnianie informacji i doradztwo w zakresie konkursów, stypendiów, poza formalnych ofert edukacyjnych adresowanych do studentów oraz absolwentów szkół wyższych i zawodowych poprzez świadczenie na ich rzecz usług w zakresie całonocnego poradnictwa kariery; udostępniamy studentom bazę (mogą założyć sobie konto) w serwisie rekrutacyjnym www.biurokarier.edu.pl gdzie mogą szukać pracy. Jako BKIP monitorujemy losy absolwentów za pomocą systemu ELA <https://ela.nauka.gov.pl/pl/>; prowadzenie doradztwa zawodowego, organizacja szkoleń i warsztatów sprzyjających rozwojowi zawodowemu i skutecznemu wejściu na rynek pracy studentów i absolwentów.
- b. wsparcie procesu dydaktycznego w obszarze organizacji praktyk i staży studenckich, a w szczególności: organizacja staży, praktyk zawodowych i dyplomowych; współpraca z pełnomocnikiem dziekana ds. praktyk, menedżerami kierunku oraz uczelnianymi opiekunami praktyk w zakresie realizacji praktyk zawodowych, wynikających z realizowanych na uczelni programów studiów; nawiązywanie i utrzymywanie kontaktów z pracodawcami; rozliczanie umów za opiekę nad studentami DSW realizującymi staże lub praktyki studenckie; prowadzenie ewidencji praktyk i staży zawodowych wynikającej z obowiązującego prawa oraz przyjętych na uczelni programów studiów.
- c. wspieranie procesu kształcenia studentów z niepełnosprawnością: określanie potrzeb studentów w zakresie wsparcia edukacyjnego; realizowanie wsparcia dla studentów z niepełnosprawnością; np. wypożyczanie sprzętu, zlecanie zadań podwykonawcom), bieżąca obsługa; świadczenie usług w zakresie doradztwa zawodowego dla studentów z niepełnosprawnością; współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym: inicjowanie kontaktów z przedsiębiorstwami, instytucjami otoczenia biznesu, administracją publiczną i samorządową, organizacjami pracodawców i stowarzyszeniami pozarządowymi; realizacja strategii rozwoju uczelni w zakresie współodpowiedzialności za rozwój regionu i współpracy z interesariuszami zewnętrznymi.

Uniwersytet Dolnośląski DSW aktywnie uczestniczy także w procesie umożliwiania kontynuowania edukacji przez studentów. Do tego rodzaju działań można zaliczyć oczywiście ofertę edukacyjną

na wielu poziomach (studia II stopnia, studia podyplomowe). Absolwenci UDDSW mają przewidziane zachęty do kontynuacji nauki (zniżki w opłacie wpisowej i inne).

3) aktywności studentów: sportowej, artystycznej, organizacyjnej, w zakresie przedsiębiorczości

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

W ramach kierunku studenci biorą udział w działaniach kół naukowych:

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

Ponadto mogą realizować swoje zainteresowania niezwiązane z kierunkiem w pozostałych kołach naukowych działających na uczelni. Samorząd Studencki i koła naukowe UDDSW, biorą udział w konkursach organizowanych przez Biuro Współpracy z Uczelniami Wyższymi Urzędu Miejskiego Wrocławia (Wrocławskie Centrum Akademickie).

3.1) Działania w ramach Koła Naukowego Plum9

W kole działają studenci kierunków z obszaru mediów kreatywnych pierwszego i drugiego stopnia. Spotkania służą dyskusji nad projektami, a także wymianie wiedzy. Koło jest platformą nie tylko prac naukowych, ale i wymiany myśli, spotkań. Działalność Koła ściśle związana jest z kierunkami z obszaru mediów kreatywnych i daje studentom możliwość realizowania pierwszych projektów związanych z branżą. W ramach działań studenci uczą się kreatywności i przedsiębiorczości – zdobywając fundusze na realizację projektów, czy zdobywając licencje dla uczelni na dodatki (wtyczki) do programu Unity, w ramach którego tworzą swoje projekty.

Największym sukcesem koła w roku akademickim 2021/2022 było pozyskanie środków w programie Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego „Studenckie koła naukowe tworzą innowacje” w wysokości 26 800 zł na badania realizowane z udziałem członkiń naszego koła oraz dra Dariusza Rutkowskiego.

Członkowie koła Plum9 wraz z ówczesnym opiekunem (dr Szymonem Makuchem) wystartowali w edycji 2021 r. Konkursu na dofinansowanie projektów studenckich w ramach Funduszu Aktywności Studenckiej (FAST) Wrocławskiego Centrum Akademickiego z projektem pt. *Re-Animacja. Wariacje filmowe na temat klasyków polskiej kultury*. Mimo negatywnej decyzji komisji konkursowej i braku finansowania, projekt jest realizowany, a pierwszym jego etapem jest animacja inspirowana filmem "Pieńko i niebo" w reżyserii Stanisława Różewicza. Łącznie w Kole przy każdym projekcie pracuje od kilku do kilkunastu osób, wśród których są także aktualnie pracownicy studiów deweloperskich, produkujących gry mobilne i komputerowe, dzielący się swoim doświadczeniem.

Projekty realizowane w latach akademickim 2021/22 i 2022/23:

- „Projekt Horror”
- „Projekt Gra startegiczna”
- „Projekt Film animowany”

- „Projekt Ruda Panda
- „Projekt papierowe słowa”
- „Projekt filmowy”
- „Projekt „Eskapizm” Grupy Frame Monsters”

Studenci koła naukowego uczestniczyli też w wydarzeniu HelloGameJam organizowanym przez koło studentów informatyki HelloIT.

3.2) Działania w ramach Koła Naukowego Twórców Gier i Aplikacji „Hello IT”

„Hello IT” jest kolejnym kołem ściśle związana jest z kierunkami z obszaru mediów kreatywnych i daje studentom możliwość realizowania pierwszych projektów z wiązanych z branżą. W ramach działań studenci uczą się kreatywności i przedsiębiorczości.

Koło Naukowe Twórców Gier i Aplikacji „Hello IT” pod opieką mgr inż. Stanisław Loty bierze czynny udział w realizacji projektów z zakresu:

- tworzenia gier komputerowych za pomocą dostępnych na rynku silników gier (m.in. Unity, Unreal Engine)
- tworzenia narzędzi wykorzystywanych w procesie tworzenia gier, przy pomocy języków C# i C++, do których należało zaprojektowanie tzw. drzewa decyzyjnego dla sztucznej inteligencji
- tworzenie strony internetowej koła naukowego w technologiach HTML,CSS,Python.
- tworzenie prototypu gry planszowej

Studenci realizowali w latach 2021/22 i 2022/23 m.in. projekty:

- „White Lion (Project RPPG)”
- „Projekt TDS”
- „C-Zombie”
- „BT-Project”
- „They’re Coming My Lord”
- „Cat Clicker”
- „Purrfect Date”
- „The Destiny of Bessie”
- „Projekt Karakali”.

Oprócz realizacji projektów, koło naukowe organizowało również wydarzenie o charakterze ogólnopolskim pod nazwą „Hello GameJam 2022” oraz „Hello GameJam 2023”.

3.3) Działania w ramach Koła Naukowego Warsztaty Interpretacji "SZTUKATERIA"

Praca w Kole Naukowym Warsztaty Interpretacji „SZTUKATERIA” nie ogranicza się do projektowania i realizowania okazjonalnych, dużych przedsięwzięć artystycznych. Współpraca akademicka i funkcjonowanie Koła Naukowego stanowi cenną możliwość stałych spotkań, dyskusji, konsultacji. Opiekunowie koła (dr hab. Maria Reut prof. UDDSW i dr Anita Szprych) wspomagają, konsultują, recenzują projekty zgłaszane do realizacji przez studentów. Wspólnie ze studentami omawiają, na bieżąco, indywidualne i grupowe pomysły prac artystycznych, edukacyjnych itp. Pomagają w ostatecznej realizacji projektów na każdym etapie prac przygotowawczych i organizacyjnych.

W ramach konkursu o dofinansowanie projektów grup studenckich FAST (Fundusz Aktywności Studenckiej) wyróżnienie i dofinansowanie na realizację swoich pomysłów otrzymał w roku akademickim 2021/22 spektakl „Pokolenia” (w ramach współpracy Koła Naukowego Warsztaty Interpretacji „SZTUKATERIA” z uczelnianym Uniwersytetem III wieku).

W roku akademickim 2022/23 w V edycji Akademii Umiejętności, współfinansowanej ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój - projekt „Innowacyjna Uczelnia – doskonalenie działalności akademickiej na rzecz zrównoważonego rozwoju Dolnego Śląska”, został zrealizowany projekt, pod opieką Koła w ramach, którego powstała książka rysunkowa autorstwa Jana Pusiarskiego - studenta Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW na kierunku “Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne”. Jan Pusiarski jest także autorem prac graficznych, które nie znalazły się w książce, a są częścią autorskiego projektu „Zwierzęta Onomarii”. Prace były prezentowane w Galerii 55.

Studenci i Doktoranci UDDSW mają możliwość prezentacji własnych prac i osiągnięć artystycznych w ramach funkcjonującej w uczelni Galerii 55 (pod opieką Koła), w której organizowane są wystawy prac z warsztatów artystycznych studentów; indywidualne i zbiorowe wystawy własnych prac studentów; koncerty studentów; spotkania dyskusyjne (Wieczory w Galerii); spotkania z artystami; indywidualne i zbiorowe wystawy prac artystów wrocławskich i spoza Wrocławia; wystawy towarzyszące konferencjom na temat sztuki i interpretacji; wystawy tematyczne.

Co roku Galeria 55 bierze udział w ogólnopolskim wydarzeniu - Noc Muzeów, organizując wystawy zbiorowe studentów – między innymi kierunku “Media kreatywne”. Wystawom zwykle towarzyszy wykład, spotkanie z autorami i warsztaty. W latach akademickich 2021/22 i 2022/23 została zrealizowana wystawa SŁOWO, OBRAZ- POMIĘDZY. Jest to cykliczna edycja działań artystycznych i edukacyjnych, w cyklu projektów o tym samym tytule w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW, organizowanych w ramach Europejskiej Nocy Muzeów. Na wystawie zaprezentowane zostały kolaże cyfrowe autorstwa studentów kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji* w UDDSW. W roku 2022/23 prace zostały przygotowane jako podjęcie artystycznego dialogu z wybranymi tekstami wrocławskiego poety Jarosława Woźniczki. Podczas spotkania w ramach Europejskiej Nocy Muzeów odbył się wernisaż wystawy oraz spotkanie z autorem tekstów, które stanowiły inspiracje kolażowych ilustracji autorstwa studentów. Odbyły się: dyskusje z Autorem tekstów, z Autorami ilustracji, wprowadzenie i prelekcja (dr hab. Maria Reut, prof. UDDSW, dr Anita Szprych).

Każdego roku Koło uczestniczy w ważnym przedsięwzięciu naukowym, edukacyjnym, artystycznym, społecznym jakim jest Dolnośląski Festiwal Nauki. Są to projekty przygotowywane przez pracowników Uczelni, z zaproszeniem kierowanym do studentów i ze współpracą Koła. W roku akademickim 2023/24 zaplanowane w ramach festiwalu zostało otwarte spotkanie „Palimpsesty pamięci. Czego może uczyć sztuka?”.

Obecnie w Galerii 55 planowana (marzec 2024) jest wystawa “WIDZIALNE - NIEWIDZIALNE – ZATRZYMANE”. Na wystawie prezentowane będą prace studentów I roku kierunku media kreatywne w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW. Zainteresowanie studentów fotografią wiąże się z namysłem nad istotą obrazu filmowego, a inspiracji dostarczyły zajęcia na temat podstaw języka filmowego prowadzone na kierunku przez Błażeja Kaczmarka.

Ważnym działaniem wspierającym przedsiębiorczość studentów UDDSW są **Targi pracy i przedsiębiorczości - Week4Work**. Jest to cykliczne wydarzenie organizowane przez Biuro Karier i Praktyk Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. **Wiosenna edycja odbyła się 11-25 maja 2023 roku. Tematem Week4Work było "TALENT, KOMUNIKACJA, PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ - czyli jak monetyzować swój potencjał"**. Celem cyklu wydarzeń było umożliwienie studentom nabycia konkretnej wiedzy i umiejętności przydatnych w rozpoczęciu zarobkowania na ich pomysłach. *Targi pracy i przedsiębiorczości Week4Work* były połączone z Dniami Aktywności Studenckiej przygotowanymi przez Samorząd Studentów i Koła Naukowe naszej Uczelni. Wydarzenie realizowane było w ramach

projektu „Zintegrowany Program Rozwoju Dolnośląskiej Szkoły Wyższej”, który współfinansowany jest ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza.

W ramach *Week4Work* odbyły się:

- rozgrywki gry strategicznej „Chłopska szkoła biznesu”,
- sześć certyfikowanych warsztatów prowadzonych przez uznanych specjalistów, umożliwiających studentom nabycie przydatnych kompetencji oraz poznanie sposobów monetyzacji swoich talentów,
- całodniowy jam projektowania rozwiązań metodą Design Thinking z obszaru „Idealne miejsce pracy”,
- Trening Uczący Zastępowania Agresji,
- wizyty studyjne,
- cykl spotkań tematycznych z pracodawcami,
- konsultacje CV z doradcą kariery,
- diagnoza talentów w oparciu o kwestionariusz Gallupa,
- projekcja filmu Psychonkologia DSW - początek wraz z dyskusją panelową pt.: Psyche i Soma - holistyczne ujęcie opieki nad chorującymi onkologicznie i ich rodzinami,
- VALL GALLERY – wirtualna galeria prac naszych studentów, która powstała w ramach konkursu grantowego naszej Uczelni „Akademia Umiejętności”.

8.4. System motywowania studentów do osiągnięcia lepszych wyników w nauce oraz działalności naukowej oraz sposobów wsparcia studentów wybitnych

System motywowania studentów do osiągnięcia doskonałości w nauce i poprawiana swoich wyników bazuje na rozwiązaniach przyjętych w uczelni dla wszystkich kierunków kształcenia i w swojej tradycyjnej formule polega na zachęce finansowej.

Uczelnia zapewnia studentom **wsparcie finansowe**. Zgodnie z zasadami przyznawania świadczeń finansowych, określonych w *Regulaminie ustalania wysokości, przyznawania i wypłacania świadczeń pomocy materialnej dla studentów i uczestników studiów doktoranckich DSW* stanowiącym załącznik nr 1 do Zarządzenia Rektora nr 36/2020, studenci mają prawo do ubiegania się o stypendium rektora, stypendium socjalne, stypendium specjalne i zapomogę.

Zgodnie z regulaminem stypendiów UDDSW student, który uzyskał wyróżniające wyniki w nauce, osiągnięcia naukowe lub artystyczne, lub osiągnięcia sportowe we współzawodnictwie co najmniej na poziomie krajowym, może otrzymać **stypendium rektora**. Do osiągnięć sportowych, za które istnieje możliwość uzyskania stypendium rektora, należą także osiągnięcia osób z niepełnosprawnościami uzyskane w zawodach organizowanych dla osób z niepełnosprawnościami.

Studenci mają prawo ubiegać się o **stypendium socjalne** adresowane do osób które znajdują się w trudnej sytuacji materialnej i stwarzające szansę na podjęcie studiów, w tym pokrycie kosztów związanych np. z najmem mieszkania. Stypendium przyznawane jest na dany rok akademicki, a jego wysokość określana jest decyzją Komisji Stypendialnej ds. Studentów na podstawie dochodu na osobę w gospodarstwie domowym.

Formą wsparcia materialnego są przyznawane **zapomogi**, adresowane do studentów, którzy z przyczyn losowych znaleźli się przejściowo w trudnej sytuacji materialnej. Do zdarzeń, które uzasadniają wystąpienie studenta z wnioskiem o przyznanie zapomogi zalicza się: śmierć najbliższego członka rodziny, narodziny dziecka, choroba, utrata pracy, klęskę żywiołową (np. pożar, powódź), kradzież lub inne zdarzenia, w skutek których student znalazł się przejściowo w trudnej sytuacji życiowej. Student ubiegający się o przyznanie zapomogi w podaniu powinien szczegółowo opisać swoją

sytuację materialną i zdarzenie losowe, będące podstawą ubiegania się o zapomogę. Do podania należy dołączyć dokumenty, które w możliwie dużym stopniu będą potwierdzały sytuację opisaną w podaniu.

Student ma prawo ubiegać się także o **stypendium dla osób z niepełnosprawnością** od pierwszego roku studiów. Podania o przyznanie stypendium dla osób z niepełnosprawnością kierują studenci do Komisji Stypendialnej ds. Studentów. Stypendium ustala się zgodnie z regulaminem i może być zróżnicowane ze względu na stopnie niepełnosprawności.

UDDSW oferuje co roku **stypendia dla studentów z niepełnosprawnością oraz znajdujących się w trudnej sytuacji materialnej, którzy chcą skorzystać z udziału w programie Erasmus+ i wyjechać na studia lub praktyki zagraniczne**. Stypendia te przyznawane są w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER) i umożliwiają zagraniczną mobilność defaworyzowanym grupom studentów.

Studenci mają możliwość ubiegania się o **stypendium Rektora „Ambasador DSW”**, za działalność w formie: wolontariatu pozauczelnianego (stałego i akcyjnego), udziału w działalności naukowej na Uczelni i poza nią (np. koła naukowe, konferencje, projekty, popularyzacja wiedzy), udziału w działalności w organizacjach studenckich i absolwenckich (np. Samorząd Studentów UDDSW, AZS, koła zainteresowań, Rada Konsultacyjna Studentów, Stowarzyszenie Absolwentów), współpracy z innymi jednostkami wydziałowymi i ogólnouczelnianymi (np. współpraca z Biurem Promocji i Rekrutacji, pomoc w organizacji konferencji, uroczystości, wydarzeń uczelnianych, udział w pracach na rzecz Uczelni), pracy w komisjach i zespołach uczelnianych wymagających udziału studentów (np. komisje stypendialne, komisje konkursowe, posiedzenia rad wydziału, rady programowe) oraz pełnienia funkcji organizacyjnych (starosta, przewodniczący grupy), promowania Uczelni na imprezach pozauczelnianych oraz w środowisku lokalnym, innych działań na rzecz Uczelni i/lub środowiska lokalnego. Laureaci konkursu otrzymują nagrodę w postaci częściowego zwolnienia z chesnego, od początku października następnego roku akademickiego.

Formą wsparcia studentów przez uczelnię jest także konkurs **„Akademia Umiejętności Dolnośląskiej Szkoły Wyższej”**. Koncepcja konkursu została opracowana na początku roku 2020 przez zespół pracowników naukowo-dydaktycznych oraz reprezentantów studentów powołanych zarządzeniem rektora nr 4/2020. Do tej pory (stan na 25.03.2024 r.) przeprowadzono sześć edycji konkursu.

Celem konkursu organizowanego w ramach Akademii Umiejętności jest wsparcie studentów w rozwoju kompetencji interpersonalnych, społecznych, zawodowych oraz informacyjno-technologicznych (ICT) poprzez umożliwienie im zdobycia dofinansowania na realizację autorskiego projektu o charakterze technologicznym, naukowym, badawczo-rozwojowym, społecznym, artystycznym, praktycznego rozwiązania problemu, etc. (związanego z kierunkiem studiów). Autorem projektu może być student, grupa studentów, koło naukowe. W ramach projektu można przewidzieć także udział studenta, grupy studentów lub koła naukowego w szkoleniach, warsztatach i kursach o charakterze branżowo-zawodowym oraz z zakresu rozwoju kompetencji informacyjno-technologicznych (związanych z kierunkiem studiów, zakończonych uzyskaniem zaświadczenia /certyfikatu). Adresatami konkursu są studenci studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, którzy spełniają warunki określone w regulaminie konkursu.

Zgodnie z zarządzeniem Dziekana WSS nr 20/2023 zaplanowano dofinansowanie na kwoty 10 000 brutto (dla wnioskodawców indywidualnych) oraz do 15 000 zł brutto dla projektów grupowych lub kół naukowych. Finansowanie przeznacza się na realizację autorskiego projektu o charakterze naukowym, badawczo-rozwojowym, społecznym, artystycznym, praktycznego rozwiązania problemu, a także

udział w szkoleniach, kursach, warsztatach z zakresie rozwoju kompetencji informacyjno-technologicznych.

Ponadto studenci studiów drugiego stopnia, którzy ukończyli studia pierwszego stopnia na UDDSW mogą startować w **konkursie na najlepszą pracę licencjacką** i w ten sposób uzyskać obniżenie opłat za studia. Wśród aktualnych studentów 2 roku studiów magisterskich na kierunku znajduje się jeden z beneficjentów tego konkursu.

Uniwersytet Dolnośląski DSW aktywnie uczestniczy także w procesie umożliwiania kontynuowania edukacji przez studentów. Do tego rodzaju działań można zaliczyć oczywiście ofertę edukacyjną na wielu poziomach (studia drugiego stopnia, studia podyplomowe). Absolwenci UDDSW mają przewidziane zachęty do kontynuacji nauki (zniżki w opłacie wpisowej i inne).

Dodać należy, że studenci Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW mogą rozwijać swoje **pasje i artystyczne zainteresowania** poprzez działania w Samorządzie Studentów UDDSW, kołach naukowych, w ramach Teatru AULA i innych aktywności. Studenci wykazują przy tym wrażliwość społeczną, aktywnie **uczestnicząc w działaniach charytatywnych**, co przekłada się na różnego rodzaju zbiórki w okresie świątecznym. Studenci mogą także korzystać z oferty sportowej uczelnianego **Akademickiego Związku Sportowego**.

Zgodnie z Regulaminem studiów UDDSW do systemowego wsparcia studentów zdolnych zaliczyć należy także **możliwość indywidualnej organizacji studiów**, która ułatwia realizację przez studenta jego planów zawodowych, wyjazdowych itp. Zasady ich przyznawania i realizowania określa Zarządzenie nr 1/2019 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. W sytuacjach wyjątkowych, związanych ze szczególną sytuacją osobistą, zdrowotną czy rodzinną studenta możliwe jest realizowanie studiów w ramach **Indywidualnego Toku Studiów (ITS)**. O ITS może ubiegać się student po zaliczeniu co najmniej pierwszego semestru studiów pierwszego stopnia, co najmniej pierwszego semestru studiów drugiego stopnia, co najmniej pierwszego semestru studiów jednolitych magisterskich w przypadkach szczegółowo określonych w Załączniku do Zarządzenia Dziekana 1/2019. ITS może polegać w szczególności na: zmianie porządku i wymiaru zajęć określonych w programie studiów jako zajęcia obowiązuje w toku studiów (z wyłączeniem przedmiotów sekwencyjnych), zmianie terminów zaliczeń i egzaminów w ramach toku studiów, modyfikacji formy zaliczeń i egzaminów zajęć dydaktycznych, eksternistycznym zaliczeniu zajęć, w porozumieniu z prowadzącym przedmiot, zmianie grupy ćwiczeniowej do realizacji zajęć, zmianie terminów egzaminów i zaliczeń. ITS trwający jeden semestr nazywany jest Indywidualną Organizacją Semestru. Zgodę na ITS wyraża Dziekan Wydziału Studiów Stosowanych.

W zakresie **indywidualnego motywowania studentów** do większego wysiłku w uczeniu się stosujemy metody wzmocnienia pozytywnego. Oznacza to „wynagradzanie” za dodatkową aktywność czy ponadprzeciętne zaangażowanie - w ramach ocen cząstkowych i końcowych z przedmiotów, stosowanie pochwał ustnych indywidualnych i przy grupie, jak też wskazywanie na mocne strony studenta, pobudzanie jego refleksyjności nad możliwością rozwoju w określonym obszarze naukowym. W przypadku porażek stosujemy zasadę kolejnej szansy, wychodząc z założenia, że wiedzę można uzupełnić, jednakże należy stosować się do reguł takich jak terminowość i sprawiedliwość ocen w grupie.

Formę stymulującą mają zlecane dodatkowe prace zaliczeniowe lub zadania domowe, np. w postaci recenzji książki, opinii czy oceny o wykonywanych działaniach służb w związku z wydarzeniami, jak też odwoływanie się do doświadczeń zawodowych studentów, którymi chętnie się dzielą z rówieśnikami. Budowanie renomy eksperta w danym zagadnieniu również motywuje studentów do adekwatnej prezentacji treści, odpowiedzialności za realizowane zagadnienie. W ramach zleconych referatów

studenci otrzymują od wykładowców specjalistyczne materiały, także obcojęzyczne, zwłaszcza artykuły naukowe, których lepszy przegląd posiada wykładowca.

Przedstawiane niekiedy refleksyjne oceny pracy całej grupy w ramach realizacji treści programowych danego modułu mogą wpływać na mechanizmy uczenia się grupowego i budowania kultury uczenia się. Szczególnie jest to widoczne w ramach przygotowań do egzaminów, kiedy studenci mają okazję do wymiany wiedzy i większej aktywności zespołowej. Warto przy tym podkreślić, że w ramach wspomaganego przygotowania do egzaminów wykładowcy określają treści nimi objęte, wskazują materiały do przygotowania się, często odwołując do zrealizowanych jednostek zajęciowych.

Kadra akademicka stara się kształtować w studentach postawy prospołeczne, proobywatelskie i patriotyczne, umiejętność wieloaspektowego spojrzenia na złożoną rzeczywistość, który to proces uznajemy immamentny składnik procesu uczenia się - zachęcamy studentów do angażowania się w działalność jednostek lokalnych, NGOs, itp.

Pracujemy zarówno ze studentami, jak i absolwentami kierunku, pozostając z nimi w kontakcie. Niektórzy ze studentów, pełniąc funkcje w służbach mundurowych, są z wykładowcami w kontakcie mailowym, w mediach społecznościowych, co sprzyja budowaniu nowych inicjatyw prostudenckich, czy projektów. Jednym z przykładów współpracy ze zdolnymi studentami kierunku może być wytypowanie pracy studenta kierunku do **udziału w konkursie "Wrocławska Magnolia"**, organizowanym przez wrocławski magistrat, dla wyróżniających się prac magisterskich poświęconych dobrostanowi i środowisku życia wrocławian (prace zgłaszają uczelnie za zgodą studenta, student przygotowuje prezentację). Ponadto uczelnia podtrzymuje stały kontakt z absolwentami poprzez mailing - cykliczne wysyłanie informacji o UDDSW, ofercie dydaktycznej, np. studiów podyplomowych, czy kursów.

Z uwagi na fakt ograniczonej liczby studentów w porównaniu z uczelniami publicznymi zespół Kolegium zwraca **szczególną uwagę na studentów wybitnych i wyróżniających się**. Staramy się takie utalentowane jednostki odpowiednio je wspierać. Działania te z reguły polegają na indywidualnym tutoringu, w którym określamy wspólnie ze studentem możliwe jego aktywności naukowe. Do najważniejszych należeć będą publikacje naukowe w postaci artykułów bądź recenzji książek lub sprawozdań z wydarzeń, czy nawet monografii. Są one efektem najlepszych prac dyplomowych (rzadziej zaliczeniowych), lub udziału studenta w wydarzeniu naukowym, w którym uczestniczył za naszą zachętą.

8.5. Sposoby informowania studentów o systemie wsparcia, w tym pomocy materialnej

Studenci UDDSW mogą czerpać bieżącą informację o oferowanych przez uczelnię formach wsparcia z wielu różnorodnych źródeł. Podstawowe dokumenty w tym zakresie to oczywiście regulaminy i zarządzenia Władz Uczelni ustalające formy i zasady wsparcia studentów – w tym także wsparcia finansowego (m.in. *Regulamin studiów I i II stopnia DSW, Regulamin ustalania wysokości, przyznawania i wypłacania świadczeń pomocy materialnej dla studentów i uczestników studiów doktoranckich DSW* stanowiący załącznik nr 1 do Zarządzenia Rektora nr 26/2023 i inne). Wszystkie te dokumenty dostępne są studentom na internetowej stronie Uczelni, a także w **Dzianaciu** oraz w **Dziale Obsługi Finansowej Studentów**.

Szczegółowe informacje na temat form wsparcia uzyskują studenci na oficjalnych spotkaniach z tutorami, a także w bieżących, bezpośrednich z nimi rozmowach. Na początku każdego semestru studiów ma miejsce tego typu oficjalne spotkanie - a w jego ramach tutorzy przedstawiają studentom (na kanwie prezentacji) wszystkie formy możliwego wsparcia, jakie przygotowane są przez Uczelnię. O każdej dodatkowej inwencji w tym zakresie tutorzy informują studentów na bieżącą w trakcie roku akademickiego.

Wszystkie informacje w tym zakresie umieszczane są także na internetowej stronie Uczelni – w tym przede wszystkim w aktualnościach, w USOSweb oraz na stronach Wirtualnego Dziekanatu.

Ważne informacje – zwłaszcza odniesione do funkcjonowania na Uczelni studentów z niepełnosprawnościami – zawarte są w papierowym informatorze oferowanym na dany rok akademicki.

Kolejne źródło informacji to strona Facebook Biura Karier i Praktyk, a także strona Rzecznika studentów i doktorantów z niepełnosprawnością.

W wielu przypadkach (m.in. w odniesieniu do programu Erasmus+) wykorzystywany jest mailing do studentów, a także uczelniane social media.

Otwarte są również dla studentów możliwości kontaktu telefonicznego, mailowego i osobistego w **Dziale Obsługi Finansowej Studentów**, w którym każdy student uzyskuje szczegółowe wyjaśnienia jakie formy wsparcia oferuje Uczelnia.

8.6. Sposoby rozstrzygnięcia skarg i rozpatrywania wniosków zgłaszanych przez studentów oraz jego skuteczności

Dobrym zwyczajem w UDDSW W jest **sprawne reagowanie na skargi i wnioski studenckie**. Należy przy tym wyróżnić wnioski dotyczące płatności, czy związane z planem studiów (i koniecznością uzyskania np. wpisu warunkowego), od skarg na funkcjonowanie uczelni, czy uchybienia wykładowców. Te pierwsze najczęściej składane są w Dziekanacie, a wzory dokumentów dostępne są zarówno w wersji elektronicznej na stronie internetowej uczelni (podstrona Dziekanatu), jak i w wersji papierowej w Dziekanacie. Sprawy drugiego typu bardzo rzadko przyjmują formę oficjalnych, zazwyczaj kończą się na interwencji i wyjaśnieniu sprawy przez tutora bądź menedżera kierunku. W przypadku, gdy jednak wykraczają one poza kompetencje wcześniej wymienionych studenci mogą kierować skargi do Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych, Rektora bądź Kanclerza.

Uczelnia wypracowuje także procedury antydyskryminacyjne i zwalczające molestowanie (w tym seksualne). UDDSW rozwija świadomość prewencji zjawiska dyskryminacji i molestowania, a potencjalne przypadki mogą być rozpatrywane przez osoby i gremia do tego powołane na stanowiska, do których należy: Rzecznik dyscyplinarny ds. studentów, Rzecznik dyscyplinarny ds. nauczycieli akademickich, Komisja dyscyplinarna ds. studentów, Odwoławcza komisja dyscyplinarna ds. studentów, Komisja dyscyplinarna ds. nauczycieli akademickich, czy koordynator ds. antydyskryminacji studentów, doktorantów, uczestników studiów podyplomowych.

8.7. Zakres, poziom i skuteczność systemu obsługi administracyjnej studentów, w tym kwalifikacji kadry wspierającej proces kształcenia

Studenci UDDSW mogą liczyć na wsparcie ze strony uczelni w następujących obszarach:

- obsługi administracyjnej,
- wsparcia dydaktycznego, naukowego i organizacyjnego ze strony tutorów, nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne,
- wsparcia o charakterze finansowym, rozwiązań regulacyjnych i strukturalnych, organizacyjno-technicznych oraz architektonicznych i technicznych,
- wsparcia we wchodzeniu na rynek pracy (Biuro Karier i Praktyk) lub kontynuowaniu edukacji, szczególnie dzięki szerokiej ofercie studiów uzupełniających magisterskich, podyplomowych oraz doktoranckich, wsparcia studentów w procesie uczenia się,
- wsparcia krajowej i międzynarodowej mobilności dzięki licznym umowom bilateralnym oraz aktywności wydziałowego koordynatora programu Erasmus+, który promuje coroczne wyjazdy studentów do uczelni zagranicznych, informuje o ich warunkach oraz sprawuje opiekę nad

studentami zarówno w czasie organizowania wyjazdów, jak i po powrocie studentów na Wydział (szerzej kryterium 7 raportu)

- możliwości uczestnictwa w programach nauczania w języku angielskim realizowanych na Wydziale, w których udział biorą studenci z zagranicy oraz studenci UD DSW,
- Wsparcia w zakresie promowania twórczości i działalności studentów.

Uczelnia zapewnia studentom i kandydatom **obsługę administracyjną** m.in. poprzez Biuro Dziekana, ale także inne działy i biura uczelni. Pierwszy kontakt z uczelnią odbywa się najczęściej w **Biurze Rekrutacji**. Proces rekrutacji można odbyć online, ale pracownicy Biura Rekrutacji są przygotowani na szczegółowe pytania zadawane przez potencjalnych studentów. Ułatwieniem są także możliwości zdobycia w języku angielskim, czeskim, rosyjskim i ukraińskim. Dodać należy, że cała procedura rekrutacyjna oraz oferta studiów opisana jest szczegółowo na stronie internetowej UD DSW.

Dziekanat zajmuje się obsługą administracyjną i finansową studentów. Wykształcenie i kwalifikacje pracowników dziekanatu umożliwiają sprawną obsługę procesu kształcenia obejmującą: wydanie i przedłużenie ważności legitymacji studenckiej, założenie konta w systemie USOSweb, wydawanie zaświadczeń o przebiegu studiów, rejestrację prac dyplomowych, wydawanie kart wpisów warunkowych i różnic programowych, obsługa formalności dotyczące stypendiów i płatności za studia itp.

Biuro Organizacji Dydaktyki odpowiada za organizację procesu dydaktycznego tj. ułożenie harmonogramu zajęć, publikację terminów konsultacji kadry akademickiej, zawieranie umów i rozliczenia finansowe rachunków.

Wykładowcy kierunku **wspomagają swoich studentów w procesie uczenia się na każdym etapie studiowania**. W ramach procesu dydaktycznego studenci otrzymują od prowadzących wskazówki dotyczące obowiązkowych materiałów (podręczników, tutoriali, filmików instruktażowych, artykułów, opracowań, dokumentów, aktów prawa itp.), z którymi muszą się zapoznać na kolejne zajęcia. Dla chętnych wykładowcy proponują literaturę uzupełniającą i poszerzającą wiedzę, ewentualnie wspierają w pozalekcyjnych aktywnościach, np. niezależnych projektach czy działalności w kole naukowym.

Studenci otrzymują wsparcie naukowe, dydaktyczne i organizacyjne ze strony kadry dydaktycznej na cotygodniowych **dyżurach pracowników (konsultacjach)**, podczas których istnieje możliwość skonsultowania bieżących pytań i wątpliwości studentów w zakresie przedmiotów i prac dyplomowych. Wszyscy pracownicy posługują się pocztą elektroniczną w domenie dsw.edu.pl, która również jest narzędziem kontaktu ze studentami. Wielu wykładowców udostępnia studentom dodatkowe materiały za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz MS Teams.

8.8. Działania informacyjne i edukacyjne dotyczące bezpieczeństwa studentów, przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy, zasad reagowania w przypadku zagrożenia lub naruszenia bezpieczeństwa, dyskryminacji i przemocy wobec studentów, jak również pomocy jej ofiarom

Sprawy dotyczące naruszania bezpieczeństwa, dyskryminacji i przemocy wobec studentów są regulowane instytucjonalnie i wynikają z Ustawy i rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego. W Statucie UD DSW w dziale VIII dotyczącym odpowiedzialności dyscyplinarnej nauczycieli akademickich przewidziano powołanie rzecznika dyscyplinarnego nauczycieli akademickich oraz komisji dyscyplinarnej nauczycieli akademickich na czteroletnią kadencję. Podobnie powołuje się na czteroletnią kadencję rzecznika dyscyplinarnego studentów oraz komisję dyscyplinarną i odwoławczą komisję dyscyplinarną ds. studentów. Ogólnie do spraw dyscyplinarnych odnosi się także Regulamin studiów pierwszego i drugiego stopnia Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW.

Szczegółowo proces działania instytucji dyscyplinarnych rozstrzyga Rozporządzenie Ministra Edukacji i Nauki z 8 czerwca 2022 r. w sprawie szczegółowego trybu prowadzenia mediacji, postępowania wyjaśniającego i postępowania dyscyplinarnego w sprawach odpowiedzialności dyscyplinarnej nauczycieli akademickich, a także sposobu wykonywania kar dyscyplinarnych i ich zatarcia. Spraw studentów dotyczy Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 28 września 2018 r. w sprawie szczegółowego trybu postępowania wyjaśniającego i dyscyplinarnego w sprawach studentów, a także sposobu wykonywania kar dyscyplinarnych i ich zatarcia. Rzecznicy dyscyplinarni i komisje procedują w tych wyraźnie określonych ramach prawnych. Do komisji dyscyplinarnych trafiają sprawy, które wymagają szczegółowego rozpatrzenia. Na bieżąco sprawy dyskryminacji i przemocy wobec studentów rozpatrują niższe instancje tj. menedżer kierunku i Dziekan Wydziału, jeśli wpłyną odpowiednie skargi. Również nauczyciele akademicki także mają obowiązek reagować, jeśli na zajęciach dostrzegą niewłaściwe zachowania studentów oraz nauczycieli akademickich.

W roku akademickim 2019/2020 powstał Zespół ds. analizy funkcjonujących w uczelni procedur zwalczających molestowanie i molestowanie seksualne. Wnioski swoje zawarł w Raporcie z 22 czerwca 2020 r. Zespół ten dokonał analizy aktów prawnych obowiązujących w Uczelni pod kątem ich zgodności z ogólnymi dyrektywami antydyskryminacyjnymi, odnoszącymi się zarówno do molestowania seksualnego jak i do dyskryminacji na tle: rasowym, etnicznym, narodowościowym, religijnym, przekonań politycznych, tożsamości płciowej, niepełnosprawności fizycznej i/lub psychicznej, charakteru zatrudnienia formy studiów. Po przeprowadzonej analizie Zespół stwierdził, że funkcjonujące w Uczelni procedury ukierunkowane są w przeważającym stopniu na zadania związane ze zwalczaniem przejawów dyskryminacji, natomiast w niewielkim zakresie odnoszą się do działań zapobiegającym tym zjawiskom. Wskazał on na konieczność stałego monitorowania i uzupełniania obowiązujących w Uczelni regulacji i procedur w zakresie zwalczania procedur dyskryminacji. Konieczne jest podjęcie szerszego spektrum działań, które wynikają też ze zmian z wprowadzonej reformy szkolnictwa wyższego. Wymienić można kilka ważniejszych zarekomendowanych przez Zespół działań: powołanie organu jednoosobowego ds. równego traktowania; powołania zespołu ds. równego traktowania (spośród studentów); przeprowadzenie ankiety na temat dyskryminacji wśród studentów i pracowników; opracowanie nowych dokumentów określające procedury obowiązujące w przypadku naruszenia zasad antydyskryminacyjnych; organizowanie warsztatów na temat dyskryminacji wśród pracowników i studentów; ustalenie zasad współpracy organu jednoosobowego ds. równego traktowania z Akademicką Siecią Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej. Wnioski Zespołu należy uznać za trafne i potrzebne dla rozwiązywania poruszonych wyżej problemów, a władze uczelni rozpoczęły działania związane z wdrożeniem proponowanych zmian.

Aktualnie w uczelni obowiązują w tym zakresie regulacje wprowadzone Zarządzeniem nr 21/2020 Kanclerza Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 18 grudnia 2020 r. w sprawie wprowadzenia polityki antymobbingowej i antydyskryminacyjnej w Dolnośląskiej Szkole Wyższej oraz Zarządzeniem nr 6/2022 Rektora Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z dnia 17 marca 2022 r. w sprawie wprowadzenia procedury antydyskryminacyjnej dla studentów, doktorantów i uczestników studiów podyplomowych i innych form kształcenia Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu (dokument ten został opublikowany w Biuletynie Informacji Publicznej).

8.9. Współpraca z samorządem studentów i organizacjami studenckimi

Poza ofertą zajęć dydaktycznych, UDDSW ma dla studentów wiele atrakcyjnych propozycji rozwijania zainteresowań. W Uczelni bardzo aktywnie działa Samorząd Studencki, którego program

obejmuje kilka sfer ze szczególnym uwzględnieniem: reprezentowania ogółu studentów, dbałości o sprawy socjalno-bytowe, naukowe i kulturalne studentów; decydowania w sprawach rozdziału środków finansowych przeznaczonych na cele studenckie; wspomaganie rozwoju studentów, i Uczelni; opiniowania planów i programów studiów; współpracy z samorządami i organizacjami studenckimi w środowisku akademickim Wrocławia oraz z organizacjami ogólnopolskimi, reprezentowania uczelni w środowisku lokalnym, podejmowania współpracy z innymi samorządami, prowadzenia akcji charytatywnych i działań wolontaryjnych. Organizują także Dni Aktywności Studenckiej i wspierają Biuro Karier i Praktyk w organizacji Targów Pracy i Przedsiębiorczości Week4Work.

Od początku funkcjonowania, poszczególne kadencje Samorządu Studenckiego działały bardzo aktywnie, przyczyniając się do znaczących osiągnięć i sukcesów nie tylko w murach Uczelni, ale przede wszystkim w środowisku lokalnym, a nawet na arenie przedsięwzięć ogólnopolskich. Były to m. in.: uzyskanie mandatów w Parlamencie Studentów Rzeczypospolitej Polskiej, reprezentowanie DSW w Międzyuczelnianym Ogólnopolskim Niezależnym Stowarzyszeniu Studentów Uczelni Niepaństwowych, wieloletnia organizacja Festiwalu Pozytywnej Kultury Studenckiej, współorganizacja wraz z innymi uczelniami wrocławskimi Juwenaliów, aktywne uczestnictwo w stowarzyszeniu FUN- Forum Uczelni Niepublicznych.

Studenci organizują dla wszystkich członków społeczności akademickiej również wydarzenia naukowe (konferencje, seminaria), a także włączani są w zespoły projektowe badaczy UDDSW, gdzie nabywają umiejętności badawczych i współpracy w zespole naukowców, także w wymiarze międzynarodowym.

Współpraca z absolwentami odbywa się przez zapraszanie do pracy w ciałach doradczych Dziekana i Rektora, Radach Programowych Kierunków i Konsultacyjnej Rady Pracodawców.

Przedstawiciele studentów uczestniczą w organach i gremiach wspierających i kształtujących proces kształcenia na Wydziale Studiów Stosowanych. Zgodnie z Regulaminem studiów UDDSW mają prawo do brania udziału w egzaminach komisyjnych w roli obserwatorów. W skład Rady Akademickiej w roku akademickim 2023/2024 wchodzi 2 studentów. Podczas posiedzeń Rady studenci zabierali głos, zgłaszali swoje postulaty. Liczbę studentów ustala Senat w porozumieniu z Samorządem studentów. Reprezentanci studentów są także obecni w Uczelnianej Radzie Jakości Kształcenia oraz w Radzie Programowej każdego prowadzonego na uczelni kierunku.

8.10. Sposoby, częstość i zakres monitorowania, oceny i doskonalenia systemu wsparcia oraz motywowania studentów, jak również oceny kadry wspierającej proces kształcenia, a także udziału w ocenie różnych grup interesariuszy, w tym studentów

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

Aktualnie uczelnia poprawiła dostęp do wyników BAM, które zostały ulokowane w Power BI. Poprawiono dostępność dedykowanych danych dla poszczególnych grup odbiorców - interesariusze wewnętrzni mogą wyświetlać wynik doświadczeń klientów dla obszaru w max. 4 kliknięciach od widoku pulpitu głównego. Planowane jest także podjęcie działań obejmujących:

- przygotowanie raportu z BAM jako gotowego materiału do wykorzystania,
- poprawa UX wyników badania i innych danych dot. studenta oraz intensyfikacja wykorzystania wyników (wnioskowanie, powszechność dostępu, intuicyjność, atrakcyjność, wsparcie szkół na różnych poziomach),

- nadanie badaniom BAM większego znaczenia biznesowego poprzez powiązanie wyników badań z innymi wskaźnikami biznesowymi, w tym przede wszystkim retencją, przechodnością, lojalnością,
- umożliwienie analizy wyników przypisanych do rekordu w czasie.

Dodatkowe informacje, które uczelnia uznaje za ważne dla oceny kryterium 8:

- wspieranie studentów w wejściu na rynek pracy, poradnictwo kariery, pośrednictwo pracy,
- wsparcie studentów z niepełnosprawnościami,
- wewnętrzne konkursy i programy wspierające i promujące aktywności studentów UDDSW,
- rozwinięcie struktury systemowego wsparcia studentów w problemach i trudnościach (Centrum Wsparcia, Pomocy Psychologicznej i Psychoedukacji, koordynator ds. antydyskryminacji studentów, doktorantów, uczestników studiów podyplomowych).

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

9.1. Zakres, sposoby zapewnienia aktualności i zgodności z potrzebami różnych grup odbiorców, w tym przyszłych i obecnych studentów, udostępnianej publicznie informacji o warunkach przyjęć na studia, programie studiów, jego realizacji i osiągniętych wynikach

Zgodnie z zapisami Ustawy z 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2023 r. poz. 742) Uniwersytet Dolnośląski DSW we Wrocławiu realizuje obowiązek publikacji w Biuletynie Informacji Publicznej dokumentów takich jak: statut i strategia uczelni, regulamin zarządzania prawami autorskimi, prawami pokrewnymi i prawami własności przemysłowej oraz zasad komercjalizacji, regulamin korzystania z infrastruktury badawczej, regulamin studiów, regulamin świadczeń dla studentów, zasady i tryb przyjmowania na studia, wzory umów o świadczenie usług edukacyjnych, programy studiów, informacje o wysokości opłat pobieranych od studentów, uchwały PKA dotyczące oceny programowej lub oceny kompleksowej wraz z ich uzasadnieniem, informacje o procedurach potwierdzania efektów uczenia się uzyskanych poza systemem studiów, sprawozdania finansowe samorządu studenckiego, sprawozdanie z rozdziału środków finansowych i ich rozliczenie.

Wśród kanałów wymiany informacji na Wydziale Studiów Stosowanych w przedmiotowym zakresie są: strona internetowa Uczelni (www.dsw.edu.pl), system Wirtualna Uczelnia (<http://harmonogramy.dsw.edu.pl>), system USOSweb (<https://usosweb.dsw.edu.pl>), Microsoft365 (<https://login.microsoftonline.com>), podstrony poszczególnych jednostek, które świadczą usługi dedykowane bezpośrednio kandydatom na studia i studentom, a także gabloty, ulotki/informatory, portale społecznościowe, platforma e-learningowa (MS TEAMS, Moodle), tutorzy, popularyzacja kierunku (np. Targi Pracy i Przedsiębiorczości Week4Work, Akademia Umiejętności, Dni Otwarte Uczelni, Festiwal Nauki itp.).

Na stronie internetowej Uczelni umieszczane są informacje związane z procesem rekrutacyjnym oraz ważne informacje związane ze studiowaniem, o wydarzeniach bieżących. Dodatkowo w Wirtualnym Dziekanacie publikowany jest harmonogram studiów i ważne ogłoszenia (np. terminy konsultacji wykładowców, terminy egzaminów, inne bieżące ogłoszenia). Wszystkie informacje bieżące, ogłoszenia, wiadomości o aktualizacji poszczególnych elementów zamieszczane są na stronie DSW oraz powiązanych profilach w mediach społecznościowych:

- Facebook: <https://www.facebook.com/UniwersytetDolnoslaskiDSW/>,
- Instagram: https://www.instagram.com/universytet_dolnoslaski_dsw/

- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/school/universytet-dolnoslaski-dsw/mycompany/>

Wydarzenia naukowe, kulturalne i rozrywkowe, podobnie jak sukcesy studentów i pracowników są opisywane w aktualnościach na stronach Uczelni i w mediach społecznościowych. Oprócz zamieszczania informacji w sieci wszystkie bieżące komunikaty dla studentów, ogłoszenia i wiadomości są zamieszczane w ogólnodostępnych monitorach i na tablicach ogłoszeń. Informacji udzielają także: Dziekanat, Władze Wydziału oraz tutorzy grup.

9.2. Sposoby, częstotliwości i zakres oceny publicznego dostępu do informacji, udziału w ocenie różnych grup interesariuszy, w tym studentów, a także skuteczności działań doskonalących w tym zakresie

Informacje związane z przyjmowaniem na studia, tokiem studiów, programami studiów oraz ich bieżącą obsługą zamieszczane są na stronie Biuletynu Informacji Publicznej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej (<https://bip.wsb.pl/dsw>) oraz witrynie internetowej Uczelni (<https://www.dsw.edu.pl>).

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. Zmian dokonują administratorzy strony Uczelni i administratorzy funpage'a na Facebooku, Instagramie. Zbierane uwagi dotyczą: aktualności, rzetelności, zrozumiałości i kompleksowości informacji o studiach, ich zgodności z potrzebami odbiorców (tj. kandydatów na studia, studentów, doktorantów, pracowników). Komunikacja między pracownikami i studentami jest również wspierana przez system USOSweb, Microsoft365 oraz Wirtualny Dziekanat. Informacje mogą być, na wniosek studentów, przekazywane także drogą mailową lub telefoniczną, jeśli nie są przedmiotem szczególnej ochrony. Dostęp do informacji w UDDSW jest zgodny z regulującymi te kwestie aktami prawnymi, z których treścią pracownicy są na bieżąco zapoznawani mailowo, poprzez Intranet oraz podczas szkoleń.

Informacja publiczna, która nie została udostępniona w Biuletynie Informacji Publicznej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW z siedzibą we Wrocławiu, jest udostępniana na wniosek, zgodnie z ustawą z 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej (Dz.U.2022 poz. 902 t.j.). Udostępnianie informacji publicznej na wniosek następuje w sposób i w formie wskazanych we wniosku, chyba że środki techniczne, którymi dysponuje Uczelnia, uniemożliwiają udostępnienie informacji w sposób i w formie określonych we wniosku. W takiej sytuacji Uczelnia powiadamia pisemnie wnioskodawcę o przyczynach braku możliwości udostępnienia informacji zgodnie z wnioskiem i wskazuje, w jaki sposób lub w jakiej formie informacja może być udostępniona niezwłocznie. Udostępnienie informacji publicznej jest bezpłatne. Jeżeli jednak w wyniku udostępnienia informacji publicznej na wniosek Uczelnia będzie musiała ponieść dodatkowe koszty związane ze wskazanym we wniosku sposobem udostępnienia lub koniecznością przekształcenia informacji w formę wskazaną we wniosku, Uniwersytet Dolnośląski DSW może pobrać od wnioskodawcy opłatę w wysokości odpowiadającej tym kosztom.

Wszystkie uczelniane akty prawne są publikowane w Intranecie Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, do którego dostęp jest zapewniony przez stronę główną Uczelni. Dodatkowo do najważniejszych dokumentów takich jak m.in. regulamin studiów, zasady rekrutacji i przyjęć na studia, regulamin świadczeń dla studentów i doktorantów, regulamin zarządzania prawami autorskimi, prawami pokrewnymi i prawami własności przemysłowej oraz zasad komercjalizacji, regulamin korzystania z infrastruktury badawczej, programy studiów i regulaminy praktyk studenckich obowiązujące studentów poszczególnych kierunków i poziomów kształcenia, akty prawne i dokumenty dotyczące zapobiegania, przeciwdziałania i zwalczania COVID-19 zapewniamy poprzez BIP Uczelni. Efekty uczenia

się są opublikowane w Biuletynie Informacji Publicznej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW w części poświęconej „Programom studiów”.

Zasady dyplomowania są także opublikowane na stronie Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW w zakładce dedykowanej studentom, czyli w „Strefie studenta i doktoranta”, w zakładce „Dziekanat”, gdzie znajduje się sekcja „Dyplomowanie – dokumenty do pobrania”, a także inne przykładowe wzory dokumentów niezbędne studentom w procesie studiowania („Dokumenty do pobrania”).

Biuro Karier i Praktyk ma za zadanie monitorować losy studentów i promować absolwentów na rynku pracy, w tym prowadzić bazę studentów i absolwentów poszukujących pracy. Informacje nie są publikowane na stronie internetowej Uczelni. W Uniwersytecie Dolnośląskim DSW wykorzystywane są informacje o sytuacji absolwentów szkół wyższych na rynku pracy pochodzące z ogólnopolskiego systemu monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów (www.ela.nauka.gov.pl). Uczelnia nie publikuje wskaźników zdawalności.

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

10.1. Sposoby sprawowania nadzoru merytorycznego, organizacyjnego i administracyjnego nad kierunkiem studiów, kompetencji i zakresu odpowiedzialności osób odpowiedzialnych za kierunek, w tym kompetencje i zakres odpowiedzialności w zakresie ewaluacji i doskonalenia jakości kształcenia na kierunku

Uniwersytet Dolnośląski DSW dąży do stałego podnoszenia jakości kształcenia i działalności naukowej. Realizacja tego celu jest możliwa dzięki sprawnemu zarządzaniu i spełnieniu krajowych przepisów prawa i regulacji wewnętrznych. Uczelnia realizuje politykę zapewnienia jakości kształcenia poprzez Wewnętrzny System Zapewnienia Jakości Kształcenia DSW przyjęty Zarządzeniem Rektora 18/2024. System realizowany jest w oparciu o ustawę z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, rozporządzenia ministra właściwego do spraw szkolnictwa wyższego, uchwały PKA, statut uczelni, wewnętrzne prawo uczelni. System wiąże się bezpośrednio z realizacją misji Uczelni i strategią jej rozwoju. Nawiązuje do dorobku i doświadczenia nauczycieli akademickich, standardów kultury akademickiej, dążenia do ciągłego rozwoju kadry, doskonalenia organizacji kształcenia. Cele systemu obejmują: ciągłe zapewnienie i podnoszenie jakości kształcenia; dążenie do kreowania własnej, niepowtarzalnej tożsamości akademickiej; ustawiczną dbałość o realizację procesu kształcenia i osiąganie zakładanych efektów uczenia się; aktualizowanie i doskonalenie programów studiów I i II stopnia, jednolitych studiów magisterskich oraz programów szkoły doktorskiej, a także sposobów weryfikacji zakładanych efektów uczenia się; dostosowywanie programów studiów do aktualnych potrzeb i potencjału rozwoju społecznego, kulturowego i gospodarczego regionu oraz jego krajowego oraz międzynarodowego otoczenia; wspomaganie rozwoju naukowego, zawodowego i społecznego studentów i doktorantów; włączanie w proces projektowania, doskonalenia i realizacji kształcenia interesariuszy z otoczenia społecznego, gospodarczego i kulturalnego oraz studentów i doktorantów.

W zakresie odpowiedzialności za kierunek studiów i jego rozwój funkcje organizacyjne i menedżerskie pełni na pierwszym etapie **menedżer kierunku**, na drugim Prodziekan **Wydziału Studiów Stosowanych**, pod którego podlega dany kierunek.

Dotatkowo sprawowaniu nadzoru nad kadrą prowadzącą zajęcia dydaktyczne na kierunku służą składane od 1 października 2022 r.. w systemie Omega-PSIR sprawozdania z dorobku naukowego nauczycieli akademickich. Informacje powyższe są weryfikowane przez menedżera kierunku, Prodziekana i Dziekana, są podstawą oceny pracowniczej.

10.2. Zasady projektowania, dokonywania zmian i zatwierdzania programu studiów

Na Wydziale obowiązuje procedura projektowania i dokumentowania programów studiów na określonym kierunku studiów pierwszego stopnia, drugiego stopnia, jednolitych studiach magisterskich opartych na Polskiej Ramie Kwalifikacji. Wprowadzona została Zarządzeniem nr 12/2022 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 4 maja 2022 r. w sprawie wprowadzenia Procedury projektowania i dokumentowania programów studiów na określonym kierunku studiów pierwszego stopnia, drugiego stopnia, jednolitych studiach magisterskich opartych na Polskiej Ramie Kwalifikacji. Ma ona na celu zapewnienie odpowiedniego planowania i dokumentowania koncepcji/programu studiów (ze wskazaniem wzorów wymaganych dokumentów) oraz osiąganie przez studentów efektów uczenia się ustalonych dla kierunków, zapewnienie wysokiej jakości kształcenia, aktualizację kształcenia w oparciu o wymogi rynku pracy, a także stworzenie rzetelnego źródła informacji na temat kształcenia. Zakłada ona między innymi, że projektując program studiów dla kierunku o profilu ogólnoakademickim uwzględnia się zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, natomiast projektując program studiów dla kierunku o profilu praktycznym uwzględnia się zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne, które są prowadzone w warunkach właściwych dla danego zakresu działalności zawodowej, w sposób umożliwiający wykonywanie czynności praktycznych przez studentów. W dokumencie określono zasady projektowania nowego kierunku oraz nowego modułu kształcenia wybieralnego (specjalnościowego), sposoby opiniowania i zatwierdzania nowego programu, sposoby dokonywania zmian w programie oraz doskonalenia programu studiów. W procedurze określono zakres odpowiedzialności i działania związane z nadzorem nad procesem kształcenia, oceną realizacji zakładanych efektów odbywa się poprzez przegląd modułów składających się na program studiów; oceną poprawności dobranych metod weryfikacji efektów uczenia się / sposobów sprawdzania efektów uczenia się odnosi się do oceny dobranych metod nauczania i sposobów sprawdzania efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych oraz stopnia ich osiągnięcia w odniesieniu do minimalnych wymagań w tym zakresie. Procedura wskazuje także sposób wycofywania z oferty form edukacyjnych.

10.3. Sposoby i zakres bieżącego monitorowania oraz okresowego przeglądu programu studiów na ocenianym kierunku oraz źródeł informacji wykorzystywanych w tych procesach

Dla każdego kierunku studiów, realizowanego lub przygotowywanego do uruchomienia w ramach Wydziału, Dziekan powołuje na wniosek menedżera kierunku Radę Programową Kierunku, w której skład, oprócz pracowników uczelni wchodzi studenci oraz współpracujący z uczelnią interesariusze zewnątrzni. Do zadań Rady Programowej Kierunku należy m.in.: sprawowanie nadzoru merytorycznego nad realizacją programu studiów; doskonalenie koncepcji kształcenia i programu studiów; 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 rad programowych przez promotorów za pośrednictwem menedżera kierunku; prowadzenie monitoringu zakładanych efektów uczenia się dla właściwego kierunku, poziomu i profilu studiów, w szczególności w odniesieniu do zgodności zakładanych efektów uczenia się z aktualnymi potrzebami rynku pracy, aspiracjami studentów, ze standardami i dobrymi praktykami kształcenia ogólnoakademickiego lub praktycznego oraz z obowiązującym stanem prawnym; analizowanie dokumentacji potwierdzającej weryfikację efektów uczenia się na wszystkich rodzajach

zajęć i na każdym etapie studiów, w tym w procesie dyplomowania; przygotowanie dla menedżera kierunku wniosków i rekomendacji dotyczących doskonalenia procesu uczenia się, weryfikacji efektów uczenia się; wydawanie opinii w sprawie tworzenia lub likwidacji specjalności na kierunku.

Za opracowanie, monitorowanie oraz doskonalenie programu studiów odpowiada menedżer kierunku. Do jego kompetencji należy nadzór i kierowanie procesem dydaktycznym, weryfikacja i doskonalenie programów we współpracy z zespołem naukowo – dydaktycznym, przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego oraz studentami. Odpowiada on za tworzenie i modyfikację programu, przygotowanie dokumentacji związanej z zatwierdzaniem nowych programów kształcenia; gromadzenie dokumentacji do tych działań; aktualizację i ewidencję przez prowadzących kart przedmiotów realizowanych w kolejnych cyklach kształcenia. W doskonalenie programów zaangażowane są doraźnie lub na stałe tworzone zespoły.

Menedżer kierunku wraz z członkami zespołu opracowują katalog efektów uczenia się, konsultowany z Wydziałową Komisją ds. Oceny Jakości Kształcenia, a następnie prezentowany na posiedzeniu Uczelnianej Rady ds. Jakości Kształcenia, przedkładany do zaopiniowania Radzie Akademickiej i zatwierdzany przez Senat.

W proces projektowania i doskonalenia programów studiów zaangażowani są studenci, biorąc udział w pracach ciał kolegialnych Uczelni (2 przedstawicieli w Radzie Akademickiej) oraz przedstawiciel w Radzie Programowej Kierunku oraz Wydziałowej Komisji ds. Oceny Jakości Kształcenia.

Program studiów zatwierdza Senat. Sposoby przeprowadzania weryfikacji osiągnięcia przez studentów założonych efektów uczenia się są określane w kartach przedmiotów.

10.4. Sposoby oceny osiągnięcia efektów uczenia się przez studentów ocenianego kierunku, z uwzględnieniem poszczególnych etapów kształcenia, jego zakończenia oraz przydatności efektów uczenia się na rynku pracy lub w dalszej edukacji, jak też wykorzystania wyników tej oceny w doskonaleniu programu studiów

Niezbędnym elementem programu studiów są również karty przedmiotów, opracowywane przez nauczycieli akademickich. Menedżer kierunku sprawdza zawartość i kompletność kart przedmiotów i decyduje o zatwierdzeniu. Wykładowcy prowadzący zajęcia zobowiązani są do podania na pierwszym spotkaniu zasad i warunków zaliczenia danego przedmiotu. Podstawą weryfikacji efektów uczenia się są: zaliczenia i egzaminy z wszystkich form zajęć przewidzianych w planie studiów, zaliczenia praktyk studenckich, praca dyplomowa i egzamin dyplomowy. Prowadzący zajęcia zamieszczają ocenę weryfikacji osiągniętych przez danego studenta efektów uczenia się w Uniwersyteckim Systemie Obsługi Studiów (USOSweb).

Wykładowcy są zobowiązani udokumentować proces weryfikacji efektów uczenia się w teczkach prowadzonych przedmiotów. Do teczek trafiają próbki prac pisemnych, wyniki egzaminów i kolokwium, zestawy pytań do zaliczenia, projekty, na podstawie których dokonano oceny osiągnięcia efektów uczenia się. Przy doskonaleniu programu studiów prowadzone są szkolenia rozwijające miękkie kompetencje dydaktyczne nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia (dotyczące m.in. pracy ze studentami z niepełnosprawnością, metod i technik kształcenia na odległość). Nauczyciele uczestniczą również w zewnętrznych programach doskonalących umiejętności akademickie w tym w takich jak np. wyjazdy studyjne w ramach programu ERASMUS+, Master of Didactics.

Losy studentów są monitorowane przez Biuro Karier i Praktyk, a wnioski przekazywane do wydziału w celu analizy.

Ocena skuteczności przyjętych rozwiązań organizacyjnych następuje poprzez:

1. Analizę wyników ankiet ewaluacji studenckiej. Ankiety oceny kadry dydaktycznej wypełniane przez studentów na koniec każdego semestru. W arkuszu ewaluacyjnym studenci oceniają program przedmiotu, jego praktyczność, stopień realizacji założonych efektów uczenia się, możliwości konsultacji z prowadzącym. Dodatkowo w pytaniach otwartych proszeni są o wskazanie treści, o które warto wzbogacić przedmiot lub co ich zdaniem może zostać ograniczone. Ankieta ewaluacyjna wprowadzona jest Zarządzeniem nr 7/2021 Dziekana WSS, zaś procedury przeprowadzania ewaluacji procesu kształcenia określona jest w Zarządzeniu nr 20/2020 Dziekana WSS.
2. Hospitacje zajęć dydaktycznych prowadzone przez dziekana, prodziekanów lub osoby wskazane przez Wydziałową Komisję ds. Oceny Jakości Kształcenia. Procedurę hospitacji zajęć prowadzonych przez nauczycieli i doktorantów szczegółowo określa Zarządzenie nr 16/2023 Dziekana WSS. Hospitacje mogą mieć charakter planowany lub pozaplanowy. Hospitacje pozaplanowe mogą zostać przeprowadzone na wniosek Rektora, Dziekana, Prodziekana ds. kształcenia, menedżera kierunku, Kierownika Studium Wychowania Fizycznego i Sportu, Kierownika Pracowni Kształcenia Językowego lub gdy do Dziekana wpłynie formalne zgłoszenie studentów o nieprawidłowościach podczas zajęć dydaktycznych, a także gdy hospitacje nie zostały przeprowadzone z uwagi na brak realizacji zajęć dydaktycznych zgodnie z planem zajęć.
3. Badanie Atrybutów Marki przeprowadzane wśród studentów raz w roku pod koniec każdego roku akademickiego (na przełomie kwietnia i maja). Zakres przedmiotowy badania obejmuje wszystkie aspekty funkcjonowania uczelni, począwszy od oceny procesu dydaktycznego (oferta programowa, zajęcia i wykładowcy, e-learning, organizacja studiów), obsługi administracyjnej, infrastruktury, życia studenckiego, współpracy międzynarodowej a skończywszy na badaniu rekomendacji studiów. Z wynikami badań zapoznawani są kierownicy jednostek uczelni oraz menedżerowie kierunków.

Bieżące monitorowanie programu studiów jest realizowane poprzez m.in.: zgłaszanie uwag i propozycji przez studentów do wykładowców prowadzących zajęcia, menedżera kierunku lub dziekana/prodziekana ustnie, podczas konsultacji lub mailowo w czasie ich cotygodniowych dyżurów oraz analizę wyników ewaluacji wszystkich zajęć każdego semestru. Każdy wykładowca otrzymuje wyniki ewaluacji swoich przedmiotów w semestrze.

Monitoring okresowy programu dokonywany jest przede wszystkim przez Radę Programową Kierunku na spotkaniach, dyskusję o osiągniętych efektach uczenia się, sposobach ich raportowania i weryfikacji, przegląd kart przedmiotów i teczek przedmiotowych, dyskusję nt. dostosowania oferty programowej do zapotrzebowania studentów i rynku.

Wnioski o dokonanie zmian w programie studiów, w tym m.in. propozycje stworzenia nowego modułu przedmiotów wybieralnych, nowego modułu / przedmiotu, zmiany w kolejności realizowanych przedmiotów, zmiany sposobu weryfikacji efektów uczenia się itd. może zgłaszać każdy pracownik zatrudniony na stanowisku badawczym, badawczo-dydaktycznym, dydaktycznym, współpracownicy zewnętrznym prowadzący zajęcia na danym kierunku, a także członkowie Uczelnianej Rady ds. Jakości Kształcenia oraz Wydziałowej Komisji ds. Oceny Jakości Kształcenia, działających w ramach wewnętrznego systemu zapewniania jakości kształcenia w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW.

Proponowane zmiany są zgłaszane menedżerowi kierunku lub Radzie Programowej Kierunku, a po ich akceptacji przedstawiane Radzie Uczelnianej ds. Jakości Kształcenia. Pozytywna opinia Rady pozwala na przedłożenie projektu zmian lub nowego programu studiów Senatowi wraz z opinią Samorządu Studenckiego. Uchwała Senatu pozwala na wprowadzenie proponowanych zmian do programu studiów, który obowiązuje od kolejnego roku akademickiego.

10.5. Zakres, formy udziału i wpływu interesariuszy wewnętrznych, w tym studentów, i interesariuszy zewnętrznych na doskonalenie i realizację programu studiów

Rada Programowa Kierunku, składająca się z pracowników danego kierunku i uczelnianych opiekunów praktyk, przedstawiciele studentów studiujących na kierunku oraz właściwych interesariuszy zewnętrznych, weryfikuje napływające propozycje doskonalenia efektów uczenia się od studentów, wykładowców, przedstawiciele pracodawców i absolwentów. Wnioski te służą jako podstawa do działań powołanej na Wydziale Studiów Stosowanych Wydziałowej Komisji ds. Oceny Jakości Kształcenia. Jest ona elementem wewnętrznego systemu zapewniania jakości kształcenia DSW. Do kompetencji Wydziałowej Komisji ds. Oceny Jakości Kształcenia należy kreowanie polityki zapewniania jakości kształcenia zgodnej z wytycznymi zewnętrznymi, własnym potencjałem i potrzebami. Komisja ta przedkłada Uczelnianej Radzie ds. jakości kształcenia raport wydziału na koniec roku akademickiego dotyczący oceny efektów uczenia się, który pozwoli zapewnić doskonalenie programu studiów (zgodnie z wymaganiami rozporządzenia w sprawie studiów).

Interesariusze zewnętrzni są zapraszani na posiedzenia Rady Programowej Kierunku, Wydziałowej Komisji ds. oceny jakości kształcenia i Uczelnianej Rady ds. jakości kształcenia. Ponadto wszyscy studenci wyrażają swoje opinie w ramach procesu ankietyzacji w systemie USOSweb oraz w ramach prowadzonych na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW innych ankietowych Badań Atrybutów Marki (BAM). Studenci mogą wskazywać na treści programowe, które chcieliby wprowadzić do procesu kształcenia i zwrócić uwagę na nowe trendy występujące na rynku pracy. Interesariusze zewnętrzni mogą brać bezpośredni udział w procesie tworzenia, proponować dokonywanie zmian wszelkich elementów związanych z aktualizacją programu studiów. Ponadto interesariusze współpracują w zakresie realizacji badań naukowych i wykorzystywania ich wyników w procesie dydaktycznym, a także w obszarze praktyk zawodowych oraz realizacji prac dyplomowych. Uniwersytet Dolnośląski DSW ma podpisanych szereg umów o współpracy w wymienionych obszarach z wieloma instytucjami w województwie dolnośląskim..

Przyjęty system weryfikacji pozwala w sposób przejrzysty i efektywny dostosować ofertę kształcenia do potrzeb rynkowych.

Należy zwrócić uwagę na istotny w uczelni instytucjonalny i interdyscyplinarny efekt synergii w zakresie doskonalenia i monitorowania procesu kształcenia. W Uniwersytecie Dolnośląskim DSW odbywają się otwarte dla wszystkich nauczycieli seminaria. Część seminariów poświęcona była podtrzymaniu i dalszemu rozwojowi kompetencji skutecznej realizacji zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. I tak w maju i czerwcu 2023 roku nauczyciele i osoby prowadzące zajęcia miały okazję uczestniczyć w szkoleniach pt.: „Kreatywne metody aktywizujące — jak uatrakcyjnić zajęcia online i zaktywizować studentów”. W listopadzie 2023 roku odbyło się Forum HyFlex na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW poświęcone hybrydowo-elastycznemu modelowi nauczania i organizacji zajęć uniwersyteckich. Poza tym w lipcu 2023 roku zrealizowano kolejne Forum Metodyczne Uczelni Grupy Merito, tym razem poświęcone zmianom w edukacji wyższej pt.: „Metodyk(a) Przyszłości. Zmiany w edukacji wyższej”. O ponad roku ważnym tematem szkoleń, seminariów i webinarów stało się również zagadnienie związane z wykorzystywaniem narzędzi gen-AI w pracy dydaktycznej i naukowej. Szkolenia i warsztaty dotyczyły takich wątków jak: prawne aspekty korzystania ze sztucznej inteligencji w edukacji, polityka etycznego korzystania ze sztucznej inteligencji na Uniwersytecie oraz zastosowanie gen – AI w pracy nauczyciela akademickiego.

W ramach doskonalenia oferty dydaktycznej pracownicy prowadzący zajęcia na kierunku wraz z menedżerem kierunku, podejmują inicjatywy opracowania nowych specjalności wynikających z powyżej opisanych procesów. Weryfikacja i uzyskanie opinii wobec pomysłów koordynowane jest przez menedżera kierunku w ramach procesów wewnętrznego opiniowania na Uczelni.

Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów

Analiza SWOT programu studiów na ocenianym kierunku i jego realizacji, z uwzględnieniem szczegółowych kryteriów oceny programowej

	POZYTYWNE	NEGATYWNE
Czynniki wewnętrzne	<p>Mocne strony</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nacisk na kwestie związane z nowymi profesjami w branży gier wideo, jak technical level designer, co pozwala studentom lepiej odnaleźć się na rynku pracy. 2. Profesjonalna i doświadczona kadra, która uczy studentów warsztatu pracy w branżach kreatywnych z uwzględnieniem ich obsługi, w tym procesów finansowania i crowdfundingu. 3. Możliwość pracy w dedykowanych pracowniach z nowoczesnymi technologiami: laboratorium dźwięku, pracownie komputerowe, pracownia wirtualnej rzeczywistości, studio telewizyjne oraz studio motion capture. 	<p>Słabe strony</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Konieczność częstej modyfikacji planów studiów, zakresów przedmiotów jako reakcja na dynamicznie rozwijającą się branżę gier, zwłaszcza w nowych przestrzeniach animacji 3D i game designu. 2. Problemy kadrowe związane z częstym brakiem odpowiednich specjalistów (lub specjalistów z odpowiednimi uprawnieniami) na terenie Dolnego Śląska w zakresie nowopowstałych profesji w gamingu i animacji 3D do gier.
Czynniki zewnętrzne	<p>Szanse</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pozyskiwanie nowych wykładowców-praktyków z doświadczeniem w branży, mogących pomóc ulepszyć plan studiów. 2. Nawiązywanie dalszych partnerstw i współpracy z firmami z szeroko rozumianej branży gier wideo oraz ich obsługi: marketingu gier, dystrybucji, dostępności. 3. Rozwój nowych technologii jak AR czy badania nad sztuczną inteligencją w sferach innych niż rozrywkowa (np. medyczna czy edukacyjna), dzięki czemu możliwy będzie otwieranie nowych specjalności dedykowanych tym zagadnieniom. 4. Dodanie sztucznej inteligencji do edukacji przyszłych game designerów mogłoby obejmować integrację narzędzi AI w programy nauczania, organizację projektów badawczych i warsztatów, współpracę z firmami z branży gier oraz wprowadzenie kursów związanych z etyką i odpowiedzialnym projektowaniem AI. 	<p>Zagrożenia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Szybki rozwój branży, który wymaga inwestycji infrastrukturalnych i programowych na kierunkach o profilach praktycznych skoncentrowanych na technologiach i nowych mediach, jak Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji. 2. Przejścia branży gier i animacji na pracę z kolejnymi wersjami silników i kluczowych innych programów, które wymagają studiów, przedmiotów oraz konieczność poszukiwania nowych wykładowców. 3. Sztuczna inteligencja może stanowić zagrożenie dla branży game-devowej, poprzez automatyzację tworzenia treści i optymalizację rozgrywki, co może zmniejszyć potrzebę udziału ludzi w procesie projektowania gier.

(Pieczęć uczelni)



53-611 Wrocław, ul. Strzegomska 55
tel. 71 356 15 10
NIP 894 230 62 69
e-mail: rektorat@dsw.edu.pl

UNIwersytet DOLNOŚLĄSKI DSW
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH

DZIEKANA

dr Joanna Minta
(podpis Dziekana/Kierownika jednostki)

REKTOR
UNIwersytetu DOLNOŚLĄSKIEGO DSW

dr hab. Sławomir Krzychała
prof. Uniwersytetu DSW

(podpis Rektora)

Wrocław, dnia 25 marca 2024 r.

(miejsce)

Część III. Załączniki

Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów

Tabela 2. Liczba studentów ocenianego kierunku³

Poziom studiów	Rok studiów	Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
		Dane sprzed 3 lat	Bieżący rok akademicki	Dane sprzed 3 lat (rok akademicki 2020/2021)	Bieżący rok akademicki (dane na 31.12.2023)
II stopnia	I	0	0	63	76
	II	0	0	24	67
Razem:		0	0	87	143

Tabela 3. Liczba absolwentów ocenianego kierunku w ostatnich trzech latach poprzedzających rok przeprowadzenia oceny

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku	Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
II stopnia	2020/2021	0	0	37	13
	2021/2022	0	0	60	16
	2022/2023	0	0	92	48
Razem:		0	0	189	77

³ Należy podać liczbę studentów ocenianego kierunku, z podziałem na poziomy, lata i formy studiów (z uwzględnieniem tylko tych poziomów i form studiów, które są prowadzone na ocenianym kierunku).

Tabela 4. Wskaźniki dotyczące programu studiów na ocenianym kierunku studiów, poziomie i profilu określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów ((Dz. U. poz. 1861 z późn. zm.).⁴

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	4
Łączna liczba godzin zajęć	1692 ST 1144 NST
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	65,1–65,2 ST 43,8–43,5 NST
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	91,2
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	8-11
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	77
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	19
Wymiar praktyk zawodowych	480
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	Nie dotyczy
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:	
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	1./1692/44
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	2./1144/44

Tabela 5. Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne
Zakres (specjalność) *Animacja 3D*

Nazwa zajęć/grupy zajęć		Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin zajęć stacjonarne	Łączna liczba godzin zajęć niestacjonarne	Liczba punktów ECTS
Moduł kształcenia kierunkowy	Warsztaty motion capture	ćwiczenia	30	12	3
	Storytelling i story design	ćwiczenia	30	24	3

⁴ Tabelę należy wypełnić odrębnie dla każdego z poziomów studiów i każdej z form studiów podlegających ocenie.

	Digital art.	ćwiczenia	30	18	3
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium magisterskie I	ćwiczenia	30	30	5
	Seminarium magisterskie II	ćwiczenia	30	30	5
Moduły kształcenia językowego	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	ćwiczenia	30	16	3
	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	ćwiczenia	30	16	3
Grupa zajęć wybieralnych (moduł kształcenia specjalnościowego) Zakres: Animacja 3D	Modelowanie postaci	ćwiczenia	42	16	3
	Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów	ćwiczenia	36	14	3
	Animacja postaci	ćwiczenia	36	24	4
	Texturowanie, mapowanie i shading	ćwiczenia	36	16	3
	Sculpting 3d	ćwiczenia	42	20	3
	Animacja 2d	ćwiczenia	36	14	3
	Postprodukcja - efekty specjalne	ćwiczenia	36	14	3
	Zaawansowane modelowanie 3D	ćwiczenia	42	18	3
	Silniki gier w animacji filmowej	ćwiczenia	42	16	3
	Motion design	ćwiczenia	36	16	3
	Postprodukcja - compositing	ćwiczenia	36	14	3
	Animacja urządzeń mechanicznych	ćwiczenia	42	16	3
	Animacja twarzy	ćwiczenia	36	16	3
	Processing w animacji	ćwiczenia	36	14	3
	Matte painting i techniki 2,5d	ćwiczenia	36	12	3
	Postprodukcja - montaż wideo	ćwiczenia	36	12	3
	Postprodukcja - montaż dźwięku	ćwiczenia	36	12	3
Moduły praktyk specjalnościowych	Praktyka zawodowa I	praktyka	120	120	4,5
	Praktyka zawodowa II	praktyka	120	120	4,5
	Praktyka zawodowa III	praktyka	120	120	5,0
	Praktyka zawodowa IV	praktyka	120	120	5,0

Razem:	1332	890	96
---------------	-------------	------------	-----------

Tabela 5. Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne⁵

Zakres (specjalność) *Game design*

Nazwa zajęć/grupy zajęć		Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin zajęć stacjonarne	Łączna liczba godzin zajęć niestacjonarne	Liczba punktów ECTS
Moduł kształcenia kierunkowego	Warsztaty motion capture	ćwiczenia	30	12	3
	Storytelling i story design	ćwiczenia	30	24	3
	Digital art.	ćwiczenia	30	18	3
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium magisterskie I	ćwiczenia	30	30	5
	Seminarium magisterskie II	ćwiczenia	30	30	5
Moduły kształcenia językowego	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	ćwiczenia	30	16	3
	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	ćwiczenia	30	16	3
Grupa zajęć wybieralnych (moduł kształcenia specjalnościowego) Zakres: Game design	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	ćwiczenia	30	16	4
	Game design	ćwiczenia	48	20	4
	Praca z silnikiem Unity I	ćwiczenia	46	20	5
	Praca z silnikiem Unreal I	ćwiczenia	46	20	5
	Level design	ćwiczenia	46	20	4
	Praca z silnikiem Unity II	ćwiczenia	40	18	3
	Praca z silnikiem Unreal II	ćwiczenia	40	18	3
	Technical level design I	ćwiczenia	44	18	3
	Mechaniki wybranych gatunków	ćwiczenia	46	18	3
	Quest writing	ćwiczenia	48	18	3
	Psychologia gier	ćwiczenia	46	12	3
	Praca z silnikiem Unity III	ćwiczenia	36	16	3
	Praca z silnikiem Unreal III	ćwiczenia	36	16	3
	Technical level design II	ćwiczenia	44	18	3
Światotwórstwo w grach	ćwiczenia	46	16	3	
Moduł y prakty	Praktyka zawodowa I	praktyka	120	120	4,5
	Praktyka zawodowa II	praktyka	120	120	4,5
	Praktyka zawodowa III	praktyka	120	120	5,0

⁵Tabelę należy wypełnić odrębnie dla każdego z poziomów studiów i każdej z form studiów podlegających ocenie.

	Praktyka zawodowa IV	praktyka	120	120	5,0
Razem:			1332	890	96

Tabela 6. Informacja o programach studiów/zajęciach lub grupach zajęć prowadzonych w językach obcych

Nazwa programu/zajęć/grupy zajęć	Forma realizacji	Semestr	Forma studiów	Język wykładowy	Liczba studentów (w tym niebędących obywatelami polskimi)
Warsztaty kompetencji językowych I	ćwiczenia / e-learning	3	ST/NST	j. angielski, j. niemiecki	wszyscy studenci
Warsztaty kompetencji językowych II	ćwiczenia / e-learning	4	ST/NST	j. angielski, j. niemiecki	wszyscy studenci

Załącznik nr 2. Wykaz materiałów uzupełniających

Cz. I. Dokumenty dołączone do raportu samooceny (wyłącznie w formie elektronicznej)

Lp.	Treść /zawartość załącznika	Nazwa
Zał.2.1	Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny	Z2_01_Progr_MK2
Zał.2.1a	Uchwała Senatu DSW w sprawie programu studiów 2023/2024	Z2_01a_MK2_US
Zał.2.1b	Macierz efektów uczenia się	Z2_01b_Macierz
Zał.2.1c	Sumaryczne wskaźniki ECTS (stacjonarne, niestacjonarne)	Z2_01c_ECTS_MK2
Zał.2.1d	Karty przedmiotów	Z2_01d_MK2_Karty
Zał.2.2	Obsada zajęć na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny	Z2_02_MK2_Obsada
Zał.2.3	Harmonogram zajęć na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych, obowiązujący w semestrze zimowym roku akademickiego 2023/2024	Z2_03_MK2_Harm
Zał.2.4	Charakterystyka nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny	Z2_04_MK2_Kadra
Zał.2.5	Charakterystyka wyposażenia sal wykładowych, pracowni, laboratoriów i innych obiektów, w których odbywają się zajęcia związane z kształceniem na kierunku	Z2_05_MK2_Wypos
Zał.2.6	Informacja o bibliotece i dostępnych zasobach bibliotecznych i informacyjnych	Z2_06_MK2_Biblio
Zał.2.7	Wykaz tematów prac dyplomowych uporządkowany według lat	Z2_07_MK2_Tematy
Zał.2.8	Informacja o aktywnościach studentów	Z2_08_MK2_Dział_stu
Zał.2.9	Informacja o konferencjach naukowych kadry kierunku	Z2_09_MK2_Konf
Zał.2.10	Informacja o publikacjach naukowych kadry kierunku	Z2_10_MK2_Publ



wcześniej **Dolnośląska Szkoła Wyższa**