

Uchwała 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

Działając na podstawie art. 28 ust 1 pkt 11 i art. 67 ust. 1 pkt 1 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2022.574 t.j.) oraz § 22 pkt 4 lit. c Statutu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu, wpisanej do ewidencji uczelni niepublicznych pod liczbą porządkową „118” i po zasięgnięciu opinii Rady Akademickiej:

- §1. Senat DSW zmienia uchwałę Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej nr 14/2019 z 4 kwietnia 2019 w jej § 3 poprzez zmianę efektów uczenia się dla kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym na Wydziale Studiów Stosowanych dla cyklu kształcenia rozpoczętego w roku akademickim 2022/2023 i kolejnych cykli.
- §2. Zmienione efekty uczenia się na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym na Wydziale Studiów Stosowanych stanowią załącznik do niniejszej uchwały.

Wyniki głosowania:

Za: 6

Przeciw: 0

Wstrzymujących się: 0

Wiczewodniczący Senatu

Paweł Zygałowski

Przewodnicząca Senatu

dr hab. Ewa Kurantowicz, prof. DSW

Załącznik do uchwały Senatu nr 46/2022

Kierunkowe efekty uczenia się oraz odniesienia do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji

Nazwa kierunku studiów	media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Poziom studiów	studia drugiego stopnia
Poziom kwalifikacji	poziom VII Polskiej Ramy Kwalifikacji
Profil kształcenia	praktyczny
Forma studiów	stacjonarne / niestacjonarne
Kod ISCED	0211
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	4 semestry
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	120 ECTS
Objaśnienie oznaczeń w symbolach efektów kierunkowych:	
MK	kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji
2	studia drugiego stopnia
P	profil praktyczny
W	kategoria wiedzy
U	kategoria umiejętności
K	kategoria kompetencji społecznych
01, 02, 03 i kolejne	numer efektu uczenia się
Objaśnienie oznaczeń charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:	
7	poziom VII Polskiej Ramy Kwalifikacji
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

Symbol efektu kształcenia dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji profil praktyczny absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
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	P7S_WG
MK2P_W02	w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	P7S_WG P7S_WK
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	P7S_WG
MK2P_W04	w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	P7S_WG
MK2P_W05	w pogłębionym stopniu zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej	P7S_WG
MK2P_W06	w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	P7S_WG
MK2P_W07	w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	P7S_WG
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	P7S_WK
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	P7S_UO P7U_U
MK2P_U02	dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie twórczego wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	P7S_UW P7S_UU

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	P7S_UW P7S_UU
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	P7S_UU P7S_UK P7U_U
MK2P_U05	stworzyć złożony i skomplikowany projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	P7S_UW
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	P7S_UO
MK2P_U07	poprawnie rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych	P7S_UW
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	P7S_UK
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	P7S_KR P7S_KK
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	P7S_KR P7S_KO
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	P7S_KO P7S_KR
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	P7S_KK P7U_K