

Uchwała 14/2019
Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej
z 4 kwietnia 2019 r.

w sprawie 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

Działając na podstawie art. 11 ust. 1 ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o Szkolnictwie Wyższym (Dz.U.2017.2183 tj. z dnia 2017.11.28), przepisów rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 8 sierpnia 2011 r. w sprawie obszarów wiedzy, dziedzin nauki i sztuki oraz dyscyplin naukowych i artystycznych (Dz.U. 2011 nr 179 poz. 1065) w zw. z art. 205 ust. 4 ustawy z dnia 3 lipca 2018 r. – Przepisy wprowadzające ustawę - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. 2018 poz. 1669) oraz § 6 ust. 2 pkt 5 i ust. 4 pkt 1, § 9 ust. 2 i § 20 ust. 1 pkt 4 lit. c i f Statutu DSW, działając na wniosek Konwentu oraz po uzyskaniu zgody Założyciela i opinii Rady Wydziału Nauk Społecznych i Technicznych:

§ 1 Senat uchyla uchwałę Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej nr 5/2019 wobec nieprawidłowego oparcia jej o przepisy rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 20 września 2018 r. w sprawie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych (Dz.U. 2018 poz. 1818). Właściwa podstawa prawna: rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 8 sierpnia 2011 r. w sprawie obszarów wiedzy, dziedzin nauki i sztuki oraz dyscyplin naukowych i artystycznych (Dz.U. 2011 nr 179 poz. 1065).

§ 2 Senat tworzy kierunek studiów *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, na poziomie studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej.

§ 3. Senat uchwała efekty kształcenia dla kierunku *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*, na poziomie studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej, dziedzina wiodąca: dziedzina nauk społecznych, dyscyplina nauki o komunikacji społecznej i mediach, dziedziny uzupełniające: dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych, dyscyplina informatyka techniczna i telekomunikacja oraz w

dziedzinie sztuka dyscyplina sztuki filmowe i sztuki teatralne oraz dyscyplina sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki; przedmiotowe efekty zawiera załącznik do niniejszej uchwały.

§ 4. Pierwsza rekrutacja na studia, o których mowa w § 1, w formie niestacjonarnej i stacjonarnej zostanie przeprowadzona w roku akademickim 2019/2020.

Przewodnicząca Senatu

prof. DSW dr hab. Ewa Kurantowicz

Kierunkowe efekty kształcenia oraz odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy kwalifikacji na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Tytuł zawodowy: MAGISTER

Liczba semestrów: CZTERY

Punkty ECTS: 120

Kod ISCED: 0211

Uprawnienia dodatkowe, uzyskiwane przez absolwentów kierunku: brak

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

Poziom kształcenia: II stopień

Tytuł zawodowy: magister

Liczba semestrów: 4 semestry

Punkty ECTS: 120 ECTS

Kod ISCED: **0211**

Obszar kształcenia wiodący: nauk społecznych

Dziedzina wiodąca: **nauki społeczne**

Dyscyplina wiodąca: **nauki o mediach**

Obszary i dyscypliny kształcenia uzupełniające:

Dziedzina uzupełniająca: sztuka

Dyscyplina uzupełniająca: dyscyplina sztuki filmowe oraz
dyscyplina sztuki plastyczne (sztuki projektowe)

Dziedzina uzupełniająca: nauki techniczne

Dyscypliny uzupełniające: informatyka;

Objaśnienie oznaczeń w symbolach:

CM – kierunek *media kreatywne: projektowanie gier i animacji*

2 – studia drugiego stopnia

P – profil praktyczny

01, 02, 03 i kolejne – numer efektu kształcenia

Charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:

P = poziom PRK (7)

S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W = wiedza

G = głębia i zakres

K = kontekst

U = umiejętności

W = wykorzystanie wiedzy

K = komunikowanie się

O = organizacja pracy

U = uczenie się

K = kompetencje społeczne

K = krytyczna ocena

O = odpowiedzialność

R = rola zawodowa

Przykład:

P7S_WK = poziom 7 PRK, charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego, wiedza – kontekst w obszarze kształcenia w zakresie nauk społecznych

Symbol efektu kształcenia dla kierunku <i>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i>	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA Po zakończeniu studiów DRUGIEGO stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, profil PRAKTYCZNY, absolwent:	Odniesienie do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji (poziom 7)
WIEDZA		
CM_W01	Ma pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorią komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorią interaktywności i projektowania	P7S_WG
CM_W02	Posiada pogłębioną wiedzę o rozwoju mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.	P7S_WG P7S_WK
CM_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji	P7S_WG
CM_W04	Posiada pogłębioną wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada pogłębioną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami	P7S_WG
CM_W05	Zna na pogłębionym poziomie aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.	P7S_WG
CM_W06	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.	P7S_WG
CM_W07	Posiada rozszerzoną wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.	P7S_WG
CM_W08	Posiada pogłębioną wiedzę na temat zarządzania indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną	P7S_WK
UMIĘTNOŚCI		
CM_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny.	P7S_UO P7U_U
CM_U02	Twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy	P7S_UW P7S_UU
CM_U03	Posiada zaawansowany warsztat do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.	P7S_UW P7S_UU

CM_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy.	P7S_UU P7S_UK P7U_U
CM_U05	Posiada rozszerzone kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.	P7S_UW
CM_U06	Potrafi zaplanować rozbudowaną strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.	P7S_UO
CM_U07	Poprawnie rozpoznaje złożone (w tym hybrydowe) gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych.	P7S_UW
CM_U08	Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
CM_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.	P6S_KR P6S_KK
CM_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.	P7S_KR P7S_KO
CM_K03	Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.	P7S_KO P7S_KR
CM_K04	Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów.	P7S_KK P7U_K