

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

Dolnośląska Szkoła Wyższa
ul. Strzegomska 55
53-611 Wrocław

Efekty uczenia się zakładane dla ocenianego kierunku, poziomu i profilu studiów	3
Prezentacja uczelni	7
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	16
Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie	28
Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry	34
Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie	43
Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku	51
Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku	54
Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia	61
Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach	74
Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów	76
Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów	81
Część III. Załączniki	83
Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów	83
Załącznik nr 2. Wykaz materiałów uzupełniających	87

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

1. Poziom studiów: **drugiego stopnia (magisterskie)**
2. Forma studiów: **stacjonarne i niestacjonarne**
3. Nazwa dyscypliny, do której został przyporządkowany kierunek:
 - 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	62	52%

- 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	%
informatyka techniczna i telekomunikacja	29	24%
sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki	29	24%

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.2021. poz. 478 t.j.),
- b) Rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz.U. 2021 poz. 661 ze zm.),
- c) Ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz.U. 2020 poz. 226),
- 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 oraz rozumienia funkcjonowania mediów interaktywnych oraz nabycia umiejętności operowania kluczowymi pojęciami i kategoriami stosowanymi w obrębie tej dyscypliny. Pozwoli to rozumieć i krytycznie oceniać zaawansowane projekty interaktywne pod kątem estetyki, użyteczności i technologii. Ponadto celem kształcenia jest zdobycie przez studenta umiejętności skutecznego planowania, realizowania i dystrybuowania projektów interaktywnych i wizualnych oraz planowania ich badań.

Absolwent kończąc studia będzie świadomy celów (rozrywkowych, artystycznych, użytkowych, perswazyjnych, edukacyjnych) realizowanych projektów i specyfiki ich grup odbiorczych oraz potrafił dokonywać oceny skuteczności realizowanych projektów. Dzięki przyjętej koncepcji kształcenia absolwenci będą wykazywali się zaawansowanymi 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 i przepisów prawa przemysłowego i własności intelektualnej.

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	Ma pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorią komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorią interaktywności i projektowania
MK2P_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.
MK2P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji
MK2P_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.
MK2P_W05	Zna na pogłębionym poziomie aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.
MK2P_W06	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.
MK2P_W07	Posiada rozszerzoną wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.
MK2P_W08	Posiada pogłębioną wiedzę na temat zarządzania indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną
UMIĘTNOŚCI absolwent potrafi:	
MK2P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny.
MK2P_U02	Twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy.
MK2P_U03	Posiada zaawansowany warsztat do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.
MK2P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy.
MK2P_U05	Posiada rozszerzone kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.
MK2P_U06	Potrafi zaplanować rozbudowaną strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.
MK2P_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.
MK2P_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.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE**absolwent jest gotów do:**

MK2P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
MK2P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.
MK2P_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.
MK2P_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.

Skład zespołu przygotowującego raport samooceny

Imię i nazwisko	Tytuł lub stopień naukowy/stanowisko/funkcja pełniona w uczelni
dr Szymon MAKUCH	Menedżer Kierunku
dr Adam FLAMMA	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
dr hab. Jan STASIEŃKO, prof. DSW	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
dr Agnieszka DYTMAN-STASIEŃKO	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
dr Anita SZPRYCH	Nauczyciel akademicki
mgr Patryk SCELINA	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
mgr Maria RAJCA	Kierownik Biura Dziekana
Anna ANDREJÓW-KUBÓW	Dyrektor Biura Nauki
Dariusz MARCINIAK	Dyrektor Działu Administracji
Paweł BOJKO	Dyrektor Działu Informatyzacji
Ewa SUCHOŻEBRSKA	Dyrektor Biura Karier i Praktyk
Ewa WÓJCIK	Dział Obsługi Finansowej Studentów
Zuzanna DYRCZ	Dyrektor Biura Międzynarodowej Wymiany Akademickiej

Prezentacja uczelni

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. Dolnośląska Szkoła Wyższa 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 w czerwcu br. jest zobowiązaniem do podtrzymywania i rozwijania wskazanych wyżej wartości i potwierdzeniem akademickiej misji 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 DSW jest: kształcenie studentów, doktorantów oraz przygotowanie ich do wykonywania określonych zawodów, kształcenie kadr naukowych, prowadzenie badań naukowych i prac rozwojowych oraz świadczenie usług badawczych, rozwijanie i upowszechnianie kultury, wiedzy, wyników badań naukowych w społeczeństwie.

DSW jest uczelnią o statusie akademickim. 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 13 kierunków na studiach I stopnia, 11 na studiach II stopnia; uruchomiono także 3 kierunki na jednolitych studiach magisterskich. Dolnośląska Szkoła Wyższa prowadzi studia doktoranckie w dyscyplinie pedagogika, a od 2019 roku Szkołę Doktorską w dyscyplinie pedagogika oraz w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach. DSW zapewniła 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 partnerem, a w dwóch przypadkach liderem międzynarodowych projektów badawczych, prowadzi własne wydawnictwo naukowe, cztery czasopisma (w tym 3 związane z dyscypliną pedagogika); jest organizatorem międzynarodowych i ogólnopolskich wydarzeń naukowych.

Uczelnia od 16 lat zajmuje 1. miejsce wśród uczelni niepublicznych w województwie dolnośląskim w *Rankingu Szkół Wyższych Perspektywy*. W rankingu z 2021 r. zajęła również 8. miejsce wśród najlepszych uczelni niepublicznych w Polsce. Od roku akademickiego 2020/2021 Dolnośląska Szkoła Wyższa pełni rolę eksperta w projekcie Ministerstwa Edukacji i Nauki „Modelowa Szkoła Ćwiczeń”.

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 ciągle 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 2019-2021”. Misja Uczelni brzmi: „Dolnośląska Szkoła Wyższa swoją akademickość, innowacyjność i relacje z rynkiem pracy buduje w oparciu o takie wartości jak: podmiotowość studenta jako partnera i klienta wewnętrznego w realizacji podstawowych zadań uczelni oraz niezależne, społecznie zaangażowane projekty badawcze i rzetelność w badaniach naukowych. Pełna integracja działalności naukowej z kształceniem buduje doskonałość dydaktyczną nauczycieli w pracy ze studentami i słuchaczami. Podstawowymi priorytetami w zarządzaniu uczelnią i wzmacnianiu jej siły oraz oddziaływania lokalnego i międzynarodowego są: partycypacja i współpraca studentów i pracowników, praktyczność i otwartość na otoczenie rynkowe, kierowanie się zasadami zrównoważonego rozwoju i rachunku ekonomicznego.” Wizja Uczelni brzmi: „dążymy do tego, aby Dolnośląska Szkoła Wyższa jako aktywny podmiot Federacji Naukowej WSB-DSW, utwierdziła swój status znaczącej uczelni akademickiej, liczącej się w krajowym i międzynarodowym środowisku badań naukowych i rozwojowych. Dolnośląska Szkoła Wyższa stanie się silnym ekonomicznie i wiarygodnym pracodawcą i będzie zdolna do nowoczesnych inwestycji w rozwój na rzecz swoich studentów i interesariuszy”.

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 pasje.

Założenia strategiczne Dolnośląskiej Szkoły Wyższej 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

wykwalfikowanych 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 sculptingu 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. Program kształcenia na studiach drugiego stopnia zakłada także nacisk na budowanie kompetencji w zakresie umiejętności menedżerskich (finansowanie przedsięwzięć w branży kreatywnej, 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 a tym idzie prawideł tworzenia i planowania fabuły, świata przedstawionego oraz jego wirtualnej realizacji z uwzględnieniem wykorzystywania w tych procesach związanych ze sztuczną inteligencją (SI, ang. artificial intelligence, skrót 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 oraz animacji oraz doświadczonymi nauczycielami akademickimi, z którymi współtworzono kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne. 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, jak i 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 powstawania, od pierwszych pomysłów i okresu preprodukcji, przez tworzenie 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, ustępując miejsca rzetelnym informacjom i ćwiczeniom praktycznym.

Koncepcja programu studiów była współtworzona / konsultowana z takimi firmami jak: Odyssey Crew, Dash Dot Creations, Picadilla, Techland, Komputer Serwis, a także z wykładowcami-praktykami zaangażowanymi w działalność dydaktyczną na Dolnośląskiej Szkole Wyższej. 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 swoją uwagę na realizację praktycznych aspektów kształcenia.

W działaniach strategicznych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej duże znaczenie ma też powołanie i aktywne działanie Biura Karier i Praktyk, które w ramach swoich obowiązków ma kontaktowanie studentów i absolwentów z rynkiem i pracodawcami, jak i obsługę dokumentacji praktyk zawodowych 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 w oparciu o zapotrzebowanie branżowe i specyfikę regionalnego oraz międzynarodowego rynku pracy w branżach kreatywnych: branży filmowej, branży gier czy animacji, jak również działom kreatywnym 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 wykorzystywać w praktyce. Ma to pozwolić na uzyskanie nowych kompetencji, a w konsekwencji także możliwości uzyskania awansu, jak i samodzielne ponoszenie odpowiedzialności projektowej i zarządzanie zespołami kreatywnymi.

Koncepcja studiów podlega regularnemu przeglądowi i aktualizacji (m.in. w 2021 r. rozszerzono program o zajęcia z gamifikacji i edutainmentu, które mają wspomagać przygotowanie do stosowania tych technik w praktyce zawodowej). Menedżer kierunku aktywnie działa na rzecz rozwoju nowych partnerstw, m.in. nawiązując kolejne kontakty biznesowe po publikacji najnowszego raportu PARP o polskiej branży growej. W tej chwili trwają rozmowy o współpracy również ze studiami, których produkcje są dopiero w fazie projektowania (BraveLamb Studio, Adria Games) i również poszukują nowych specjalistów.

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 2021 r. dotyczącego polskiego rynku gier w samej branży gier w Polsce działa 470 podmiotów zgłaszających 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 przebranżawiać się lub uzupełniać 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, funkcje impresyjna / konatywna 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 na Dolnośląskiej Szkole Wyższej), a także wynikami debat z udziałem interesariuszy zewnętrznych i wewnętrznych.

Kluczowym aspektem kształcenia na kierunku jest praktyczność programu, 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 sculping 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 akademicy, 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 kooperację z podmiotami zewnętrznymi w celu wzbogacania oferty dydaktycznej oraz ich udział w projektach rozwojowych realizowanych przez Jednostkę i jej pracowników;
- efekty osiągane 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 w Kolegium studiów o komunikacji społecznej i mediach na Wydziale Studiów Stosowanych prowadzone są prace badawczo-rozwojowe, związane z kierunkiem media Kreatywne: projektowanie gier i animacji, których efekty implementowane są do koncepcji kształcenia na studiach II 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, projekty dla Państwowego Funduszu Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych, ale i udział w spotkaniach branż wykorzystujących nowoczesne technologie, np. prowadzenie Forum Przemysłu 4.0, czy planowanego na 25.10.2021 r. Otwarcia Centrum Lean Management przez menedżera kierunku Szymona Makucha. Wydarzenia te zraszają praktyków wykorzystujących m.in. technologie VR w biznesie, co jest również jednym z aspektów programu nauczania na kierunku (m.in. przedmiot Projektowanie aplikacji VR i AR).

Wykładowcy kierunku aktywnie angażują się w projekty rozwijające ich kompetencje i promujące uczelnię. We współpracy z międzynarodowym portalem growym g2a.com dr Szymon Makuch i dr Adam Flamma stworzyli kurs *G2A Academy: Video games in education* (<https://www.udemy.com/course/g2a-academy-video-games-in-education/>) oraz pracują nad anglojęzyczną publikacją popularnonaukową na temat pozytywnych walorów gier wideo. Wspomniani pracownicy we współpracy z wykładowcą kierunku drem Szymonem Nożyńskim oraz naukowcem z Dolnośląskiej Szkoły Wyższej prof. Pawłem Rudnickim złożyli wniosek o dofinansowanie projektu *Strefa podcastów DSW* w ramach projektu MEiN „Społeczna Odpowiedzialność Nauki”, który otrzymał wstępną pozytywną rekomendację do dalszego procedowania. Dr Makuch i Dr Flamma aktywnie

współtworzyli w międzynarodowym zespole wniosek o grant w unijnym programie CHANSE we współpracy z naukowcami z Litwy, Finlandii, Wielkiej Brytanii, Hiszpanii i Irlandii. Przedstawiciele kadry dydaktycznej działają też w stowarzyszeniach naukowych, m.in. w Stowarzyszeniu Badaczy Popkultury i Edukacji Popkulturowej „Trickster”, które wydało kilka tomów pokonferencyjnych m.in. poświęconych nowym mediów, a także znalazło się jako wydawnictwo punktowane na liście MEIN.

Proces doskonalenia kształcenia studentów DSW zakłada wykorzystanie roli Rady Programowej Kierunku, w której znajdują się 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 – dużych pracodawców z branży gier wideo na Dolnym Śląsku). Są one 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 nabrał 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 nowomediów 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 finalnie realizacji komponentów do gier, animacji oraz innych prac zawierających komponent kreatywny, włącznie z ponoszeniem odpowiedzialności za ich finalny kształt oraz proces wypustu, jak również dalsze patchowanie i usprawnianie (choćby w branży gier wideo). Absolwent ma być bowiem przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, 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.

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

Za najważniejsze wyróżniki cechujące program 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 dedykowanych 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, do odpowiadania za ich architektury oraz posiadających zdolność do podejmowania kluczowych decyzji dla żywotności projektów. Elementy te kształtowane są w trakcie studiów poprzez szereg 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 na temat możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w branżach kreatywnych oraz nowych technologii jak rzeczywistość wirtualna - VR (ang. Virtual Reality) czy rzeczywistość rozszerzona – AR (ang. Augmented Reality).

1.6. Kluczowe kierunkowe efekty uczenia się

Katalog kierunkowych efektów uczenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne zawiera 8 efektów wiedzy, 8 efektów umiejętności oraz 4 efekty kompetencji społecznych. Efekty odnoszą się do dyscyplin: nauki o komunikacji społecznej i mediach, informatyka techniczna i telekomunikacja oraz sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki, do których przyporządkowano kierunek. Do osiągnięcia celów kształcenia na kierunku kluczowe jest osiągnięcie następujących kluczowych efektów uczenia się na kierunku:

- W zakresie wiedzy student posiada pogłębioną wiedzę o rozwoju mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze (MK2P_W02); zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcijną, produkcyjną i postprodukcijną wraz z metodyką ich realizacji (MK2P_W03); posiada zaawansowaną wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem (MK2P_W06); posiada rozszerzoną wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych (MK2P_W07);
- W zakresie umiejętności student: właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny (MK2P_U01); posiada zaawansowany warsztat do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji (MK2P_U03); posiada rozszerzone kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzycznodźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe (MK2P_U05); potrafi zaplanować rozbudowaną strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne (MK2P_U06);
- W zakresie kompetencji społecznych student: potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy (MK2P_K02); 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 (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), określonymi dla studiów o profilu praktycznym. W szczególności uwzględniają one opanowanie języka obcego na wymaganym poziomie biegłości, tj. B2+ na studiach pierwszego stopnia z uwzględnieniem słownictwa specjalistycznego z zakresu kształcenia kierunkowego.

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, jak i artystycznym 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 pożądanych 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.

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 i mediach, informatyki technicznej i telekomunikacji oraz nauk o sztukach plastycznych 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 sugerują choćby potrzebę w zakresie korzystania z silnika Unreal w animacji (w tym zakresie mocno rozwijają się ostatnio choćby studio Platige Image), ciągłą potrzebę doskonalenia specjalistów od silnika Unity (ogromny wzrost produkcji gier mobilnych, w połączeniu z faktem, że w 2020 r., wedle danych raportu PARP, wrocławskie Ten Square Games obok warszawskiego Flying Wild Hog odnotowało największy wzrost zatrudnienia).

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 zbiórek finansowych

na produkcje gier – Gamefound, która rozpoczęła działalność w 2021 r., na co zareagowaliśmy rozpoczęciem współpracy z mgrem Maciejem Kucem, pełniącym tam funkcję Chief Communications Officer, w charakterze wykładowcy przedmiotu Finansowanie przedsięwzięć w branży kreatywnej).

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. 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.

Natomiast w ramach modelowania i animacji ubioru studenci uczą się metodyki modelowania oraz animowania tekstyliów jako zaawansowanej praktyki animacyjnej znajdującej swoje zastosowanie w animacjach, animatikach, cutsceńkach oraz trailerach. Jest to jedno z najtrudniejszych zadań, jakie stoją przed generalistą 3D oraz osobą zarządzającą działem animacji 3D w firmie. Oba te elementy są istotne w poszczególnych fazach produkcji gier, animacji, a co za tym idzie zarządzaniem i kontrolą tychże faz.

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 (Techland, CD Projekt RED). 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 popularnym serialu *The Mandalorian* Disneya).

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, tekstyliów, 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.

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

- moduł kształcenia podstawowego – 8 przedmiotów obligatoryjnych, 21 pkt. ECTS,
- moduł kształcenia kierunkowego – 3 przedmiotów obligatoryjnych, 8 pkt. ECTS,
- moduły przygotowania pracy dyplomowej – 10 pkt. ECTS,
- moduły kształcenia specjalnościowego – wybieralne, obejmujące 20 przedmiotów, 54 pkt. ECTS,
- moduły 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	Współczesna animacja w Polsce i na świecie (MK2P_W02, 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,	Analizowanie systemów i zastosowanego systemowego designu w danych seriach gier bądź grach danego studia, sporządzanie planów mechanik i planów pętli rozgrywki w

przygotowanie autorskiego rozwiązania	MK2P_U03, MK2P_K03)	celach porównania zależności i różnic między grami reprezentującymi różne gatunki
	Gamifikacja i Edutainment (MK2P_W06, 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 wskazanych mikro-problemów uwzględniających specyfikę danego środowiska multimedialnego	Sztuczna inteligencja w grach (MK2P_W06, MK2P_U01, MK2P_K02)	Stworzenie prototypów mikrozachowań sztucznej inteligencji w silniku przeznaczonym do gier; praca nad dostosowywaniem sztucznej inteligencji do wymogów obiektu (np. przeciwników w grach) i przestrzeni (np. systemy kolizyjności)
	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 (m.in. Wojciech Wójcik – współtwórca wielu animacji, w tym *Władców much*, będących jednym z większych hitów wśród polskich seriali animowanych; Piotr Cieślak – projektant w Anshar Studios, odpowiedzialny m.in. za grę *Gamedec*; wcześniej Kajetan Szczepaniak – projektant poziomów w grach Techlandu *Dying Light*) 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 całokształtem 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. X 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 udźwiękowania 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 tendencję do zastrzegania różnych części gier (np. rozwiązań z zakresu interfejsów użytkownika). Przykładowe moduły kształcenia nawiązujące do powyższych zagadnień: Prawne aspekty produkcji i projektowania, Finansowanie przedsięwzięć kreatywnych, Self-branding, Motion Design czy Digital Art.

W grupie przedmiotów modułu kształcenia językowego znajdują się warsztaty kompetencji językowych. Studenci mają do wyboru język angielski i język niemiecki. Na moduł ten przeznaczono 220 godzin na studiach stacjonarnych i 190 godzin na studiach niestacjonarnych (w tym w obu przypadkach 160 godzin z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. 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 i mediach, informatyki technicznej i telekomunikacji i nauk o sztuce plastycznej 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 modułów 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 czy naukami o sztuce oraz modułu 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 dyplomowych. 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 umożliwił dalszy samorozwój projektowy i artystyczny.

Tabela 1 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 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 ma nauczyć studentów dobrych praktyk zawodowych. Praca w branży kreatywnej opiera się na polecaniach, 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 studiowania. 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 zdobywanie 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.

Podejmowane 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 zlecanie 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 częściowych i zadań zaliczeniowych,
- przyjmowanie krytyki – poprzez uzasadnianie ocen częściowych 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 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

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu dysponuje odpowiednią infrastrukturą, także informatyczną, wspierającą proces dydaktyczny, a także planuje przeznaczyć stosowne środki finansowe na jej rozwój, pozwalający na efektywne prowadzenie kształcenia na kierunku. **Techniki kształcenia na odległość** na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia są gotowe do wykorzystania w roku akademickim 2021/2022, bowiem z uwagi na zagrożenie epidemiczne w kraju kształcenie odbywa się w modelu hybrydowym, dominuje kształcenie bezpośrednio z komponentem zdalnym-. Wybrane zajęcia odbywają się w trybie tradycyjnym z zachowaniem reżimu sanitarnego ze względu na uwarunkowania sprzętowe, zwłaszcza oprogramowanie, które w części przypadków jest dostępne tylko na komputerach uczelni. Ponadto w programie studiów przewidziano w ramach kształcenia językowego łączymy kształcenia bezpośredniego z kształceniem asynchronicznym na Moodle.

Podstawowym narzędziem wykorzystywanym do realizacji zajęć z wykorzystaniem środków komunikacji zdalnej jest **pakiet Microsoft 365**. Wszyscy Studenci DSW 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 DSW. Narzędzia MS Forms pozwoliły ponadto na przeprowadzenie w poprzednim roku akademickim i ew. w obecnym 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, DSW szczególny nacisk położyła 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 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 oraz Media kreatywne: projektowanie gier i animacji. 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, szczególnie w czasie epidemii COVID-19. 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

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 (wśród studentów kierunku mamy m.in. osobę z lekkim stopniem niepełnosprawności w związku z uszkodzeniem narządu wzroku) 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 2021/2022 realizowane są zajęcia dydaktyczne na studiach w trybie niestacjonarnym. Dla trybu niestacjonarnego 1014 godz. kontaktowych, w co wlicza się 78 h wykładów, 456 h zajęć o charakterze ćwiczeniowym, w tym 60 h seminarium, 30 h w zakresie języka obcego oraz 480 godzin praktyk zawodowych oraz 160 godzin e-learningu z wykorzystaniem Moodle. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom studentów Biuro Organizacji Dydaktyki przy planowaniu harmonogramów zajęć dydaktycznych, zgodnie z programem studiów, kieruje się licznymi zasadami ułatwiającymi studiowanie w DSW – 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 kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny w trybie niestacjonarnym odbywa się na 3 i 4 semestrze (łącznie 30 godz. stacjonarnie i 160 godz. w formie e-learningu), na studiach stacjonarnych również na 3 i 4 semestrze (w wymiarze 60 godzin stacjonarnie i 160 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 (załącznik 2.1 i 2.1a).

Dla studiów niestacjonarnych zajęcia planowane są głównie w soboty i niedziele (za wyjątkiem seminariów, które w niektórych przypadkach odbywają się w piątki od 18:00) 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 przekroczą 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). 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: 3D i 2D 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, praktyki można zrealizować w formie lub projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich, inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

W porozumieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk, studenci mogą realizować praktyki w innych instytucjach i podmiotach, jednak każdorazowo uwzględniane są przy tym elementy szeroko rozumianego programu kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji. W celu realizacji praktyk student dokonuje wyboru miejsca praktyki np. z bazy pracodawców Biura Karier i Praktyk lub zgłaszając propozycję pracodawcy. Uczelniany Opiekun Praktyk weryfikuje wskazanego pracodawcę pod kątem możliwości realizacji efektów uczenia się przewidzianych dla praktyki. Realizacja praktyki

(tj. harmonogram praktyki, potwierdzenie jej rozpoczęcia i zakończenia oraz dokumentacja osiągnięcia efektów uczenia się przyjętych dla programu) jest odnotowywana w dzienniku. Od roku akademickiego 2020/2021 r. ze względu na regulacje Ministerstwa oraz sytuację epidemiczną, dopuszczono możliwość realizacji praktyk w drodze projektu realizowanego pod nadzorem nauczyciela akademickiego. Część studentów wybrała właśnie tę ścieżkę, realizując np. w ramach koła naukowego Plum9 kilka projektów we współpracy ze studentami kierunku Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne. W ramach działań koła trwają prace nad czterema projektami gier oraz jednym projektem filmu animowanego. Ten ostatni projekt został nawet zgłoszony do dofinansowania w konkursie grantowym FAST (Fundusz Aktywności Studenckiej) Wrocławskiego Centrum Akademickiego. Same projekty są nadzorowane przez menedżera kierunku i opiekuna koła, a przy tym wspomagane przez wykładowców kierunku, pracujących m.in. w studiu Awaken Realms, czy Ten Square Games (prezentacje projektów w załączniku 2.8).

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 DSW na poziomie studiów drugiego stopnia określają szczegółowo Zasady rekrutacji do Dolnośląskiej Szkoły Wyższej na studia wyższe na rok akademicki 2021/2022 (Uchwała nr 57/2021 Senatu DSW). Podstawą przyjęcia na studia drugiego stopnia na kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji (tryb stacjonarny i niestacjonarny) jest dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia, studiów drugiego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich.

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 prowadzi Dziekan. 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 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 w Dolnośląskiej Szkole Wyższej szczegółowy opis warunków i procedurę przyjęć w wyniku potwierdzania efektów uczenia się znajduje się w Regulaminie procedury potwierdzania efektów uczenia się w Dolnośląskiej Szkole Wyższej (Załącznik do Uchwały nr 149/2020 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej 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, Zarządzenia 43a/2020 Rektora DSW oraz Zarządzenia nr 40/2019 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych. 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 realizowanych w ramach kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji specjalne zawarto w załączniku nr 2.7 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 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.

W okresie zagrożenia SARS COVID-19 i zawieszenia zajęć dydaktycznych w trybie tradycyjnym egzaminy dyplomowe, dla których przewidziana była forma ustna, odbywały się w trybie zdalnym

w ramach synchronicznego kontaktu za pośrednictwem platformy MS TEAMS. Dodatkowy obowiązek Przewodniczącego/ej komisji polegał na utworzeniu 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 43a/2020.)

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.

Mimo krótkiego okresu istnienia kierunku przeprowadzono już pewne modyfikacje i aktualizacje, uwzględniając zapotrzebowanie m.in. na wprowadzenie edukacji w zakresie profesjonalnego języka angielskiego, jak również przekształcenie 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, współtwórcami program, którzy prowadzą wykłady w pierwszym semestrze i mają bezpośredni kontakt ze studentem.

We współpracy z prowadzącymi jest również kontrolowany przebieg poszczególnych etapów na uczelni, 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 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 i telekomunikacją i 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. gier geolokalizacyjnych, animacji dla dorosłych, cyberpunku jako konwencji), postaci (np. ogólnie postaci kobiecych, Lary Croft z serii Tomb Raider jako obrazowego przykładu bohaterki franczyzy funkcjonującej w nowych mediach) lub ewentualnie techniki (np. technik animacji szkieletowej, ich stosowania, 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. model postaci w uniwersum cyberpunk, w którym student prezentuje wysokie umiejętności praktyczne z zakresu modelowania ubioru osadzone w znajomości konwencji, a zwłaszcza gier z gatunku. W wypadku prac bez załączonego dodatkowego projektu istotne jest prezentowanie szerokiej wiedzy z badanego zakresu, np. w pracy o tematyce stosowania grafiki 3D w edukacji dzieci i młodzieży kluczowe jest odniesienie się do aspektów rynkowych, psychologicznych, znajomości programu edukacji itp. 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 40/2019 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). Ponieważ pierwsi absolwenci studiów magisterskich pojawili się na rynku pracy w roku 2021, system monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów nie dysponuje jeszcze żadnymi danymi. Sugerując się jednak wskaźnikami, które opisują losy absolwentów kierunku studiów niestacjonarnych I stopnia, można przypuszczać że będą one równie korzystne bądź jeszcze wyższe.

Losy absolwentów są ponadto śledzone bardziej tradycyjnymi sposobami, a więc bezpośrednim kontaktem promotorów pracy 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 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, 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.

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

4.1. Kompetencje naukowe kadry prowadzącej zajęcia na kierunku

Pracownicy etatowi uczelni prowadzący zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są ulokowani głównie w Kolegium Studiów o Komunikacji Społecznej i Mediach, dwójka pracowników przypisana jest do Kolegium Studiów Pedagogicznych oraz do Kolegium Studiów Administracyjnych, Bezpieczeństwa i Technicznych

Potencjał kadrowy nauczycieli akademickim kierunku w bieżącym roku akademickim obejmuje: 2 profesorów DSW ze stopniem doktora habilitowanego, 4 doktorów (w tym jeden dr inż.) oraz 2 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.

Tabela 2 Kadra dydaktyczna na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, studia II stopnia w roku akademickim 2021/2022

Stopień naukowy / tytuł zawodowy	Nauczyciele akademicki		Razem
	etatowi	na zlecenie	
dr hab. (prof. DSW)	2	1	3
dr	4	1	5
dr inż.	1	0	1
mgr	4	10	14
mgr inż.	0	1	1
inż	0	1	1
Lic.	0	2	2
Razem:	11	16	27

Profil badań nauczycieli akademickich stanowiących kadre kierunku wpisuje się w pełni w dziedziny wiedzy odpowiadające obszarom kształcenia na kierunku. 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. W zakresie nauk informatycznych dorobek pracowników wiąże się z badaniami w obszarze programowania aplikacji C++, algorytmów i struktury danych.

Dorobek naukowy kadry uzupełniony dużym dorobkiem profesjonalnym 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. DSW), tworzenie dźwięku i muzyki do gier (mgr Patryk Scelina), programowanie (dr inż. Sławomir Owczarzak).

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. Przy zatrudnianiu kadry ogłaszane konkursy (strona DSW w zakładce „oferty pracy”, Akademicka Baza Ogłoszeń, portale z ogłoszeniami typu pracuj.pl), które są dostosowane do potrzeb dydaktycznych kierunku oraz do profilu naukowego DSW (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).

W ocenie jakości kadry bierze się pod uwagę rozwój naukowy, osiągnięcia dydaktyczne, weryfikowane w trakcie bieżących (corocznych) ocen pracowniczych w systemie E-NDO (<https://endo.dsw.edu.pl>), który pozwala na ocenę pracowników oraz wykorzystanie zawartych tam informacji do tworzenia nowych synergii rozwojowych DSW oraz interdyscyplinarnych zespołów (np. w Kolegiach). Dodatkowo prowadzone są co semestralne ewaluacje zajęć przez studentów oraz hospitacje, 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 pro jakościowych. 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.

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 DSW i prowadzą intensywną działalność naukową o międzynarodowym charakterze.

Dolnośląska Szkoła Wyższa (do 2018 r. Wydział Nauk Społecznych i Technicznych - WNSiT) posiada naukę kategorię B, uzyskiwaną w ramach ewaluacji działalności naukowej dokonywanej w ostatniej dekadzie (w 2010, 2013, 2017 r.). Uczelnia posiada także uprawnienia doktorskie w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach, a zespół pracowników kierunku aktywnie włącza się w działalność Szkoły Doktorskiej DSW.

W latach 2016-2021 **dorobek pracowników etatowych, realizujących zajęcia na kierunku obejmował 43 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 2016-2021

Rodzaj publikacji:	2016	2017	2018	2019	2020	2021
Monografie, w tym współautorskie	1		2	0	0	1
Redakcje	1	1	1	1	0	0
Rozdziały	4	2	4	0	0	0
Artykuły w czasopismach	2	3	2	3	3	2
Publikacje obcojęzyczne (art. + rozdz. + monografie)	0	0	3	0	3	4
Razem	8	6	12	4	6	7

Szczegółowe zestawienie wszystkich publikacji pracowników za okres 2016-2021 zawiera **załącznik 2.10 do raportu.**

Warto podkreślić, że aktywność naukowa pracowników, związana z profilem kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, 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 prof. Jana Stasięńko ośmiu uczniów III LO realizowało badania nad możliwościami aktorskimi osób z niepełnosprawnościami uczestniczących w sesjach z użyciem systemu przechwytywania ruchu (motion capture). W projekcie

uczestniczyło 6 osób niepełnosprawnych. Efektem projektu jest raport badawczy w języku angielskim wraz z pakietem instruktażowych animacji (Jan 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 Barier” w kategorii: innowacyjne rozwiązania w zakresie dostępności.

Zespół Centrum realizuje także od 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 prof. Jan Stasieńko (kierownik), prof. Krystina Madej, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko i dr Adam Flamma oraz mgr Maciej Śledź (sposza uczelni), realizuje projekt pt. „Krucze awatary? Reprezentacje niepełnosprawności w grach dla dzieci i młodzieży w warstwie językowej, wizualnej, fabularnej i strukturalnej”. Projekt obejmuje badanie reprezentacji niepełnosprawności w korpusie 60 gier wideo i zakończy się wydaniem raportu badawczego w języku polskim i angielskim oraz organizacją konferencji podsumowującej.

Pracownicy Centrum (prof. Jan Stasieńko, 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. Prof. Stasieńko zrealizował prace badawcze dla firm UNITY i HoldApp, dr Flamma uczestniczył w realizacji dwóch badań na potrzeby Weber Group i Landl, dr Zimnak współpracował przy projekcie firmy Galena FSP.

W bieżącym roku w ramach działań badawczych Centrum prof. Jan Stasieńko 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. 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 dilligence dla tych przedsięwzięć. Prof. Stasieńko w ramach „Szybkiej ścieżki” (programu UE dla przedsiębiorców podejmujących działania badawczo-rozwojowe zarządzanego przez NCBiR) uczestniczy w projekcie dla przedsiębiorstwa Prosoma, którego celem jest opracowanie terapeutycznej aplikacji mobilnej dla osób w kryzysie wywołanym pandemią Covid-19.

Badania naukowe pracowników kierunku finansowane są przede wszystkim ze środków własnych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej 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 2016-2021 sfinansowano postępowanie habilitacyjne dr hab. Agnieszki Węglińskiej (2018-2019). Przygotowywane jest również kolejna rozprawa habilitacyjna dr Agnieszki Dytman-Stasieńko.

Nauczyciele akademicy w ramach **podejmowanej współpracy międzynarodowej** uczestniczyli w projektach edukacyjnych z partnerami zagranicznymi w ramach Programu Erasmus+ oraz innych programów: prof. Agnieszka Węglińska – Niemcy, Czechy, Bułgaria, prof. Jan Stasieńko – 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 2017-2021 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 prof. Stasieńkę i prof. Evi Sampankou z Uniwersytetu Egejskiego w Grecji, „Posthuman Studies Reader. Core readings on Transhumanism, Posthumanism and Metahumanism”, Schwabe Verlag 2021.

W latach 2016-2021 pracownicy kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji brali czynny udział w ponad 35 konferencjach, w tym w 14 krajowych i 21 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 (prof. Stasieńko, dr Flamma, post-, trans- i metahumanizm (prof. Jan Stasieńko, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko), medioznawstwo i filmoznawstwo (prof. Jan Stasieńko, dr Adam Flamma, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko), komunikacja społeczna (prof. Agnieszka Węglińska, prof. Jan Stasieńko), itp.

Warto wskazać, że liczna grupa pracowników brała udział w V 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 (prof. Jan Stasieńko, prof. Agnieszka Węglińska, 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 licencjackich i/lub 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).

Stale ponoszą 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 Kolegium. 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 DSW w ramach programu Erasmus+. W zakresie zwiększania międzynarodowych kompetencji dydaktycznych trzech pracowników prof. Agnieszka Węglińska, prof. Jan Stasieńko, 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 w uczelni dotyczącej procesów kształcenia. Prof. Jan Stasieńko pełni funkcję koordynatora dyscypliny naukowej nauki o komunikacji społecznej i mediach. Prof. Jan Stasieńko, prof. Agnieszka Węglińska oraz dr Adam Flamma są członkami Rady Akademickiej. Niektórzy nauczyciele akademicy pełnią 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: game design, animacja, efekty specjalne intensywnie wdrażała się do kształcenia zdalnego, uczestnicząc w szkoleniach wewnętrznych organizowanych w DSW przez Pracownię Edukacji Zdalnej, szkoleniach indywidualnych prowadzonych przez menedżera kierunku oraz wzajemnego wsparcia koleżeńskiego i webinarów dostępnych online.

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 MNIŚW (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. Coroczny 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 „Umiejdzynarodowienie 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.

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

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

- 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.
- 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.
- 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.
- Realizacja wykładów inaugurujących 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).

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

Wszyscy nauczyciele akademicy zatrudnieni na umowy posiadają długoletnie doświadczenie zawodowe w określonych branżach kreatywnych związanych z profilem kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji.

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

Lp.	Obszary wiedzy praktycznej pracowników nieetatowych	Przykładowe przedmioty	Wykładowca (2020/2021)
1	Programowanie w silnikach gier (Unity, Unreal) i tworzenie projektów wirtualnej rzeczywistości	Praca z silnikiem Unity Praca z silnikiem Unreal Sztuczna inteligencja w grach Silniki gier w animacji filmowej	mgr Marcin Łopusiewicz, mgr Michał Nowak, dr hab. Grzegorz Kosior prof. UO
2	Grafika 2D i 3D	Sculpting Warsztat preprodukcji gier i filmów	lic. Marek Nowosad, lic. Jakub Wajda
3	Animacja	Warsztat motion capture Animacja postaci Animacja twarzy Processing w animacji	mgr Marek Derkowski, mgr Wojciech Gajdecki inż. Wojciech Wójcik, lic. Adrian Jackowski,
4	Cyfrowa postprodukcja	Matte painting i techniki 2,5d Motion design Postprodukcja - efekty specjalne Postprodukcja - compositing	mgr Marek Derkowski, mgr Patryk Scelina lic. Adrian Jackowski,
5	Projektowanie gier (game design) i projektowanie poziomów gier	Level design Technical level design Mechaniki wybranych gatunków gier	mgr Michał Kopeć inż. Piotr Cieślak,
6	Tworzenie fabuł gier i filmów	Tworzenie narracji konwergentnych Quest writing Storytelling I story design	mgr Michał Cetnarowski, mgr Szymon Stoczek
7	Ekonomiczne aspekty gier wideo	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	mgr Maciej Kuc, mgr Magdalena Jankowska

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 DSW:

- 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 DSW; upowszechniania wśród pracowników DSW 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
- Pracownia Edukacji Zdalnej - 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 DSW, Uchwały Senatu DSW, 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”.
- 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 DSW.

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 (2020); wizerunku online (2020);
- szkolenia językowe: angielski 2019-2020;

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 DSW,
- 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 Pracownia Edukacji Zdalnej organizują są 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. pisania projektów naukowych, szkolenie z języka migowego dla pracowników dydaktycznych itp.).

Na uczelni przyjęto **system ocen pracowników**, 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 szczególny 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.

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 DSW oraz kół naukowych opisanych dokładniej w innej części raportu.

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

5.1. Baza dydaktyczna Uczelni służąca realizacji zajęć na ocenianym kierunku

DSW 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 takim poziomie, który daje komfort

studiowania. Uczelnia przygotowuje pracownie specjalnościowe tak by jak najbardziej warunki pracy 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.

Budynek przy ul. Strzegomskiej 47 jest oddalony od głównej siedziby DSW i biblioteki o ok. 300 m. Posiada łącznie 39 sal dydaktycznych, w tym m.in. 5 pracowni komputerowych (szósta zostanie utworzona do końca października). Sale dydaktyczne wyposażone są w sprzęt multimedialny, w tym zestaw umożliwiający prowadzenie zajęć z wykorzystaniem projektora multimedialnego, a dodatkowe laptopy do korzystania przez wykładowców zlokalizowane są w recepcji. Ponadto sale są w pełni wyposażone w stanowiska komputerowe, ekran projekcyjny, tablicę suchościeralną, zestaw do VR, głośniki, rolety okienne. Pomieszczenia dydaktyczne znajdują się na trzech poziomach (parter, I i II piętro). W budynku znajduje się również pomieszczenie samorządu studenckiego oraz bufet. Ponadto zlokalizowane jest tutaj laboratorium dźwięku i studio motion capture. Budynek Dolnośląskiej Szkoły Wyższej są systematycznie unowocześniane i remontowane. W ciągu 8-miesięcy w 2021 roku Uczelnia wyremontowała 20 sal dydaktycznych w budynku przy ul. Strzegomskiej 47 oraz utworzyła 3 nowe sale dydaktyczne, adaptując do tego celu pomieszczenia biurowe. We wszystkich budynkach Uczelni zapewniony jest stały bezprzewodowy dostęp do szybkiego Internetu (bez ograniczeń).

5.2. Dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnej

Uniwersytecki System Obsługi Studiów (USOS)

W uczelni wdrożony jest Uniwersytecki System Obsługi Studiów (USOS), będący systemem informatycznym, służący do zarządzania tokiem studiów w szkole wyższej, który pozwala pracownikom akademickim i dydaktycznym efektywnie realizować procesy dydaktyczne i administracyjne od obsługi i utrzymania studentów, przez planowanie i rozliczanie zajęć dydaktycznych, aż po raportowanie wewnątrz i na zewnątrz organizacji. W uczelni zapewniona jest również obsługa elektronicznego indeksu za pośrednictwem portalu USOSweb.

Wirtualne Laboratoria

Sal komputerowe, które w czasie tradycyjnych zajęć stacjonarnych są wykorzystywane do ćwiczeń i pracy nad projektami studenckimi, zostały zaadaptowane do pracy zdalnej. W związku z panującą pandemią i podejmowanymi środkami bezpieczeństwa, studenci uczestnicząc w zajęciach w trybie zdalnym, mają możliwość łączenia się bezpośrednio z komputerami w pracowniach komputerowych i korzystania z nich na odległość. Oddane do dyspozycji prowadzących oraz studentów jednostki, zapewniają płynną pracę nad wymagającymi dużej mocy obliczeniowej projektami graficznymi oraz filmowymi. Dostęp wirtualny do komputerów w pracowniach umożliwia wykorzystanie tego samego oprogramowania m.in. pakietu Adobe Creative Cloud (Photoshop, After Effects, Premiere Pro itd.), środowiska 3D Autodesk (3DsMax, Maya 3D, Motion Builder) czy silnika gier wideo Unity.

Microsoft 365

Pakiet Microsoft 365 dla wszystkich studentów i pracowników DSW, 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.

MS Teams

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.

Moodle

W 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.

Gra symulacyjna REVAS

Zakupiono grę symulacyjną firmy REVAS jako kolejną metodę dydaktyczną wykorzystywaną w kształceniu. Rozwiązanie będzie wdrażane między innymi w ramach: „Analiza strategicznego środowiska bezpieczeństwa dla (danego) podmiotu” oraz w ramach wybranych przedmiotów „bezpieczeństwo przedsiębiorstw i instytucji”. Wprowadzenie gry symulacyjnej ma wpłynąć na wzrost zaangażowania studentów przez wprowadzenie bezpośredniej rywalizacji między nimi np. w grupie ćwiczeniowej; rozwijanie umiejętności pracy w zespole oraz podejmowania decyzji pod presją czasu; kształcenie umiejętności dotyczących zarządzania projektami, w tym nabywanie umiejętności zarządzania w sposób praktyczny, powiązany z kierunkiem kształcenia; wsparcie w nabywaniu innych kompetencji miękkich: planowanie, komunikacja i współpraca w zespole; nabywanie umiejętności planowania i działania zgodnego z sekwencją zdarzeń.

5.3. Udogodnień w zakresie infrastruktury i wyposażenia dostosowanych do potrzeb studentów z niepełnosprawnością

Od początku działalność Dolnośląska Szkoła Wyższa dostrzegała potrzeby osób z niepełnosprawnościami. Na 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 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 DSW wdrożone zostały rozwiązania regulacyjne i strukturalne, aby ułatwić 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 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 pośrednictwo indywidualne i grupowe dla osób z niepełnosprawnością, koordynuje zatrudnianie asystentów.

DSW 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 DSW 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, zmieniono oświetlenie w toaletach na automatyczne, zmodyfikowano oznaczenia na korytarzach, kłatkach schodowych, zmieniono na kontrastowe włączniki i gniazda 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 DSW 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 podczas podejmowania dostosowanych 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”).

5.4. Dostępność infrastruktury, w tym oprogramowania specjalistycznego i materiałów dydaktycznych

Laboratorium dźwięku

Laboratorium dźwięku to kompleks trzech pomieszczeń studyjnych: 307, 307a, 307b (przy ul. Strzegomskiej 47), poszerzonych o salę audialną (sala 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 DSW 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, rejestratory cyfrowe, monitory odsłuchowe. Całość studia jest zaadaptowana akustycznie dla osiągnięcia dobrych warunków absorpcji dźwięku.

Pracownia multimedialna z systemem motion capture

Jedną z sal specjalistycznych oddanych do użytku studentom jest, zlokalizowana w pokoju 214 w budynku przy ul. Strzegomskiej 47, pracownia multimedialna z systemem motion capture. System 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 w dziennikarstwie radiowym, jako precyzyjny i najwyższej jakości magnetofon 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 audycji radiowych.
- **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 profesjonalnych dziennikarzy radiowych, 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.

5.5. System biblioteczno-informacyjnego uczelni

Biblioteka Dolnośląskiej Szkoły Wyższej 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, czytelni, 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 DSW 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 DSW oferuje dostęp stacjonarny do tego zasobu na wskazanym stanowisku komputerowym. Biblioteka DSW 5 marca 2021 r. oddała do dyspozycji czytelników książkomat. Urządzenie to w dobie pandemii zdecydowanie ułatwia czytelnikom korzystanie z bogatego księgozbioru Biblioteki DSW poprzez wygodne odbieranie zamówionych książek, bez względu na godziny otwarcia biblioteki.

Pełny wykaz publikacji dostępnych dla kierunku zawiera załącznik 2.6 do raportu.

5.6. Sposoby, częstość i zakres monitorowania, oceny i doskonalenia bazy dydaktycznej i naukowej oraz systemu biblioteczno-informacyjnego

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 realizujemy 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 śledzimy rynek wydawniczy, starając się co miesiąc uzupełniać księgozbiór nowościami.

Stan infrastruktury dydaktycznej i badawczej jest także przedmiotem zainteresowania Władz Uczelni. Efektywność systemu biblioteczno-informacyjnego oceniana jest z kolei przez studentów, w co rocznej ocenie BAMu. Opinie studentów i pracowników są również uwzględniane przy zakupie książek. Nad prawidłowym funkcjonowaniem systemów komputerowych oraz sprzętu komputerowego w DSW nadzór sprawuje Dział Informatyzacji. W zakresie usuwania barier w infrastrukturze utrudniających funkcjonowanie osób niepełnosprawnych, współpracujemy z Biurem Karier i Praktyk, zapewniając podczas prac weekendowych pomoc asystentów bibliotecznych osobom z niepełnosprawnością.

Interesariusze zewnętrzni i studenci DSW 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. W roku 2021

badanie realizowano pomiędzy 16 a 30 kwietnia. 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.

Badania przeprowadzane zostają zarówno wśród studentów jak i kadry dydaktycznej. Tegoroczne badanie ze względu na sytuację istotne było dla uzyskanie wiedzy na temat wyzwań i problemów związanych z kształceniem i pracą zdalną.

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 DSW 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 wyposażania 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 najszybszym 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. Po doświadczeniach funkcjonowania studiów licencjackich z zakresu media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne uznano na bazie doświadczeń samych absolwentów, współpracy z firmami oraz analizy rosnącego rynku, 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 w tej chwili mieszczą się siedziby lub oddziały kluczowych pracodawców z branży kreatywnej, zwłaszcza growej, 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), 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. Maciej Jaroszewicz (The Knights of Unity), Kajetan Szczepaniak (Techland), Marek Derkowski (Awaken Realms, Fireline Games), Maciej Godzina (Ringtail Games), 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 partnerów, praktykodawców i przedsiębiorstw zainteresowanych partycypowaniem w kształtowaniu kierunku.

Kadra kierunku realizuje projekt nawiązania kontaktu ze wskazanymi w najnowszym (wydanym na początku października 2021 r.) raporcie PARP o polskiej branży studiami deweloperskimi w celu rozszerzenia współpracy z biznesem. Statystyki mówią o działalności blisko 500 takich firm w kraju, jednocześnie podkreślając regularne powstawanie jednych i „wygaszanie” (brak aktywności) innych, co wymaga dużej aktywności ze strony zarządzających kierunkiem.

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 wniosek 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, będący projektem realizowanym 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej 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, skupionym 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej: 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. DSW, 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 38/2020 w skład Rady Programowej na kierunku Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji wchodzi przewodniczący, którym jest menedżer kierunku, nauczyciele akademicy, przedstawiciele interesariuszy zewnętrznych – firm z branży, np. Adrian Adziński (Picadilla), Krzysztof Kurzeja (Odyssey Crew), Szymon Stoczek (Stowarzyszenie GameUP), Maciej Jaroszewicz (The Knights of Unity), przedstawiciele studentów: Norbert Modrow (Ten Square Games).

Członkowie Rady Programowej regularnie, w cyklach rocznych, dyskutują koncepcję programu z uwzględnieniem aktualnej sytuacji rynkowej i potrzeb zgłaszanych przez specjalistów. Ostatnie statystyki polskiej branży wskazują na wyraźny wzrost zatrudnienia w branży gier mobilnych spowodowany dynamiczną rekrutacją w Ten Square Games (które otrzymało zgodę na dystrybucję

na chińskim rynku w czerwcu 2021 r., co sprawia, że wzrosło tam zapotrzebowanie na wykwalifikowanych artystów), ale i wzrostem wartości firmy Huuge Games, która znalazła się w pierwszej trójce najwyżej wycenianych spółek giełdowych z branży gamingowej w Polsce. Powoduje to, że nachylenie na nauczanie kompetencji przydatnych dla gier mobilnych musi być obecne i pogłębiane w programie studiów (zwłaszcza na specjalności game design).

Doniesienia o kolejnych planach CD Projekt RED, zwłaszcza związanych ze współpracą z rysownikiem Grzegorzem Rosińskim, wskazują zaś na potrzebę szczególnego nacisku na przedmioty z zakresu scupltingu, modelowania i animowania ubioru, twarzy czy pojazdów, gdyż zapewne w niedługim czasie znów największy polski producent gier zgłosi zapotrzebowanie na takich specjalistów, podobnie jak przypuszczalnie Techland po premierze mocno oczekiwanej przez fanów gry *Dying Light 2*.

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 pozwalając osiągać efekty uczenia i aplikować je w praktyce.

Menedżer kierunku stale pracuje nad aktualizacją bazy współpracowników kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji, śledząc doniesienia z branży oraz raporty, np. wydany na początku października 2021 r. Game Industry of Poland. Na podstawie bazy kontaktowej zamieszczonej w raporcie w ostatnim czasie udało się nawiązać wstępną współpracę z przedsiębiorstwami, które dopiero projektują nowe gry, m.in. Adria Games (z którymi rozpoczęliśmy współpracę w zakresie kierowania studentów na praktyki), BraveLamb Studio (z którym w trakcie organizacji jest spotkanie ze studentami przybliżające branżę, m.in. produkcje właścicieli firmy, takie jak Land of War – pierwsza polska gra FPS osadzona w realiach kampanii wrześniowej 1939 r.). Ponadto udało się także umówić kilka spotkań z młodymi studiami deweloperskimi jak Untold Tales czy Different Tales, które wykazały wstępne zainteresowanie kooperacją. Ze względu na dużą fluktuację na rynku (co roku powstają nowe studia, inne wygaszają aktywność) prowadzony jest bieżący monitoring sytuacji na rynku i szukanie dalszych 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

Dolnośląska Szkoła Wyższa za jeden z istotnych punktów w okresie realizacji Strategii DSW 2019-2021 uznała kontynuację procesu umiędzynarodowienia uczelni. Proces ten odbywa się na kilka płaszczyznach i obejmuje wzmocnienie i poszerzenia współpracy z ośrodkami za granicą zarówno w wymiarze dydaktycznym, naukowym, jak i administracyjnym. Odnosi się ona do współpracy zarówno studentów, jak i pracowników dydaktycznych, naukowo-dydaktycznych oraz administracyjnych.

Priorytety umiędzynarodowienia procesu kształcenia realizowane są od początku funkcjonowania kierunku. Radę naukową kierunku tworzy międzynarodowy zespół, m. i. 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 DSW 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 DSW i podlega bezpośrednio Dziekanowi. Do zadań Pracowni Kształcenia Językowego w szczególności należy:

- utrzymanie jednolitych standardów nauczania języków obcych w DSW;
- opracowanie i aktualizacja kart przedmiotów oraz programu nauczanie;
- przeprowadzanie testów poziomujących;
- weryfikowanie efektów uczenia się dla poszczególnych poziomów językowych;
- dokonywanie obsad na zajęcia 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 przyjęcia w DSW na studia w języku polskim, najczęściej są to studenci z Ukrainy. Studenci studiów II stopnia mogą korzystać z zajęć języka angielskiego, przygotowujących do podjęcia studiów w języku angielskim w Dolnośląskiej Szkole Wyższej. Po zakończeniu kursu kandydat będzie przygotowany do podejścia 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.

Umiędzynarodowieniu 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 osiągnięcia 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 do wyboru, 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+.

Pracownia Kształcenia Językowego (dr Barbara Muszyńska) przeprowadziła w grudniu 2019 roku badania przekrojowe wśród 760 studentów DSW 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 nie koniecznie 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 Teams, na którym uruchomione zostały czaty dla studentów. Planowane jest w działanie studentów przyjeżdżających do DSW 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 na platformie językowej 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 zaadoptowane, aby spełniały powyższe kryteria.

Zajęcia z języka obcego na studiach pierwszego stopnia niezależnie od poziomu zaawansowania obejmują 60 godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych oraz 30 godzin zajęć dydaktycznych na studiach niestacjonarnych oraz 240 godzin pracy z językiem na platformie Moodle na wszystkich trzech poziomach zaawansowania. Studenci realizują je w semestrze II, III, IV, a od 2021/2022 w semestrze III, IV i V. Znajomość języka obcego studentów będzie weryfikowana cząstkowo oraz na koniec ostatniego semestru nauki na poziomie B2.

Zmiana kształcenia językowego w DSW 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 nie brano pod uwagę nie tylko sugestie i preferencje studentów, choć są one istotne dla polityki językowej. 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 Uczelni WSB we Wrocławiu, która jest w tej samej Grupie kapitałowej uczelni TEB AKADEMIA, w której teraz znajduje się DSW.

Rozwiązanie to pozwala ulepszać i zmieniać kursy zgodnie z potrzebami kierunków i preferencjami studentów.

W dalszych planach Wydziału i Pracownik 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 (3 spotkania dla stacjonarnych i 1 spotkanie dla niestacjonarnych. Każdą nieobecność (niestacjonarne) lub każdą nieobecność powyżej pierwszej (stacjonarne) należy zaliczyć w formie uzgodnionej z prowadzącym; Osoba, która otrzymuje ocenę dostateczną posługuje się językiem angielskim w stopniu komunikatywnym z drobnymi błędami; zaliczenie końcowego egzaminu poziomie B2+ oraz zaliczenie pakietu ćwiczeń na platformie Moodle zgodnie z harmonogramem odpowiadającym danemu poziomowi.

7.4. Skala i zasięg mobilności i wymiany międzynarodowej studentów i kadry

W ramach akcji „Mobilność edukacyjna” studenci wszystkich typów i rodzajów studiów, którzy chcą zrealizować za granicą część swoich studiów lub praktykę zawodową mogą wziąć udział w programie Erasmus+. Dzięki niemu studenci, absolwenci, doktoranci i pracownicy kierunku korzystają z edukacyjnych wyjazdów zagranicznych i rozwijają umiejętności w ramach studiów czy praktyk. Na studiach pierwszego 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 czasu od daty zakończenia studiów. Program Erasmus+ daje tym samym nowe i o wiele większe możliwości kształcenia się i podnoszenia kwalifikacji zawodowych za granicą. Liczba studentów DSW, którzy do tej pory wzięli udział w programie Erasmus i Erasmus+, i skorzystali ze studiów lub praktyk zagranicznych - to już 305 osób. Realizacją wyjazdów w ramach programu Erasmus+ zajmuje się Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej (BMWA). Szczegółową aktualną procedurę rekrutacji i organizacji wyjazdów w ramach programu Erasmus+ określają Zasady Rekrutacji i organizacji wyjazdów stypendialnych na studia w ramach programu ERASMUS+ Akcja1: Mobilność edukacyjna w roku akademickim 2019/2020 (Zarządzenie Rektora 25/2019).

W roku akademickim 2021/2022 studia zagraniczne dla studentów DSW zostały zaplanowane w 94 uczelniach europejskich, z którymi DSW współpracuje w ramach programu Erasmus+. Uczelnie te znajdują się łącznie na terenie 25 państw europejskich (kraje Unii Europejskiej, Norwegia, Turcja), a także Tajwanu. Studenci DSW 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 grup defaworyzowanych, niepełnosprawnych 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 (PO WER). Celem tego projektu jest wzmocnienie kompetencji zawodowych i kluczowych osób z wykorzystaniem programów mobilności ponadnarodowej. DSW co roku zdobywa środki przeznaczone na ten cel.

Umiędzynarodowienie stanowi istotny element procesu kształcenia studentów oraz rozwoju samego kierunku, dlatego też wymiana międzynarodowa obejmuje zarówno studentów, jak i

wykładowców. Wykładowcy mają możliwość realizowania wyjazdów zarówno w celach dydaktycznych, jak i szkoleniowych.

7.5. Umiędzynarodowienie procesu kształcenie w odniesieniu do studentów

1) Studia zagraniczne w ramach programu Erasmus+

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 DSW (lista kierunkowych uczelni partnerskich, z którymi DSW ma podpisane umowy dwustronne. Studia II stopnia funkcjonują bardzo krótko, bo od roku akademickiego 2019-2020 i dopiero pierwsi studenci mogą wyjeżdżać na uczelnie zagraniczne. W tym roku akademickim jedna studentka studiuje w semestrze zimowym na Universidad Católica de Valencia w Hiszpanii. 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 Międzynarodowej Wymiany Akademickiej. 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 DSW w czasie 12 miesięcy od daty ukończenia przez siebie studiów.

3) Studia w Centre for Digital Media w Kanadzie

Wybrani 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 ds. programu Erasmus+ dr Agnieszka Dytman-Stasieńko (Zarządzenie Dziekana WSS nr 44/2021).

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

Również nauczyciele akademicy, zatrudnieni w Dolnośląskiej Szkole Wyższej, mogą skorzystać z wyjazdów zagranicznych (w celu przeprowadzenia zajęć dydaktycznych) 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 DSW. Wszyscy pracownicy zatrudnieni w Dolnośląskiej Szkole Wyższej - mogą realizować wyjazdy do instytucji europejskich w krajach programu w celu realizacji szkoleń, podnoszących kompetencje

zawodowe i rozwijających umiejętności językowe. W latach 2016-2020 wykładowcy kierunku zrealizowali 5 wizyt na uczelniach partnerskich.

Tabela 5 Wyjazdy w ramach programu Erasmus+ w celu przeprowadzenia zajęcia dydaktycznych

Rok akademicki	Wyjazdy stypendialne wykładowców kierunku <i>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i>
2016-2017	1) dr hab. prof. DSW Jan Stasieńko, The University of National and World Economy, Bułgaria 2) dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, The University of National and World Economy, Bułgaria
2018-2019	1) dr Adam Flamma University of the Aegean, Grecja 2) dr hab. prof. DSW Jan Stasieńko Panteion University of Social and Political Sciences, Grecja 3) dr Agnieszka Dytman-Stasieńko Panteion University of Social and Political Sciences, Grecja
2019-2020	Wyjazdy dr Agnieszki Dytman-Stasieńko, dra hab. prof. DSW Jana Stasieńki wyjazdy zaplanowane na semestr letni nie mogły zostać zrealizowane z powodu, powodu pandemii COVID-19 i zakazu wyjazdów ogłoszonego przez uczelnię w marcu 2020.

Z powodów pandemicznych nie zrealizowano zaplanowanych w roku akademickim 2020-2021 wyjazdów dydaktycznych.

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 od 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 dwoje wykładowców (dr hab. prof. DSW Jan Stasieńko oraz dr Agnieszka Dytman-Stasieńko), odbywając kursy na uniwersytecie w Gandawie (Belgia), druga część kursu realizowana była w Polsce. Kursy w ramach tego programu przygotowują do wdrażania modeli tutoringów w ramach różnych form zajęć dydaktycznych na uczelni.

W roku akademickim 2018-2019 dr Agnieszka Dytman-Stasieńko w ramach programu Erasmus+ zrealizowała ponadto wyjazd do Université Catholique de Lille we Francji.

Wykładowcy kierunku media kreatywne: game design i efekty specjalne 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+.

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 Międzynarodowej Wymiany Akademickiej, nierazko, monitorując proces i możliwości wyjazdowe wykładowców. Wsparciem w zakresie obsługi studentów wyjeżdżających na stypendia Erasmus+ służy wydziałowy pełnomocnik Dziekana (Zarządzenie Dziekana WSS nr 44/2021), którego rolą jest opiniowanie wniosków wyjazdowych pracowników, jak też bieżące kontakty i opieka nad realizacją programu studiów przez wyjeżdżającego studenta i jego rozliczenie po powrocie z zagranicy. Pełnomocnik ściśle współpracuje z menedżerem kierunku w zakresie wyboru uczelni zagranicznej, czy ustalania programu, tak aby pobyt za granicą był jak najbardziej efektywny. Działania monitorujące umiędzynarodowienie wykonywane są z reguły jesienią każdego roku akademickiego, gdy stabilizuje się lub zakończony jest proces rekrutacyjny w odniesieniu do studentów, jak i wykładowców.

W razie stwierdzenia problemów informowany jest Dziekan Wydziału Studiów Stosowanych oraz Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej. Kwestie rozliczania zajęć w ramach wyjazdów z programu Erasmus reguluje Zarządzenie Rektora nr 25/2019. Studenci ewaluuja proces kształcenia językowego po zakończeniu każdego semestru nauki, a zmiana formy kształcenia językowego w DSW stanowi efekt szerokich badań przeprowadzonych w 2019 roku przez dr Barbarę Muszyńską.

Jeśli chodzi o doskonalenie warunków sprzyjających podnoszeniu stopnia umiędzynarodowienia to podejmowanych jest wiele działań, począwszy od wsparcia instytucjonalnego (oferta kursów doszkalaających 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, możliwość wsparcia w postaci zniżek pensum dla osób realizujących projekty, 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, wysyłana korespondencja do pracowników), współpraca z podmiotami otoczenia zewnętrznego w ramach ciał doradczych (Rada Konsultacyjna Pracodawców DSW) lub certyfikujących (EURASHE, EUA).

Ponadto pracownicy DSW mieli możliwość podnoszenia swoich kompetencji językowych przez uczestnictwo w kursach języka angielskiego. W latach 2007-2018 był to Intensywny Kurs Języka Angielskiego (English Language Practicum) – wspólny program studiów z Instytutem Języka Angielskiego z New School (Nowy Jork). 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 2021).

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. Systemu obsługi administracyjnej studentów

Studenci Dolnośląskiej Szkoły Wyższej mogą liczyć na wsparcie ze strony uczelni w następujących obszarach: obsługi administracyjnej, wsparcia dydaktycznym, naukowym i organizacyjnym ze strony tutorów, nauczycieli akademickich i innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne, wsparcie o charakterze finansowym, rozwiązań regulacyjnych i strukturalnych, organizacyjno-technicznych oraz architektonicznych i technicznych, 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) oraz możliwość uczestnictwa w programach nauczania w języku angielskim realizowanych na Wydziale, w których udział biorą studenci z zagranicy oraz studenci DSW, 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 **Biurowie 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.

Dziekanat zajmuje się obsługą administracyjną i finansową studentów. Wykształcenie i kwalifikacje 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.

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.

8.2. Dostosowanie systemu wsparcia do potrzeb różnych grup studentów, w tym potrzeb studentów z niepełnosprawnością

Studenci z niepełnosprawnością mogą liczyć także na wsparcie **Rzecznika studentów i doktorantów z niepełnosprawnością** w pełnym udziale w procesie kształcenia. Informacje o działalności rzecznika znajdują się na stronie Uczelni: <https://www.dsw.edu.pl/strefa-studenta-i-doktoranta/wsparcie->

niepełnosprawnych/rzecznik. Główne zadania Rzecznika Studentów i Doktorantów z Niepełnosprawnością to w szczególności: reprezentowanie wewnątrz Uczelni i poza Uczelnią interesów studentów i doktorantów z niepełnosprawnością, uczestnictwo w procesie rozpoznawania potrzeb, problemów i oczekiwań studentów i doktorantów z niepełnosprawnością, pośrednictwo w przepływie informacji pomiędzy środowiskiem studenckim a Działem Wsparcia Edukacyjnego Studentów i Doktorantów z Niepełnosprawnością (DWESiDzN), podejmowanie i organizacja przy wsparciu DWESiDzN inicjatyw rozwojowych dla studentów i doktorantów DSW oraz podejmowanie działań na rzecz przestrzegania i podnoszenia standardów dotyczących traktowania studentów i doktorantów z niepełnosprawnością.

Uczelnia szczególnie dba o potrzeby osób niepełnosprawnych z dysfunkcjami typu ruchowego, umysłowego lub innego (niewidomi i niesłyszący). Zapewnia **wsparcie techniczne czy wsparcie w procesie nauki** poprzez np.: usługi tłumaczy języka migowego i asystentów edukacyjnych studentów z niepełnosprawnością, lektorat z języka angielskiego dla studentów z niepełnosprawnością, organizację zajęć z zakresu języka polskiego jako obcego dla studentek i studentów z niepełnosprawnością słuchową, doradztwo indywidualne i grupowe z zakresu rozwoju edukacyjno-zawodowego dla studentów i doktorantów z niepełnosprawnością, dodatkowe zajęcia sportowe dla studentów z dysfunkcją wzroku i ich udział w zawodach, zakup sprzętu do Studium Wychowania Fizycznego i Sportu DSW, zakup projektorów i sprzętu komputerowego oraz programów udźwiękwiających do sal komputerowych czy wykładowych i ćwiczeniowych w budynkach DSW

Wszystkie budynki uczelni, w tym budynek przy ul. Strzegomskiej 47, gdzie realizowane jest kształcenie na kierunku bezpieczeństwo narodowe, przystosowane są do potrzeb osób niepełnosprawnych (windy, toalety, otwarte ciągi komunikacyjne). Biblioteka DSW posiada wydzielone stanowiska wyposażone w powiększone monitory, czytniki pisma Braille'a, zestawy głośnikowe i słuchawkowe, jak również oddzielne wielofunkcyjne pomieszczenie do tzw. cichej nauki. Od roku akademickiego 2013/2014 zostały ponadto wydzielone specjalne pomieszczenia z przeznaczeniem ich na pokoje relaksacyjne dla osób niepełnosprawnych oraz młodych studiujących matek.

Rozwiązania o charakterze **organizacyjno-technicznym** wpływające na zwiększenie dostępności usług DSW dla osób z niepełnosprawnościami to np.: wsparcie asystenta dydaktycznego dla studentów z niepełnosprawnościami, wsparcie tłumacza PJM, możliwość uzyskania materiałów dydaktycznych w formie plików komputerowych oraz w formie wydruku powiększoną czcionką lub 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 czy inne formy dostosowania procesu kształcenia jak: alternatywne tryby 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 lub zmiana formy egzaminu ustnego na pisemny lub odwrotnie.

Oprócz tego DSW zapewnia **rozwiązania architektoniczne i techniczne** umożliwiające w pełni samodzielne korzystanie z obiektu/ przestrzeni publicznej przez osoby niepełnosprawne. Są to: miejsca parkingowe dla osób z niepełnosprawnościami, przystosowane toalety – w projekcie poprawa szczególnie oświetlenia, ciągi komunikacyjne wolne od barier i zapewniające przestrzeń manewrową, częściowe oznaczenia w alfabecie Braille'a i powiększonym drukiem.

W realizacji w ramach projektu NCBR „Studia? Nie ma przeszkód! Uczelnia przyjazna osobom z niepełnosprawnością” zapewnia: dostępne wejście dla osób z niepełnosprawnością, przebudowa i oznakowanie schodów, systemy nawigacji dla osób niewidomych (tyflografiki), oznakowania schodów, oznakowania szklanych drzwi, światła automatyczne w ciemnych toaletach, oświetlenie –

ciemne korytarze, kontrastowe włączniki i gniazda – sale korytarze, winda - komunikaty głosowe i oznaczenia brajlowskie.

8.3. Zakres i formy wspierania studentów w procesie uczenia się

W DSW w ramach działań dydaktycznych, budujących pro jakościową kulturę uczenia się został wprowadzony **model opieki tutorskiej**. Polega on na regularnych spotkaniach (tutoringi) nauczyciela akademickiego (tutora) ze studentami i wsparciu studentów w procesie studiowania. Program ten obejmuje każdego studenta w DSW i ma na celu działania doradcze, prorozwojowe i pomocowe. Powołanie przez Dziekana tutorów ma na celu usprawnienia komunikacji studentów z organami Uczelni. Szczegółową procedurę realizacji modelu tutoringu określa Zarządzenie nr 19/2020 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych.

Tutoring akademicki, który na kierunku realizowany jest w formule naukowej i opiekuńczej. **Formuła naukowa** w dużej mierze dotyczy wybitnych studentów, zaś **formuła opiekuńczo-organizatorska** realizowana jest na dwa sposoby: **grupowo i indywidualnie**.

Każda z grup ma przypisanego opiekuna, który na początku semestru na spotkaniu informuje o zmianach zachodzących w DSW, pokazuje studentom, jak mają poruszać się w trakcie studiów na uczelni, a także w jaki sposób przebiegać będzie ich proces dydaktyczny, jakiego nakładu pracy i czasu będzie wymagał, z kim prowadzone będą zajęcia.

Tutorzy prowadzą spotkania przygotowawcze do studiowania, które mają na celu **ugruntowanie w studentach poczucia wsparcia na każdym etapie realizacji kształcenia**. Studenci kierunku wiedzą, że może zwrócić się do tutora – opiekuna grupy – z każdym problemem, w tym dotyczącym efektywności zajęć, problemów z realizowaną treścią, czy komunikacją z wykładowcą.

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 ponadto 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.

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 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 (m.in.: bezpieczeństwo, administracja, polityka) – szerzej kryterium 5 i załącznik 2.6 do raportu). 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 wypożyczania 10 książek na 1 miesiąc, z możliwością 3-krotnej ich prologaty online ze swojego konta bibliotecznego.

Ważnym elementem systemu wspierania studentów są **działania regulacyjne i strukturalne**, do których należy działanie **Biura Karier i Praktyk**, którego 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, pozaformalnych ofert edukacyjnych adresowanych do studentów oraz absolwentów szkół wyższych; wspieranie studentów DSW w trudnych sytuacjach życiowych, psychologicznych i zawodowych poprzez świadczenie na ich rzecz usług w zakresie całonocnego poradnictwa kariery; promowanie absolwentów na rynku pracy, w tym prowadzenie bazy studentów i absolwentów poszukujących pracy; 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 dokumentacji praktyk i staży zawodowych wynikającej z obowiązującego prawa oraz przyjętych na uczelni programów studiów.
- c) wspieranie procesu kształcenia studentów i doktorantów z niepełnosprawnością: określanie potrzeb studentów i doktorantów w zakresie wsparcia edukacyjnego; realizowanie wsparcia dla

studentów i doktorantów z niepełnosprawnością; np. wypożyczanie sprzętu, zlecenie zadań podwykonawcom), bieżąca obsługa; świadczenie usług w zakresie doradztwa zawodowego dla studentów i doktorantów z niepełnosprawnością;

- d) 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.

8.4. Formy wsparcia: krajowej i międzynarodowej mobilności studentów

Studenci kierunku mogą również skorzystać ze **studiowania w uczelniach partnerskich**. W tym celu przez Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej organizowane są spotkania informacyjne. Wykładowcy dzielą się w tym zakresie swoim doświadczeniem (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 kontekście nauki języków obcych uczelnia prowadzi certyfikowany centrum egzaminacyjne Pearson'a (dot. języka angielskiego), a studentom DSW oferowane są zniżki. Zdecydowanym wsparciem są też możliwości udziału w anglojęzycznej szkole letniej organizowanej w DSW, również na zasadzie wolontariatu, jak też w intensywnych letnich kursach nauki j. angielskiego z native speakerami z USA (z reguły przełom VII/VIII - 3 tyg. nauki 3 h/dzień w godz. popołudniowych w cenie ok. 500 zł).

Mającą w swoich korzeniach mocny pierwiastek pedagogiczny Dolnośląska Szkoła Wyższa 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+ lub w USA. Interesującą formą edukacyjną są anglojęzyczne specjalności studiów oferowane 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 zwiększającego atrakcyjność przyszłego pracownika na rynku zatrudnienia.

W roku akademickim 2019/2020 Dolnośląska Szkoła Wyższa realizowała kolejną edycję projektu: "Zagraniczna mobilność studentów ze specjalnymi potrzebami. Edycja 3". Projekt jest realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza-Edukacja-Rozwój 2014-2020, jest współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego. Kwota przyznanego Szkole dofinansowania wynosi 45 806 zł.

8.5. 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 poprawiania 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 DSW 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 są do studentów i doktorantów, którzy znajdują się w trudnej sytuacji materialnej. Stwarzają 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 niepełnosprawnych** od pierwszego roku studiów. Podania o przyznanie stypendium dla osób niepełnosprawnych kierują studenci do Komisji Stypendialnej ds. Studentów. Stypendium ustala się zgodnie z regulaminem i może być zróżnicowane ze względu na stopnie niepełnosprawności.

DSW oferuje co roku **stypendia dla studentów niepełnosprawnych 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.

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 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 DSW, 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 czesnego, od początku października następnego roku akademickiego.

Wsparcie uczelni obejmuje także konkurs „**Akademia Umiejętności Dolnośląskiej Szkoły Wyższej**”. Koncepcja konkursu została opracowana na początku 2020 r. przez zespół pracowników naukowo-dydaktycznych oraz reprezentantów studentów powołanych zarządzeniem rektora nr 4/2020. Jak dotąd (stan na 30.09.2021 r.) przeprowadzono trzy edycje konkursu (na rok akademicki 2021/2022 planowana jest kolejna). Zgodnie z zarządzeniem Dziekana WSS nr 3/2021 przewidywano dofinansowania na kwoty 4000 brutto (dla wnioskodawców indywidualnych) oraz do 12 000 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.

Studenci kierunku studiów drugiego stopnia, którzy ukończyli studia pierwszego stopnia na DSW 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 konkursu.

Dolnośląska Szkoła Wyższa 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, Szkoła Doktorska, studia podyplomowe). Absolwenci DSW mają przewidziane zachęty do kontynuacji nauki (zniżki w opłacie wpisowej i inne).

Dość należy, że studenci Dolnośląskiej Szkoły Wyższej mogą rozwijać swoje **pasje i artystyczne zainteresowania** poprzez działania w Samorządzie Studentów DSW, 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. W roku 2020 studenci zbierali artykuły szkolne oraz słodczyce dla podopiecznych Fundacji Kairos we Wrocławiu, a także karmę i koce dla zwierząt z jednego z podwrocławskich schronisk. Przed pandemią COVID-19 studenci DSW mogli także korzystać z oferty sportowej uczelnianego **Akademickiego Związku Sportowego**.

Zgodnie z Regulaminem studiów DSW 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 do toku studiów (z wyłączeniem przedmiotów sekwencyjnych przypisanych do roku studiów), 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 wspomagania 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 proces uczenia się - zachęcamy studentów do zaangażowania się w działalność jednostek lokalnych, NGOs, itp. W planach funkcjonowania Biura Karier i Praktyk jest stworzenie platformy dzielenia się dobrymi praktykami i sukcesami studentów w tym zakresie.

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 DSW, jej 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.

8.6. Sposoby rozstrzygnięcia skarg i rozpatrywania wniosków oraz przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy

Dobrym zwyczajem w Dolnośląskiej Szkole Wyższej 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 Dyrektora Programowego 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). Dolnośląska Szkoła Wyższa 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 i doktorantów, Rzecznik dyscyplinarny ds. nauczycieli akademickich, Komisja dyscyplinarna ds. studentów, Odwoławcza komisja dyscyplinarna ds. studentów, Komisja dyscyplinarnej ds. doktorantów, Odwoławcza komisja dyscyplinarna ds. doktorantów, Komisja dyscyplinarna ds. nauczycieli akademickich.

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 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 I i II stopnia Dolnośląskiej Szkoły Wyższej.

Szczegółowo proces działania instytucji dyscyplinarnych rozstrzyga Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z 21 października 2014 r. *w sprawie szczegółowego trybu postępowania wyjaśniającego i dyscyplinarnego wobec nauczycieli akademickich oraz sposobu wykonywania i zatarcia kar dyscyplinarnych*. 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 akademicy 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 i doktorantów); przeprowadzenie ankiety na temat dyskryminacji wśród studentów i pracowników; opracowanie nowych dokumentów określające procedury obowiązujące w przypadku naruszania 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.

8.7. Współpraca z samorządem studentów i organizacjami studenckimi

Poza ofertą zajęć dydaktycznych, DSW ma dla studentów i doktorantów wiele atrakcyjnych propozycji rozwijania zainteresowań. W Uczelni bardzo aktywnie działa Samorząd Studencki i Samorząd Doktorantów, którego program obejmuje kilka sfer ze szczególnym uwzględnieniem: reprezentowania ogółu studentów, doktorantów uczelni; dbałości o sprawy socjalno-bytowe, naukowe i kulturalne studentów i doktorantów; decydowania w sprawach rozdziału środków finansowych przeznaczonych na cele studenckie i doktoranckie; wspomagania rozwoju studentów, doktorantów 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 i Doktoranckiego 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. Samorząd doktorancki aktywnie uczestniczy w pracach Krajowej Reprezentacji Doktorantów, a od 2020 doktorantka DSW jest vice-prezydentem EURODOC Europejskiej Rady Doktorantów i Młodych Badaczy.

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

Studenckiego i kół naukowych DSW, jest zwycięstwo w konkursie organizowanym przez Biuro Współpracy z Uczelniami Wyższymi Urzędu Miejskiego Wrocławia (Wrocławskie Centrum Akademickie). W ramach konkursu o dofinansowanie projektów grup studenckich FAST (Fundusz Aktywności Studenckiej) wyróżnienie i dofinansowanie na realizację swoich pomysłów otrzymały: Akademicki Teatr Aula – na realizację spektaklu teatralnego - Kto mnie woła - adaptacja sceniczna słuchowiska/dramatu Tymoteusza Karpowicza; Koło Naukowe Warsztaty Interpretacji Sztukateria – „Szkarałatne żagle”. Słuchowisko audiowizualne z elementami performatywnymi, na podstawie bajki Aleksandra Grina „Szkarałatne żagle”; Samorząd Studencki DSW – na rejestrowanie audiosfery - studencki filed recordnig.

Ważnym przejawem studenckiej aktywności są **koła naukowe** oraz **koła zainteresowań**, które są finansowane ze środków Uczelni. Uczelnia, w tym pracownicy związani z kierunkiem Media kreatywne: projektowanie gier i animacji, aktywnie wspierają działalność kół naukowych i inne formy aktywności studenckiej. Na podstawie zarządzenia 37/2020 Rektora DSW studenci i doktoranci DSW mają prawo zrzeszania się w kołach naukowych. Od roku akademickiego 2020/2021 r. działa Koło Naukowe Plum9 powołane przez studentów studiów licencjackich na kierunku Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, a także studentów studiów magisterskich Media kreatywne: projektowanie gier i animacji (wśród członków są także studenci informatyki z Dolnośląskiej Szkoły Wyższej). Opiekunem koła jest dr Szymon Makuch, menedżer kierunku Media kreatywne: projektowanie gier i animacji. W związku z pandemią spotkania koła odbywały się przede wszystkim w formule online, gdzie na wyznaczonych kanałach w programie Discord studenci realizują pracę nad 4 projektami, z których 3 są grami wideo, a 1 to film animowany (szczegóły projektów w załączniku). Członkowie koła Plum9 wraz z opiekunem 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 „Pień 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 (szczegóły w załączniku 2.8).

Członkowie koła wychodzą ponadto z własnymi inicjatywami, jak zdobycie licencji dla uczelni na dodatki (wtyczki) do programu Unity, w ramach którego tworzą swoje projekty.

W planie na 2021 r. jest zorganizowanie współpracy studentów II stopnia także z nowym kołem naukowym Lorem Ipsum powołanym pod kierunkiem dra Adama Flammy i składającym się wyjściowo ze studentów anglojęzycznej specjalności Creative Media. Ewentualna kooperacja pozwoli rozwinąć studentom kompetencje międzykulturowe, zdolności językowe, przyczyni się też z pewnością do zacieśnienia znajomości między nimi.

Studenci i Doktoranci DSW mają także możliwość prezentacji własnych prac i osiągnięć artystycznych w ramach funkcjonującej w uczelni Galerii 55, 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 konferencji na temat sztuki i interpretacji; wystawy tematyczne.

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

międzynarodowym. Uczelnia wspiera studentów i doktorantów w upowszechnianiu ich pierwszego dorobku naukowego (np. przez Akademię Umiejętności DSW) oraz mobilność związaną z ich własnymi badaniami naukowymi (Program Mobilności Rektora).

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 DSW mają prawo do brania udziału w egzaminach komisyjnych w roli obserwatorów. W skład Rady Akademickiej w roku akademickim 2020/2021 wchodzi 2 studentów i 2 doktorantów. Podczas posiedzeń Rady studenci zabierali głos, zgłaszali swoje postulaty. Liczbę studentów i doktorantów ustala Senat w porozumieniu z Samorządem studentów i Samorządem Doktorantów. Reprezentncji studentów są także obecni w Uczelnianej Radzie Jakości Kształcenia, Wydziałowej Komisji ds. Oceny Jakości Kształcenia oraz w Radach Programowych Kierunków.

8.8. Doskonalenia systemu wsparcia oraz motywowania studentów

W Dolnośląskiej Szkole Wyższej prowadzone są ankietywne Badania Atrybutów Marki (BAM). W okresie pandemii studenci w ramach Badania Atrybutów Marki (BAM Korona). W ramach tych badań oceniają m.in. system wsparcia i motywowania studentów, program studiów, metody kształcenia oraz wsparcie administracyjne ze strony Uczelni. W badaniu BAM Korona mogli wskazać na ile radzili sobie też z e-nauczaniem.

8.9. Sposoby zapewniania wsparcia studentów w systemie kształcenia hybrydowego wprowadzonego z uwagi na występujące zagrożenie epidemiczne w kraju

W trosce o zdrowie i bezpieczeństwo Studentów, Słuchaczy, Doktorantów, Pracowników uczelni, zgodnie z zobowiązującymi rekomendacjami sanitarnymi i dbając o zachowanie standardów jakości kształcenia wszelkich form edukacji wyższej, w Dolnośląskiej Szkole Wyższej w roku akademickim 2021/2022 został przyjęty do odwołania wariant kształcenia hybrydowego z przewagą zajęć bezpośrednich.

W związku z tym przez cały czas realizacji zajęć w trybie mieszanym pozostajemy w kontakcie ze Studentami, Słuchaczami i Doktorantami za pośrednictwem stron systemów obsługowych uczelni w tym: Wirtualnego Dziekanatu, USOSweb, poprzez główną stronę www i zakładkę *Strefa studenta i doktoranta* oraz za pośrednictwem mediów społecznościowych Uczelni. Wszystkie ważne informacje dotycząc edukacji w czasie pandemicznym zamieszczamy w specjalnej zakładce w *Strefie studenta i doktoranta/ Informacje w związku z koronawirusem* (<https://www.dsw.edu.pl/strefa-studenta-i-doktoranta/aktualne-informacje-dla-studentow-i-doktorantow>).

Dla ułatwienia kontaktu ze studentami oraz poprawić jego jakości, od semestru letniego roku akademickiego 2019/2020 każdy student, słuchacz i doktorant oraz osoby prowadzące zajęcia na uczelni, tak jak wszyscy pracownicy DSW otrzymali indywidualne konta e-mail w domenie uczelni. Konta w domenie uczelni oraz możliwość korzystania z pakietu MS 365, w tym z programu MS Teams zdecydowanie poszerzyły pakiet możliwości kontaktowania się Studentów z pracownikami i współpracownikami uczelni, jak i z sobą nawzajem. Program MS Teams nie tylko służy do odbywania zajęć w trybie synchronicznym, gromadzenia i przekazywania materiałów, czy też prac zaliczeniowych,

ale także za jego pośrednictwem odbywają się konsultacje z wykładowcami oraz innymi pracownikami uczelni, spotkania kół naukowych, seminaria i konferencje naukowe, targi pracy itp.

Od momentu rozpoczęcia zajęć w trybie zdalnym uczelnia wykorzystuje własną infrastrukturę informatyczną, a kształcenie zdalne odbywa się z wykorzystaniem środków komunikacji zdalnej pakietu Microsoft 365. Wszyscy Studenci DSW w celu zwiększenia innowacyjności oraz jakości kształcenia uzyskali pełny, darmowy dostęp do całego pakietu.

W celu zapewnienia właściwego poziomu realizacji zajęć w formie zdalnej synchronicznej, Dolnośląska Szkoła Wyższa szczególny nacisk położyła na szkolenie kadry i studentów, przygotowując pakiet szkoleń, filmy instruktażowe oraz instrukcje korzystania z dostępnych narzędzi.

Władze Uczelni cały czas wspierają studentów, słuchaczy, doktorantów oraz osoby prowadzące zajęcia w jak najszybszym opanowaniu nowego środowiska pracy. W związku z tym w zakładce *Strefa studenta i doktoranta/Kształcenie w formie zdalnej* (<https://www.dsw.edu.pl/strefa-studenta-i-doktoranta/ksztalcenie-w-formie-zdalnej>) sukcesywnie zamieszczane są instrukcje oraz na filmy instruktażowe, które pomagają studentom, jak i nowym współpracownikom w coraz pełniejszym wykorzystaniu możliwości MS 365 w zajęciach realizowanych w trybie zdalnym synchronicznym. Oprócz tego nieustannie organizowane są spotkania i szkolenia rozwijające kompetencje TIK nauczycieli akademickich i studentów, prowadzone przez pracowników powołanej do życia, na Wydziale Studiów Stosowanych DSW, w roku akademickim 2020/2021 Pracowni Edukacji Zdalnej.

W razie jakichkolwiek problemów, do dyspozycji studentów są nauczyciele akademicy, w tym tutorzy i Dyrektorzy programowi kierunków, pracownicy dziekanatu. Większość spraw formalnych Studenci DWS mogą zrealizować za pośrednictwem systemu USOSWeb, w tym mogą złożyć wnioski o stypendia, zapomogę, zgłosić zapotrzebowanie na wystawienie zaświadczenia dla pracodawcy lub dokonać wyboru modułów wybieralnych. Pomocą w trudnościach technicznych służą pracownicy działu IT, do których można w każdej chwili skierować zgłoszenie mailowe na adres helpdesk@dsw.edu.pl lub za pośrednictwem platformy <https://helpdesk.dsw.edu.pl>.

Uczelnia stara się podnosić komfort studiowania, nie tylko poprzez udostępnienie każdemu Studentowi konta w domenie uczelni oraz uzyskania możliwości korzystania z pakietu programów pakietu MS 365, ale również wprowadzając coraz więcej ułatwień, m.in. takich jak np. ciągła poprawa jakości kontaktowania się przez systemu obsługowe uczelni, ujednoczenie systemu logowania, jak również poprzez uruchomienie w marcu br. w Bibliotece uczelni księżkomatu.

Dążąc do zapewnienia jak najwyższego komfortu i efektywności studiowania 3 listopada 2020 r. nastąpiła zmiana systemu logowania do systemów uczelni USOSweb oraz APD (Archiwum Prac Dyplomowych). Zmiana służyła ujednoczeniu i uproszczeniu logowania do różnych systemów uczelni, a także pozwoli na prosty dostęp do platformy e-learningowej Moodle, która jest coraz pełniej wykorzystywana w procesie edukacyjnym. Liczymy, że platforma Moodle, stanowiąca system zarządzania treścią, służąca do nauczania i uczenia się pozwoli na lepszą kontrolę i uatrakcyjnienie procesu uczenia. W niedługiej przyszłości służyć będzie także archiwizowaniu dokumentacji zgromadzonej na MS Teams (uczelnia jest w procesie synchronizacji platformy Moodle z programem Teams).

Ponadto 5 marca 2021 r. do dyspozycji czytelników Biblioteki DSW został oddany księżkomat. Urządzenie w dobie pandemii zdecydowanie ułatwi czytelnikom korzystanie z bogatego księgozbioru Biblioteki DSW, poprzez wygodne odebranie zamówionych książek, bez względu na godziny otwarcia biblioteki. Również od początku marca b.r. Biblioteka DSW pracuje w najnowszej wersji systemu ProLib Integro. Wiąże się to między innymi z tym, że zbiory dostępne są w nowoczesnej wersji multiwyszukiwarki INTEGRO. Katalog elektroniczny daje możliwość wyszukiwania pełnotekstowego,

podpowiadania w zapytaniach treści i składni słów oraz wykorzystywania gotowych filtrów. Dodatkowo, na głównej stronie wyszukiwarki jest dostęp do serwisu „Wolne lektury” i platformy książek elektronicznych „IBUK Libra”.

Jednym z ostatnich usprawnień wprowadzonych w związku z realizacją kształcenia w trybie hybrydowym było także wprowadzenie w Biurze Karier i Praktyk DSW wyrzutni dokumentacji praktyk studenckich, dzięki czemu Studenci i Słuchacze w dogodnym dla siebie terminie mogą je przekazać pracownikom Uczelni.

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

Głównymi kanałami wymiany informacji w przedmiotowym zakresie są na Wydziale: Internet (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. konsultacje, 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/DolnoslaskaSzkolaWyzsza>,
- Instagram: https://www.instagram.com/dolnoslaska_szkola_wyzsza/,
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/school/dolno%C5%9Bl%C4%85ska-szko%C5%82a-wy%C5%BCza/>.

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 gablotach, monitorach i na tablicach ogłoszeń. Informacji udzielają także: Dziekanat, Władze Wydziału oraz tutorzy grup.

9.2. Publiczny dostęp do informacji

Wszystkie 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 DSW 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu, jest udostępniana na wniosek, zgodnie z ustawą z 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej (Dz.U.2020 poz. 2176 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, DSW może pobrać od wnioskodawcy opłatę w wysokości odpowiadającej tym kosztom.

Wszystkie uczelniane akty prawne są publikowane w Intranecie DSW, do którego dostęp jest zapewniony przez stronę główną Uczelni. Dodatkowo do najważniejszych dokumentów takich jak m.in. regulamin studiów, zasady rekrutacji i przyjęć n 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej w części poświęconej „Programom studiów”.

Zasady dyplomowania są także opublikowane na stronie Dolnośląskiej Szkoły Wyższej w zakładce dedykowanej studentom, czyli w „Strefie studenta i doktoranta”, w podzakładce „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 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

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 14/2021. 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 nad kierunkiem kształcenia funkcje organizacyjne i menedżerskie pełni na pierwszym etapie **menedżer kierunku**, na drugim **Dziekan Wydziału Studiów Stosowanych**.

Dodatkowo sprawowaniu nadzoru nad kadrą prowadzącą zajęcia dydaktyczne na kierunku służą sprawozdania roczne składane przez wykładowców w uczelnianym systemie eNDO, w którym dział DYDAKTYKA pozwala na rozbudowaną sprawozdawczość z działań własnych, np. eksperymentowanie z nowymi metodami pracy dydaktycznej, udział w dodatkowych warsztatach czy kursach doskonalących, zaangażowania w dydaktyczne projekty rozwojowe, wymianę doświadczeń z innymi pracownikami – w tym hospitacje koleżeńskie, inicjowanie działań na poziomie Kolegium, aktualizowanie kart przedmiotów, czy w zakresie organizacji alternatywnych form weryfikacji efektów uczenia się dla studentów o specjalnych potrzebach edukacyjnych, działaniach aktywizujących podejmowanych w środowisku studenckim. Informacje powyższe są weryfikowane przez menedżera kierunku oraz Dziekana, są podstawą oceny pracowniczej. Lider Kolegium ma możliwość zebrania wskazanych przez pracowników doświadczeń w celu rozwijania najlepszych praktyk dydaktycznych Zespołu oraz całej uczelni.

10.2. Zasad 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 Zarządzenie nr 13/2021 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych. 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 kształcenia; 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 zewnętrzni. **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 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**. W kartach określone są sposoby przeprowadzania weryfikacji osiągnięcia przez studentów założonych efektów uczenia się.

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 wykonanie i kompletność kart przedmiotów i decyduje o zatwierdzeniu. Wykładowcy prowadzący zajęcia podają na pierwszym spotkaniu zasady i warunki zaliczenia. 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 zakresie, 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 się o wskazanie treści, o które warto wzbogacić przedmiot lub co ich zdaniem może zostać ograniczone. Ankieta ewaluacyjna prowadzona 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 16/2020 Dziekana WSS. Hospitacje mogą mieć charakter planowany lub pozaplanowy. Hospitacje pozaplanowe mogą zostać przeprowadzone na wniosek Rektora, Dziekana, Prodziekana ds. kształcenia, Prodziekana ds. studentów i współpracy z otoczeniem, menedżera kierunku, Kierownika Studium Wychowania Fizycznego i Sportu, Kierownika Pracowni Kształcenia Językowego lub gdy do Dziekana wpłynęło 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 kierunku 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.

Menedżer Kierunku i Dziekan otrzymują wyniki ewaluacji wszystkich nauczycieli akademickich prowadzących zajęcia w danym semestrze. Na podstawie analizy wyników dziekan może zlecić menedżerowi kierunku przeprowadzenie działań naprawczych takich jak: 1. **Rozmowa wyjaśniająca** z nauczycielem akademickim; 2. **Hospitacje zajęć** (planowe i pozaplanowe). Dziekan również może sam przeprowadzić taką rozmowę z nauczycielem wskazując mu zakres działań doskonalących lub w razie konieczności może podjąć decyzję o odsunięciu nauczyciela akademickiego od prowadzenia zajęć. W przypadku naruszenia regulaminu pracy czy nieetycznych zachowań sprawa kierowana jest do Uczelnianej Komisji ds. Dyscyplinarnych.

Monitoring okresowy programu dokonywany jest przede wszystkim przez **Radę Programową Kierunku** poprzez co semestralne spotkania, 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.

Wniosek 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 zewnętrzni 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 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 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 składa się z pracowników danego kierunku i uczelnianych opiekunów praktyk oraz przedstawicieli studentów oraz właściwych interesariuszy zewnętrznych weryfikuje napływające propozycje doskonalenia efektów uczenia się od studentów, wykładowców, przedstawicieli 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 warunków prowadzenia 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 w 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. DSW ma podpisanych szereg umów o współpracy w wymienionych obszarach z wieloma instytucjami w regionie Dolnego Śląska.

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 DSW odbywają się otwarte dla wszystkich nauczycieli seminaria, koordynowane przez przedstawicieli Uczelnianego Zespołu ds. innowacyjnych metod dydaktycznych i Akademii Umiejętności, którego członkami są pracownicy kierunku. Seminarium zorganizowane w listopadzie 2019 r. dotyczyło nowoczesnych metod dydaktycznych stosowanych na uczelniach TOP-100 Listy Szanghajskiej, zaś seminarium online z lipca 2020 r. poświęcone było interdyscyplinarnej wymianie doświadczeń i dobrych praktyk zarówno wśród pracowników DSW, jak i wykładowców prowadzących zajęcia na zlecenie.

Wiosną 2021 r. zrealizowano także Forum Metodyczne Uczelni Wyższych w formie zdalnej

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.

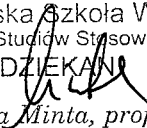
Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów

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. Profesjonalna kadra, która uczy studentów warsztatu pracy w branżach kreatywnych z uwzględnieniem ich obsługi, w tym procesów finansowania i crowdfundingu. 2. Nacisk na kwestie związane z nowymi profesjami w branży gier wideo, jak technical level designer, co pozwala studentom lepiej odnaleźć się na rynku pracy. 3. Możliwość pracy w dedykowanych pracowniach z nowoczesnymi technologiami: laboratorium dźwięku, pracownie komputerowe, studio telewizyjne oraz studio motion capture. 	<p>Słabe strony</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zbyt dynamicznie rozwijająca się branża gier, skutkująca potrzebą edukowania w nowych przestrzeniach animacji 3D i game designu, przez co plan studiów i zakres przedmiotów często powinien podlegać modyfikacji. 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. Nawiązywanie dalszych partnerstw i współpracy z firmami z szeroko rozumianej branży gier wideo oraz ich obsługi: marketingu gier, dystrybucji. 2. Pozyskiwanie nowych wykładowców-praktyków z doświadczeniem w branży, mogących pomóc ulepszyć plan studiów. 3. Rozwój nowych technologii jak AR czy badania na sztuczną inteligencją w sferach innych niż rozrywkowa (np. medyczna czy edukacyjna), dzięki czemu możliwy będzie otwieranie nowych specjalności dedykowanych tym zagadnieniom. 	<p>Zagrożenia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przejście branży gier i animacji na pracę z silnikiem Unreal 5 (obecnie branże kreatywne pracują z użyciem Unreal 4), co może oznaczać zmian w planach studiów, przedmiotów oraz konieczność poszukiwania nowych wykładowców. 2. Zbyt szybki rozwój branży, który będzie wymagał inwestycji infrastrukturalnych i programowych na kierunku praktycznym skoncentrowanych na technologiach i nowych mediach, jak Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji.

(Pieczęć uczelni)

DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA
53-611 Wrocław, ul. Strzegomska 55
tel. 71 956 15 09
NIP 894 230 62 69
e-mail: rektorat@dsw.edu.pl

Dolnośląska Szkoła Wyższa
Wydział Studiów Stosowanych
DZIEKAN

dr Joanna Minta, prof. DSW

(podpis Dziekana/Kierownika jednostki)

REKTOR DSW

dr hab. Ewa Kuzma, prof. DSW

(podpis Rektora)

Wrocław, dnia 15 października 2021 r.

Część III. Załączniki

Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów

Tabela 6. Liczba studentów ocenianego kierunku. Stan na dzień 30.09.

Poziom studiów	Rok studiów	Studia niestacjonarne		
		2019/2020	2020/2021	2021/2022
II stopnia	I	28	53	52
	II	-	22	51
Razem:		28	75	103

Tabela 7. Liczba absolwentów ocenianego kierunku w ostatnich trzech latach poprzedzających rok przeprowadzenia oceny. Stan na dzień 30.09.

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia niestacjonarne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
II stopnia	2020/2021	28	21
	2021/2022	53	Nie dotyczy
Razem:		81	21

Tabela 8. 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.).¹

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin	
	studia stacjonarne	studia niestacjonarne
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	4 semestry, 120 ECTS	
Łączna liczba godzin zajęć	1825	1174
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	66,5	40,4
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	106,4	106,4

¹ Tabelę należy wypełnić odrębnie dla każdego z poziomów studiów i każdej z form studiów podlegających ocenie.

Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	62	62
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	81	81
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	19	19
Wymiar praktyk zawodowych	480 godzin	480 godzin
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów / łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. i technik kształcenia na odległość.	1825/160	1174/160

Tabela 9. Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne

	Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma / formy zajęć	ECT S	Łączna liczba godzin zajęć	
				Stacjonarne	Niestacjonarne
Moduł kształcenia podstawowego	Self-branding	wykład, ćwiczenia	3	30	15
	Storytelling i story design	ćwiczenia	3	45	15
	Digital art.	wykład, ćwiczenia	3	30	15
	Tworzenie narracji konwergentnych	wykład, ćwiczenia	2	30	15
Moduł kształcenia	Warsztaty motion capture	ćwiczenia	3	30	12
	Warsztat preprodukcji gier i filmów	ćwiczenia	3	30	15
	Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR	wykład, ćwiczenia	2	30	15
Moduły przygotowania	Seminarium magisterskie1	ćwiczenia	5	30	30
	Seminarium magisterskie2	ćwiczenia	5	30	30
Moduł kształcenia	Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	ćwiczenia, e-learning	4	110	95
	Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	ćwiczenia, e-learning	4	110	95
Moduł praktyk	Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	Wprowadzenie do praktyk, ewaluacja praktyk, praktyka w Instytucji	9,5	240	240
	Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	Wprowadzenie do praktyk, ewaluacja praktyk, praktyka w Instytucji	9,5	240	240

Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego Animacja 3D	Modelowanie postaci	ćwiczenia	3	42	15
	Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów	ćwiczenia	3,5	30	15
	Animacja postaci-1	ćwiczenia	4	42	15
	Texturowanie, mapowanie i shading	ćwiczenia	3	42	15
	Sculpting 3D-1	ćwiczenia	5	45	15
	Animacja 2D	ćwiczenia	4	45	15
	Postprodukcja - efekty specjalne	ćwiczenia	3	45	12
	Animacja postaci-2	ćwiczenia	3	42	15
	Sculpting 3D-2	ćwiczenia	3	42	15
	Modelowanie i animacja ubioru	ćwiczenia	2	30	15
	Silniki gier w animacji filmowej	ćwiczenia	3	45	15
	Motion design	ćwiczenia	2,5	30	15
	Postprodukcja - compositing	ćwiczenia	3	30	15
	Animacja cząsteczkowa	ćwiczenia	2	30	15
	Animacja urządzeń mechanicznych	ćwiczenia	2	30	15
	Animacja twarzy	ćwiczenia	2	30	15
	Processing w animacji	ćwiczenia	2	30	12
	Matte painting i techniki 2,5d	ćwiczenia	2	30	12
	Postprodukcja - montaż wideo	ćwiczenia	1	30	12
	Postprodukcja - montaż dźwięku	ćwiczenia	1	30	12
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego Game design	Prototypowanie	ćwiczenia		42	15
	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	ćwiczenia		30	15
	Game design	ćwiczenia		42	15
	Praca z silnikiem Unity1	ćwiczenia		42	15
	Praca z silnikiem Unreal1	ćwiczenia		45	18
	Level design	ćwiczenia		45	15
	Testowanie gier	ćwiczenia		30	12
	Praca z silnikiem Unity2	ćwiczenia		42	15
	Praca z silnikiem Unreal2	ćwiczenia		45	18
	Technical level design1	ćwiczenia		45	15
	Mechaniki wybranych gatunków1	ćwiczenia		30	15
	Quest writing	ćwiczenia		30	15
	Psychologia gier	ćwiczenia		30	12
	Sztuczna inteligencja w grach	ćwiczenia		30	15
	Praca z silnikiem Unity3	ćwiczenia		42	15
	Praca z silnikiem Unreal3	ćwiczenia		45	15
	Technical level design2	ćwiczenia		45	15
	Mechaniki wybranych gatunków2	ćwiczenia		30	15
Zajęcia monograficzne1	ćwiczenia		30	15	

Tabela 6. Informacja o programach studiów/zajęciach lub grupach zajęć prowadzonych w językach obcych²

Nazwa programu/zajęć/grupy zajęć	Forma realizacji	Semestr	Forma studiów	Język wykładowy	Liczba studentów (w tym niebędących obywatelami polskimi)
Moduł kształcenia językowego	ćwiczenia, e-learning	3, 4	stacjonarne, niestacjonarne	język angielski, niemiecki	wszyscy studenci kierunku

² Tabelę należy wypełnić odrębnie dla każdego z poziomów studiów i każdej z form studiów podlegających ocenie. Jeżeli wszystkie zajęcia prowadzone są w języku obcym należy w tabeli zamieścić jedynie taką informację.

Załącznik nr 2. Wykaz materiałów uzupełniających

Cz. I. Dokumenty, które należy dołączyć do raportu samooceny (wyłącznie w formie elektronicznej)

Załącznik 2.1. Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny

Załącznik 2.1a. Uchwała Senatu DSW w sprawie programu studiów 2021/2022

Załącznik 2.1b. Macierz efektów uczenia się

Załącznik 2.1c. Sumaryczne wskaźniki ECTS (stacjonarne, niestacjonarne)

Załącznik 2.1d. Karty przedmiotów

Załącznik 2.2. Obsada zajęć na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny

Załącznik 2.3. Harmonogram zajęć na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych, obowiązujący w semestrze zimowym roku akademickiego 2021/2022

Załącznik 2.4. Charakterystykę nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny

Załącznik 2.5. Charakterystyka wyposażenia sal wykładowych, pracowni, laboratoriów i innych obiektów, w których odbywają się zajęcia związane z kształceniem na kierunku

Załącznik 2.6. Informacja o bibliotece i dostępnych zasobach bibliotecznych i informacyjnych

Załącznik 2.7 Wykaz tematów prac dyplomowych uporządkowany według lat

Załącznik 2.8. Informacja o aktywnościach studentów

Załącznik 2.9. Informacja o konferencjach naukowych kadry kierunku

Załącznik 2.10. Informacja o publikacjach naukowych kadry kierunku

Dolnośląska Szkoła Wyższa

