



Ocena programowa  
kierunku *media kreatywne: game design,*  
*animacja 3D, efekty specjalne*  
studia pierwszego stopnia  
profil praktyczny  
**Raport Samooceny**

---

**Dolnośląska Szkoła Wyższa**  
**ul. Strzegomska 55**  
**53-611 Wrocław**

<b>Efekty uczenia się zakładane dla ocenianego kierunku, poziomu i profilu studiów</b>	<b>3</b>
<b>Prezentacja uczelni</b>	<b>7</b>
<b>Część I. Samoocena uczelni w zakresie spełniania szczegółowych kryteriów oceny programowej na kierunku studiów o profilu praktycznym</b>	<b>8</b>
Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się	8
Kryterium 2. Realizacja programu studiów: treści programowe, harmonogram realizacji programu studiów oraz formy i organizacja zajęć, metody kształcenia, praktyki zawodowe, organizacja procesu nauczania i uczenia się.	14
Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie	25
Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry	31
Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie	41
Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku	49
Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku	52
Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia	59
Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach	72
Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów	74
<b>Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów</b>	<b>78</b>
<b>Część III. Załączniki</b>	<b>81</b>
Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów	81
Załącznik nr 2. Wykaz materiałów uzupełniających	87

**Nazwa ocenianego kierunku studiów: media kreatywne: game design, animacja 3D, efekty specjalne**

1. Poziom studiów: **pierwszego stopnia (licencjackie)**
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 media	93	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	43,5	24%
sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki	43,5	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).

Cele ogólne kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne w Dolnośląskiej Szkole Wyższej determinują czynniki interdyscyplinarne pozwalające przygotować absolwentów do podejmowania pracy w różnych instytucjach, samozatrudnienia, a także czynniki wynikające z przyjętych celów i misji kształcenia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej i na Wydziale Studiów Stosowanych.

W związku z tym kształcenie na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne wychodzi naprzeciw różnym społecznym oczekiwaniom. Wymaga to koordynacji działań edukacyjnych, powiązania wydzielonych modułów, określenia ich treściowego zakresu, wytypowania zaangażowanych w ten proces podmiotów i przyznanie im stosownych uprawnień. Specyfiką studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest też ściśle powiązanie treści nauczania do potrzeb stanowisk pracy w różnych instytucjach, związanych z planowaną karierą zawodową przez absolwentów.

<b>Symbol efektu uczenia się dla kierunku</b>	<p align="center"><b>OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b></p> <p align="center">Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku <b>media kreatywne: game design, animacja 3D, efekty specjalne, studia pierwszego stopnia, profil praktyczny</b>, absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:</p>
<p align="center"><b>WIEDZA</b> absolwent zna i rozumie:</p>	
MK1P_W01	Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania
MK1P_W02	Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.
MK1P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji
MK1P_W04	Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami
MK1P_W05	Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.
MK1P_W06	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.
MK1P_W07	Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.
MK1P_W08	Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.
<p align="center"><b>UMIĘTNOŚCI</b> absolwent potrafi:</p>	
MK1P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych.
MK1P_U02	Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy
MK1P_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.
MK1P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.
MK1P_U05	Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.
MK1P_U06	Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.
MK1P_U07	Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego.
MK1P_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

<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>absolwent jest gotów do:</b>	
MK1P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
MK1P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.
MK1P_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.
MK1P_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
<b>dr Szymon MAKUCH</b>	Menedżer Kierunku
<b>dr Adam FLAMMA</b>	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
<b>dr hab. Jan STASIEŃKO, prof. DSW</b>	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
<b>dr Agnieszka DYTMAN-STASIEŃKO</b>	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
<b>dr Anita SZPRYCH</b>	Nauczyciel akademicki
<b>mgr Patryk SCELINA</b>	Nauczyciel akademicki, Członek Rady Programowej Kierunku
<b>mgr Maria RAJCA</b>	Kierownik Biura Dziekana
<b>Anna ANDREJÓW-KUBÓW</b>	Dyrektor Biura Nauki
<b>Dariusz MARCINIAK</b>	Dyrektor Działu Administracji
<b>Paweł BOJKO</b>	Dyrektor Działu Informatyzacji
<b>Ewa SUCHOŻEBRSKA</b>	Dyrektor Biura Karier i Praktyk
<b>Ewa WÓJCIK</b>	Dział Obsługi Finansowej Studentów
<b>Zuzanna Dyrz</b>	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 uczelni**

Przy tworzeniu oraz aktualizacji koncepcji kierunku uwzględniono: misję i strategię rozwoju Uczelni, zasoby i możliwości jej realizacji, potrzeby rynku pracy oraz otoczenia społeczno-gospodarczego, obowiązujące regulacje prawne i wzorce międzynarodowe, a także opinie interesariuszy zewnętrznych oraz wewnętrznych. 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, które zostały ukierunkowane między innymi na poszerzenie działań edukacyjnych o obszar mediów kreatywnych, game design, animacji, efektów specjalnych. W ramach realizacji tego założenia, w oparciu o szczegółowe analizy rynku, Uczelnia systematycznie aktualizuje ofertę modułów kształcenia wybieranego / specjalnościowego na kierunku w sposób pozwalający spełnić zarówno oczekiwania rynku, jak i samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasje.

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne przejawia się w stosowanych metodach dydaktycznych, inwestycjach w specjalistyczne wyposażenie, w zatrudnianiu wykwalifikowanych nauczycieli praktyków, a także poprzez szeroką współpracę w zakresie realizacji i wspierania procesu kształcenia ze specjalistycznymi podmiotami działającymi w obszarze tworzenia i badania gier oraz animacji, jak również nowych mediów. Jednym z priorytetów Uczelni jest również gruntowe przygotowanie absolwentów do podejmowania ról społecznych i zawodowych, odpowiadających potrzebom współczesności, dążąc tym samym do kształtowania uczących się przez całe życie, pracujących nad własnym rozwojem zaangażowanych obywateli. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w opracowanej dla kierunku koncepcji kształcenia, zawierającej istotną liczbę zajęć praktycznych, konwersatoriów i praktyk zawodowych.

Powiązanie programu studiów z misją i celami strategicznymi Uczelni pozwala na określenie oczekiwań wobec kandydatów i studentów. Założono, że kandydat ma być świadom, iż program studiów zawiera znaczną liczbę modułów odnoszących się do procesu tworzenia dokumentacji oraz faz preprodukcyjnych gier i animacji oraz niezbędnych im komponentów, a co a tym idzie prawideł



tworzenia i planowania różnych faz developmentu produktów branż kreatywnych. Student w toku procesu dydaktycznego ma posiadać wiedzę oraz uzyskać kompetencje i umiejętności pozwalające na udział w procesie planowania, przygotowania dokumentacji projektowej, sporządzenia materiałów referencyjnych oraz dalszych fazach developmentu (w zależności od tego przy jakim medium lub jego elemencie pracuje) aż po fazę publishingu.

W odniesieniu do modułu kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) *animacja 3D i efekty specjalne dla filmu i gier* jest to przede wszystkim nabycie umiejętności z zakresu projektowania animacji 2D i 3D, modelowania wnętrza i postaci, projektowania interfejsów do gier i aplikacji, rigowania, tekstuowania obiektów, postaci i wnętrza, renderowania obiektów, postaci i wnętrza. Natomiast w przypadku modułu *game design* założono przygotowanie kandydata do zawodu game designera w teorii i praktyce, pracy w profesjonalnym studio projektującym gry i aplikacje mobilne, poznania historii gier komputerowych, zdobycia umiejętności pracy z silnikami Unity i Unreal 4 oraz przygotowania do organizacji produkcji gry, tworzenia dokumentacji gry, prototypowania, story designu w grach, korzystania z VR oraz nowych technologii w grach oraz projektowania serious games. Z kolei w ramach ścieżki anglojęzycznej – moduł *3D Animation & Visual Effects* – założeniem jest poznanie przez kandydatów nie tylko techniki pracy związane z 3D, ale także poznanie ludzi z całego świata. Dzięki temu będą mogli współtworzyć różnorodne projekty w wielokulturowym środowisku.

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

Koncepcja kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym powstała w konsultacji ze specjalistami z zakresu gier wideo oraz animacji oraz doświadczonymi nauczycielami akademickimi. Koncepcja programu studiów była współtworzona/ konsultowana z takimi firmami jak: T-Bull, Techland, Dash Dot Creations, Picadilla, Grupa MY. Ich wieloletnie doświadczenie na polskim rynku oraz w produkcjach wydawanych na rynkach międzynarodowych było niezwykle pomocne w przygotowaniu koncepcji kształcenia, programu studiów oraz w określeniu sylwetki absolwenta kierunku. Przedstawiciele instytucji z szeroko rozumianego obszaru branż kreatywnych zwrócili swoją uwagę na realizację praktyczność programu studiów. Ponadto w ramach zawartych porozumień o współpracy są instytucjami przyjmującymi na praktyki studentów kierunku oraz prelegentami i uczestnikami paneli dyskusyjnych oraz warsztatów z pracodawcami w trakcie organizowanych na uczelni targów pracy i przedsiębiorczości Week4Work. Od czasu rozpoczęcia kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne zespół partnerów branżowych powiększył się o studia Juice, Carbon Studio SA, ReBorn, Odyssey Crew, Stowarzyszenie Badania i Rozwoju Gier GameUP oraz o Centrum Technologii Audiowizualnych.

Aktywna praca Biura Karier i Praktyk, kojarząca studentów i absolwentów z rynkiem i pracodawcami, to kolejny element strategicznych działań Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, który koncentruje się na nowych miejscach pracy dla absolwentów kierunku Media Kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne.

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

Kształt i rozwój oferty edukacyjnej odpowiadają potrzebom rynku pracy w Polsce i za granicą, z uwzględnieniem rozwoju i umiędzynarodowienia rodzimej branży gier z jej specyfiką oraz globalnym zasięgiem. Wiąże się to również z rozwojem regionu, który obecnie stanowi w skali Polski jedno z większych zagłębi branży gier oraz technologii gamingowych, bądź powiązanych, np. gamingowo-edukacyjnych. Plany rozwoju kierunku studiów zorientowane są na interdyscyplinarność i łączliwość zagadnień z zakresu komunikacji społecznej i mediów, informatyki oraz historii sztuki w kontekście gier wideo, animacji oraz filmów, a także na ich kreatywny, projektowy oraz rozwojowy charakter. Założony charakter kształcenia, badań, realizowanych zadań oraz podejmowanych działań na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne inicjują nauczyciele akademicki 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 kierunku.

Ważne miejsce w planie rozwoju kierunku zajmują: praktyczność, adekwatność do oczekiwań rynku pracy oraz kompetencje do planowania i kształtowania własnego rozwoju w zakresie tworzenia gier i animacji. Rada Programowa Kierunku Media Kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne zwraca szczególną uwagę na projakościowy i praktyczny wymiar procesu dydaktycznego. W skład rady wchodzi nauczyciele akademicki, przedstawiciele firm z branży oraz studenci. W ramach planowania kształcenia kierunku media kreatywne, game design, animacja, efekty specjalne, 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 osiągnięte w ramach realizowanych przez pracowników projektów badawczo-rozwojowych;
- umiejętności nabywane przez pracowników w ramach ich zaangażowania w projekty zewnętrzne;
- międzynarodowe doświadczenie dydaktyczne zdobywane przez pracowników w ramach wyjazdów stypendialnych, szkoleniowych, zatrudnienia zagranicznego, realizacji zajęć dydaktycznych w zagranicznych uczelniach partnerskich w ramach programu Erasmus+, udziału w międzynarodowych konferencjach oraz członkostwa w organizacjach międzynarodowych i sieciach badawczych (szerzej: kryterium 6 raportu).

Ponadto w Kolegium studiów o komunikacji społecznej i mediach na Wydziale Studiów Stosowanych prowadzone są prace badawczo-rozwojowe, związane z kierunkiem media kreatywne: game design, animacja 3D, efekty specjalne, których efekty implementowane są do koncepcji kształcenia na studiach pierwszego stopnia o profilu praktycznym 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 aktywności naukowej i eksperckiej pracowników kierunku wskazać należy uczestnictwo w projektach badawczo-rozwojowych we współpracy z przedsiębiorstwami w ramach programów Narodowego Centrum Badań i Rozwoju i Unii Europejskiej

(„Bony na Innowacje”, „Szybka ścieżka”, „Bridge-Alfa”), jak również na zlecenie Instytucji Publicznych (PFRON)

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 oraz przedstawiciele przedsiębiorców wskazujący potrzeby rynku pracy oraz nowe umiejętności i kompetencje. Są one analizowane i wdrażane w modyfikacjach zarówno programu studiów, jak i kart przedmiotów. Sugestie ze strony Rady zaowocowały m.in. poszerzeniem bloku przedmiotów związanych z zaawansowaną pracą z silnikami gier (Unreal, Unity 3D) w porównaniu z pierwszą wersją programu studiów. 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.

Od samego początku istnienia kierunku przewidziano także znaczny udział przedstawicieli interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych, 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 designerskich w tworzeniu gier oraz metodologii pracy animatora 3D.

#### **1.4. Sylwetka absolwenta i przewidywane miejsca jego zatrudnienia**

Koncepcja i program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne na poziomie studiów pierwszego stopnia ma charakter praktyczny, a moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego dobierane w oparciu o zapotrzebowanie branżowe i specyfikę regionalnego oraz międzynarodowego rynku pracy. Celem oferowanych specjalności 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 poszukiwanie zatrudnienia.

W programie skoncentrowano się głównie na kwestii przygotowania absolwenta do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z czynności designerskich w zakresie: animacji 3D i 2D, tworzenia efektów specjalnych oraz game designu. Wynika to bezpośrednio z samej koncepcji kierunku i jego idei powiązania z zapotrzebowaniem na specjalistów w zakresie branż kreatywnych i nowych mediów. Program jest tak skonstruowany by student nabrał umiejętności związane z projektowaniem

gier wideo oraz tworzeniem ich komponentów, znajdujących również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami. Wiąże się to ściśle z interaktywnością dzisiejszego świata oraz dzisiejszych, coraz bardziej cyfrowych, społeczeństw, wśród których dominującą rozrywką i formą komunikacji są gry i animacje 3D. Założono także nabycie umiejętności pracy zespołowej, wykorzystywania w procesie przygotowania, planowania działań i finalnie realizacji komponentów do gier, animacji oraz innych prac zawierających komponent kreatywny, z których korzystają firmy, instytucje oraz inne jednostki, a także służą one do realizacji własnych planów i założeń projektowych oraz artystycznych studentów. Absolwent ma być bowiem przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzanie umiejętności praktycznych oraz wykorzystywania wiedzy w codziennej działalności oraz wzmocnienia przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania.

W odniesieniu do specjalności animacja 3D i efekty specjalne dla filmu i gier oraz 3D animation & visual effects jest to przede wszystkim nabycie umiejętności oceny potrzeb i wymagań referencyjnych oraz wstępnych, praca z nimi i później sporządzanie prac w oparciu o skonkretyzowane wytyczne, a następnie systematyczną pracę od fazy storyboardu, mood boardu, concept artu, przez fazę modelowania 3D, teksturowania i shaderowania, aż do animacji i jej pełnej postprodukcji. Dla specjalności Game Design takowym wymogiem jest uzyskanie kompetencji i umiejętności pozwalających na przygotowanie dokumentacji projektowej (w formie game overall document oraz game design document), jak również zaprojektowanie i zaprototypowanie mechanik gry z jej podstawowymi elementami, zaprojektowanie układów poziomów, systemu core loopów i oraz całej warstwy fabularnej gry – od scenariusza przez dialogi, a na narracji środowiskowej skończywszy. Program studiów dla każdego z modułów kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) zakłada rozwijanie umiejętności studentów w zakresie pracy projektowej, jako adekwatnej formy kształcenia dla studiów wyższych na każdej formie studiów (stacjonarnych i niestacjonarnych).

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

Za najważniejsze wyróżniki cechujące program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym należy uznać:

- kompleksowe ujęcie i rozumienie specyfiki pracy w branżach kreatywnych, polegające na pracy grupowej w zespołach składających się z specjalistów z różnych dziedzin. Dlatego też studenci tego kierunku mają szereg przedmiotów, pozwalających im na poznanie specyfiki pracy ich potencjalnych współpracowników, z którymi w pracy zawodowej będą razem pracować – zarówno nad projektami gromowymi, animacyjnymi, komercyjnymi, czy nad ich komponentami;
- przygotowanie do pracy w różnych modelach projektowych w zależności od modelu biznesowego potencjalnego miejsca pracy – przygotowanie do pracy iteracyjnej, koncepcyjnej, fazowej bądź holistycznej;
- umiejętność wpasowania się w różne fazy projektowe tworzenia gier i animacji, począwszy od faz researchowych, przez koncepcyjne i preprodukcyjne, a skończywszy na finalnej produkcji, desygnowaniu i całym szeregu działań postprodukcyjnych;
- rozszerzoną refleksję nad wykorzystywaniem gier w potrzebach medycznych, edukacyjnych oraz szkoleniowych w różnych grupach zawodowych oraz wiekowych z uwzględnieniem uwarunkowań kulturowych, etnicznych oraz światopoglądowych.

Głównym założeniem programu jest jego dostosowanie do zmieniających się warunków rynku pracy branż kreatywnych w Polsce i za granicą, do redukcji zawodów przy jednoczesnym nacisku na zwiększanie kompetencji (choćby uwzględnienie umiejętności obsługi silników do gier, wykorzystywanych również obecnie w animacji – chociażby unreal engine czy innych, bazujących na architekturze blueprintów). 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 każdego projektu, jak również obsługi cywilnoprawnej projektu lub ich samych jako wykonawców. Wiąże się to również z nieustannym uświadamianiem na temat charakteru pracy kreatywnej i jej specyfiki w obszarze praw własności intelektualnych, czy prawa autorskiego w projektowaniu i publikowaniu gier, filmów i animacji.

#### **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 konserwacja dzieł sztuki, do których przyporządkowano kierunek. Do osiągnięcia celów kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne kluczowe jest uzyskanie następujących efektów uczenia się:

- W zakresie wiedzy absolwent: zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania (MK1P\_W01), posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze. (MK1P\_W02), zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji (MK1P\_W03), posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów, posiada także wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami (MK1P\_W04), zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru (MK1P\_W05), posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem (MK1P\_W06), posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych. (MK1P\_W07), posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku (MK1P\_W08).
- W zakresie umiejętności absolwent: właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych (MK1P\_U01), posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy (MK1P\_U02), posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji (MK1P\_U03), potrafi określić skuteczność realizowanego projektu

i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji (MK1P\_U04), posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe (MK1P\_U05), potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne (MK1P\_U06), poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego (MK1P\_U07).

Przyjęte dla kierunku efekty uczenia się są zgodne z charakterystykami drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji odpowiednio na poziomie 6 (studia pierwszego stopnia) Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK), określonymi dla studiów o profilu praktycznym. W szczególności uwzględniają one opanowanie języka obcego na wymaganym poziomie biegłości, tj. B2 na studiach pierwszego stopnia z uwzględnieniem słownictwa specjalistycznego z zakresu terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej.

Zgodnie z przyjętą koncepcją kształcenia kluczowe efekty wiążą się z nabywaniem przez studentów kompetencji wymaganych od pracowników branży kreatywnej tworzących różnorodne projekty cyfrowe, w tym interaktywne. Uwzględniają przy tym relatywnie szeroki tematycznie zakres wiedzy, umiejętności i kompetencji tak, aby w oparciu o nie absolwent kierunku charakteryzował się dużą elastycznością na rynku pracy i łatwo dostosowywał się do dynamicznie zmieniających się jego uwarunkowań, np. technologicznych.

Dużą rolę przykładają także do kształtowania pożądaných na rynku pracy postaw. Przyjęte efekty uczenia się starają się w optymalny sposób zaspokoić potrzeby otoczenia społeczno-gospodarczego. Uszczegółowienie efektów uczenia się następuje na poziomie poszczególnych zajęć. Taki hierarchiczny opis umożliwia funkcjonowanie skutecznego systemu ich weryfikacji poprzez systematyczną kontrolę i ocenę osiągnięć studentów dokonywaną na bieżąco w trakcie realizacji zajęć przewidzianych w programie studiów. 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**

Program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego stopnia profil praktyczny jest ściśle powiązany z potrzebami rynku pracy, z specyfiką oraz przemianami branży gier wideo w Polsce, jak również potrzebami najważniejszych firm na świecie produkujących gry. Uwzględnia także trendy pracownicze oraz technologiczne, które wyznaczają (m.in. Ubisoft, Rockstar, czy Santa Monica Studios). Wynika to z faktu, iż branża gier jest branżą lokalną, 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). Przyjęte treści i sposób ich realizacji jest 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.

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

Kluczowe treści kształcenia koncentrują się głównie na teoretycznych oraz praktycznych zagadnieniach game designu (znajomość logiki i mechanik gier, systemów rozgrywek, tworzeniu dokumentacji, modeli biznesowych oraz dystrybucyjnych, praktyczna znajomość silników gier Unity 3D oraz Unreal Engine 4) oraz animacji (tworzenie mood i storyboardów, projektowanie assetów graficznych, riggowanie, modelowanie, teksturowanie i shading modelu 3D, animowanie postaci i urządzeń mechanicznych, tworzenie efektów graficznych, cząsteczkowych oraz pre- i postprodukcyjnych), a także technologii wykorzystywanych w różnych dziedzinach przemysłu i sztuki w ramach działań edukacyjnych, artystycznych i przemysłowych (motion capture czy technologia VR). Jednocześnie wszystko opatrzone jest również częścią historyczno-analityczną, związaną z historią mediów wizualnych (w osobnych modułach gier i animacji). Oprócz wykształcenia umiejętności praktycznych i warsztatowych, do których w wypadku branż kreatywnych niezbędna jest również wiedza kontekstowa (niezbędna np. w fazie prac koncepcyjnych, czy później iteracyjnych), program studiów skupia się również na prezentacji sposobu funkcjonowania poszczególnych działów w branżach kreatywnych – działu game designu, działu projektowego, managementu, działu writerskiego, animacji 3D, concept artu oraz innych. Dzięki temu możliwe jest przystosowanie studentów do specyfiki pracy w branży gier, a także przygotowanie ich do określonych zadań zawodowych. Tym samym celem procesu kształcenia jest przygotowanie absolwenta do rozpoznawania współczesnych trendów w branży gier i animacji, swobodnego poruszania się w nich oraz wykorzystywania w procesie twórczym – indywidualnym bądź zespołowym z uwagi na specyfikę tego medium (vide koncepcja języka nowych mediów Lva Manovich'a).

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

jak np. instytucje korzystające z gamifikacji lub modeli 3D na potrzeby reklamowe, jak branża nieruchomości.

Kształcenie kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego stopnia profil praktyczny trwa 6 semestrów i jest podzielone na:

- moduł kształcenia podstawowego – 10 przedmiotów obligatoryjnych, 21,5 ECTS,
- moduł kształcenia kierunkowego – 20 przedmiotów obligatoryjnych, 49,5 ECTS,
- moduły przygotowania pracy dyplomowej – 12 pkt. ECTS,
- moduły kształcenia specjalnościowego – wybieralne, obejmujące 20 przedmiotów, 47 pkt. ECTS,
- moduły praktyk specjalnościowych – 2 przedmioty, 38 pkt ECTS.

Pozwala to na pozyskanie rozszerzonej wiedzy i umiejętności niezbędnych do twórczego rozwiązywania problemów 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 i metodami kształcenia**

Przykładowe zagadnienia	Przedmioty i przykładowe efekty kierunkowe	Metody kształcenia
<b>analizowanie wybranych studiów przypadków (case study)</b> mające na celu dokonanie własnych ocen, wskazywanie alternatywnych wobec zastosowanego w rzeczywistości lub <b>przygotowanie autorskiego rozwiązania</b>	Historia gier komputerowych (MK1P_W02, MK1P_U07, MK1P_K04)	Opracowywanie historii poszczególnych firm gamingowych, analiza krytyczna i contentowa wybranych serii gier i opisanie ich wpływu na historię branży gier; w formie wykładowej sporządzenie charakterystyki twórczości i wizji designu największych wizjonerów branży gier, którzy swoimi pracami zapoczątkowali nowe gatunki w branży multimedialnej rozrywki
	Podstawy game designu (MK1P_W01, MK1P_U05, MK1P_K04)	Przygotowywanie analiz elementów game playu i pętli rozrywki wybranych gier, praca w zespole mająca na celu stworzenie charakterystyki projektowej warstwy rozrywki, estetyki i immersji gry, zaprezentowanie autorskiego stanowiska i oceny skuteczności danych rozwiązań w rozrywce oraz uargumentowanie elementów niszczących balans rozrywki
	User Experience Design (MK1P_W03, MK1P_U06, MK1P_K03)	Przygotowanie charakterystyk projektów, które posiadały zaburzenia w sferze komunikacji, funkcjonalności oraz nawigacji użytkownika; grupowe bądź w tandemie przygotowanie planu projektowego na naprawę wadliwego doświadczenia użytkownika w obrębie wybranego projektu/usług/aplikacji, w ramach grupowych dyskusji wspólne wypracowywanie stanowiska dotyczącego prac innowacyjnych bądź naprawczych w projektowaniu doświadczenia użytkownika danego produktu
<b>opracowywanie w ramach zajęć lub w ramach prac zaliczeniowych wskazanych mikro-problemów</b>	Silniki i technologie gier (MK1P_W06, MK1P_U01, MK1P_K01)	Przygotowywanie parametrów funkcji, pozwalających na ustawienie obiektu i kolizji na scenie w silniku, planowanie estymacji czasowej przy projekcie gamingowym, tworzenie specyfikacji i prototypów pozwalających na wyselekcjonowanie najwłaściwszych rozwiązań w silniku Unity / połączeń blueprintów w silniku Unreal



uwzględniających specyfikę danego środowiska multimedialnego	VR i nowe technologie w grach (MK1P_W05, MK1P_U02, MK1P_K02)	Przygotowanie sceny w silniku w odpowiedni sposób, aby korzystając z oprzyrządowania vr użytkownik nie doznał urazu ani nie ucierpiał na skutek syndromu choroby lokomocyjnej, projektowanie testowych fragmentów aplikacji zgodnie ze specyfikacją techniczną danej technologii (bp. Oculus czy Vive).
	Postprodukcja – montaż wideo (MK1P_W03, MK1P_U03, MK1P_K02)	Planowanie prac zespołu montażowego przy realizacji projektów w fazie postprodukcji, przygotowanie i wykonanie prac postprodukcyjnych w zakresie montażu wideo danego materiału audiowizualnego

Przykładowe treści programowe modułu odnoszące się do stanu praktyki i rynku pracy to przygotowywanie dokumentacji na potrzeby projektów animacyjnych i gamingowych (GDO i GDD), pisanie scenariuszy i dialogów, projektowanie mechanik, modelowanie postaci oraz urządzeń mechanicznych, tworzenie UX i UI na potrzeby gier i aplikacji, praca w silnikach Unity i Unreal Engine 4, projektowanie poziomów w grach, prototypowanie, tworzenie efektów cząsteczkowych, matte painting, riggowanie. Realizowane zagadnienia związane z praktycznym zastosowaniem wiedzy to skoncentrowanie się na przygotowywaniu preprodukcji animacji i filmów, tworzenie mood boardów i storyboardów, modeli core loopów, tworzenia linii dialogowych oraz prototypowaniu.

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

Wymiar praktyczny to także analiza rozwiązań biznesowych związanych z pisaniem biznesplanów, strategii developmentu czy dystrybucji gier z uwzględnieniem ich PR-u, jak również montaż materiałów wideo do animacji czy kompetencje w zakresie tworzenia sound designu do 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 patentowe, zastrzegane wzory handlowe i przemysłowe oraz eskalującą tendencją do zastrzegania różnych części gier (np. rozwiązań z zakresu UI). Przykładowe moduły kształcenia nawiązujące do powyższych zagadnień: Ochrona własności intelektualnej, Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier 1-3 czy też Modelowania środowiska, wnętrza i otoczenia, Motion Design czy Digital Art.

W grupie przedmiotów modułu kształcenia językowego znajduje się język obcy. Studenci mają do wyboru język angielski i język niemiecki, a w przypadku studentów anglojęzycznego – język niemiecki i język hiszpański. Na moduł ten przeznaczono 285 godzin na studiach stacjonarnych i 267 godzin

na studiach niestacjonarnych (w tym w obu przypadkach 240 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 MK1P\_U08.

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

**Metody kształcenia** na pierwszym stopniu studiów stanowią odzwierciedlenie specyfiki nauk o komunikacji społecznej i mediach, informatyki technicznej i telekomunikacji i nauk o sztuce plastycznej i konserwacji dzieł sztuki z zachowaniem specyfiki branż kreatywnych oraz ich dynamiki i fluktuacji. W związku z tym, biorąc pod uwagę główne założenia kierunku, kształcenie studentów jest zróżnicowane formalnie, a stosowane metody spersonalizowane są do zakładanych efektów uczenia się poszczególnych modułów.

Karty przedmiotów definiują przedmiotowe efekty uczenia się, które należy osiągnąć, aby program studiów został zrealizowany. Wykorzystywane są metody podające (wykład, wykład wzbogacony prezentacjami multimedialnymi, opisy wyjaśniające, tutoriale), metody problemowe (dyskusje problemowe, moderowane, uczenie problemowe, „burza mózgów”, praca indywidualna i w grupach, analizowanie i rozwiązywanie problemów i przypadków), metody eksponujące (wystąpienia i prezentacje studentów analizowane i oceniane przez prowadzącego i grupę), metody praktyczne (ćwiczenia i praca w studiu telewizyjnych, w studiu motion capture oraz VR, a także w pracowni komputerowej z silnikami gier oraz programowaniem do obróbki grafiki i animacji oraz efektów specjalnych) rozwiązywanie problemów praktycznych, metody projektowe, a także jakościowe, pojawiające się zwłaszcza w ramach licencjackiego seminarium dyplomowego.

Metody te pozwalają studentom na opanowanie umiejętności charakteryzowania, definiowania, identyfikowania, opisywania, różnicowania zjawisk związanych z pracą projektową w branżach kreatywnych, ale także samodzielnie tworzyć rozwiązania projektowe, poszczególne fazy procesu developmentu, a przy tym umożliwiają formułowanie wniosków, łączenie faktów, wskazywania zalet i niedociągnięć zastosowanych rozwiązań i technologii. Dzięki temu studenci są w stanie skuteczniej wykorzystywać nabywane biegłości praktyczne oraz sprawności w posługiwaniu się poszczególnymi programami.

W ramach modułu pisania prac dyplomowych rozwijane są umiejętności badawcze studentów oraz poznawany wszechstronny i nowoczesny warsztat metodologiczny w zakresie badania nowych mediów, wykorzystywany następnie w procesie samodzielnego tworzenia koncepcji oraz pisania prac dyplomowych. Wybór metod podyktowany był potrzebą prowadzenia procesu kształcenia studentów w taki sposób, aby stwarzał warunki do zaangażowanego i aktywnego ich udziału w pracę na zajęciach, a także umożliwiał dalszy samorozwój projektowy i artystyczny.

**Tabela 1 Przykładowe powiązanie metod uczenia się i metod sprawdzania i efektów uczenia się**

<b>Efekty</b>	<b>Metody nauczania</b>	<b>Metody sprawdzania / walidacji</b>
<b>wiedza</b>	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
<b>umiejętności</b>	dyskusja, analiza tekstu,	projekt indywidualny/ grupowy (projekt gry, animacji, efekty specjalnego),

	prezentacja, demonstracja, ćwiczenia laboratoryjne / ćwiczenia warsztatowe / ćwiczenia praktyczne, zajęcia terenowe, projekt, studium przypadku, symulacja, e-learning , tutorial	raport z ćwiczeń laboratoryjnych/ zajęć terenowych/ badań, praca pisemna (esej, argumentacja, dyskusja problemu) prezentacja multimedialna, opracowanie studium przypadku, udział w dyskusji, symulacja.
<b>kompetencje społeczne</b>	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 ustne, a także prace w formie analizy problemowej. 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. Istotne w kontekście rozwoju studentów są także koła naukowe: PLUM9 oraz anglojęzyczne Lorem Ipsum. 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, testy oraz analizy problemowe. 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 graficznych, programów do obróbki i tworzenia animacji, obrazu oraz silników gier, jak również programów do pracy nad makietami interfejsów i mapami do gier, jak również poznają całą gamę oprogramowania i narzędzi służących do pracy z technologią VR oraz skanowaniem sylwetki i ruchu ciała w ramach pracy z systemem motion capture. W ramach pracy dyplomowej studenci doskonalą się w zaawansowanej pracy z edytorem tekstów oraz menadżerem bibliografii, programem PowerPoint.

W ramach tradycyjnego uczenia 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).

Dodatkowo spotkania w ramach wykładów, jak również indywidualnych spotkań z nauczycielami akademickimi w czasie ich konsultacji, dają szansę na rozwój profesjonalnych umiejętności niezbędnych w codziennej praktyce zawodowej, jak również uzyskania konsultacji w zakresie artystycznym, projektowym oraz dystrybucyjnym opracowywanych projektów. W DSW zwracamy uwagę na ważność feedback nauczycielskiego, który w założeniu ma pomagać studentom w zdobywaniu umiejętności odpowiedniej selekcji materiału i analizy krytycznej bazującej na wiedzy pierwotnej, nieprzetworzonej, jak również korygować ich prace projektowe. Jednocześnie struktura takiego feedbacku ma za zadanie nauczyć studentów dobrych praktyk zawodowych, ponieważ ich praca będzie się opierać głównie na feedbacku i następujących po nim iteracjach, dlatego w ramach kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne staramy się przygotować studentów do realiów pracowniczego oceny ich pracy, jak również nauczyć ich pracować z takim feedbackiem, by z czasem również byli w stanie udzielać konstruktywnej informacji zwrotnej. Konstruktywnej, to znaczy takiej, z którym będą w stanie pracować ich partnerzy z zespołu: programiści, designerzy, animatorzy, graficy, specjaliści z zakresu marketingu. Z uwagi na powszechny dostęp do wiedzy i informacji, równy zarówno na poziomie wykładowcy, jak i studenta, powoduje, że wartość nabiera uczenie autorefleksyjne (introspekcyjne), opiniotwórcze (w tym z wykorzystaniem filmów) oraz metodą uczenia się w grupie, np. *peer to peer* czy feedback koleżeński.

W ramach rozwijania kompetencji miękkich studenci mają okazję praktykować pracę grupową w ramach przygotowywanych zadań zespołowych, dyskusji, kształtujących zdolność argumentowania, wchodzenia w interakcje społeczne i wypracowywania kompromisów z uwzględnieniem kultury osobistej i unikania słownictwa potocznego. Istotnym zdaniem jest stałe doskonalenie sposobu prezentowania wiedzy i jej sprawnego komunikowania, co kształtowane jest podczas prezentacji oraz wypowiedzi ustnych. Wiąże się to z konieczną umiejętnością przygotowania pitchu swoich projektów, sugestywnego przekazywania go oraz zwrócenia na siebie uwagi potencjalnego inwestora zainteresowanego projektem.

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

- aktywizację studentów, np. w ramach systemów oceniania cząstkowego;
- indywidualne zachęcanie do zdobywania nowej i pogłębiania specjalistycznej wiedzy, np. poprzez zlecenie dodatkowych zadań i udostępnianie materiałów uzupełniających;
- uczenie systematycznej pracy wg wytycznych, w tym także według uzgadnianych wspólnie na początku semestru reguł przedmiotu,
- przyjmowanie krytyki – poprzez uzasadnianie ocen cząstkowych i semestralnych oraz możliwość ich poprawy.

Ponadto ważną cechą zajęć prowadzonych w DSW na kierunku jest zindywidualizowane podejście do studenta, zwłaszcza wyrażające się dostępnością wykładowców po/przed zajęciami, podczas obowiązkowych godzin konsultacji, ale także w ramach kontaktów poprzez służbowy e-mail, czy MS Teams, Discord czy inne platformy (niekiedy uwarunkowane technologią czy specyfiką przedmiotu, jaki prowadzi dany wykładowca).

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: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego stopnia są wykorzystywane w programie studiów w ramach modułu kształcenia językowego, w którym łączymy kształcenie bezpośrednie z asynchronicznym na Moodle. Z uwagi na zagrożenie epidemiczne w kraju w roku akademickim 2021/2022 zarządzeniem Rektora Uczelni kształcenie odbywa się w modelu hybrydowym, to znaczy bezpośrednio z komponentem w trybie zdalnym, w czasie rzeczywistym-synchronicznie. Wybrane zajęcia odbywają się w trybie tradycyjnym z zachowaniem reżimu sanitarnego.

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. Korzystanie z pełnej licencji 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. 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.

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. Standardem jest zamieszczenie kart przedmiotu, które zawierają podstawowe informacje o prowadzonym przedmiocie, takie jak wymiar godzin, realizowane zagadnienia, czy też wykaz literatury. Każdy pracownik 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.

Dodatkowo zakupiono 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.

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.

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.

#### **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 przejawia się to współpracą m.in. z lektorem języka migowego dla niesłyszącej studentki kierunku, a także wsparcia dla osób z problemami ruchowymi, czy wzrokowymi, jak również dysfunkcjami, bądź utrudnieniami o charakterze psychofizycznym, jak np. mutyzm, w wypadku którego studentce cały czas towarzyszy opiekun z ramienia uczelni i pomaga w uczestnictwie w zajęciach .

#### **2.5. Harmonogram realizacji programu studiów**

Plan realizacji zajęć na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego 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 oraz 2.1a do raportu).

Kształcenie językowe na I stopniu studiów stacjonarnych i niestacjonarnych odbywa się na 3,4 i 5 semestrze (łącznie 45 godz. zajęć bezpośrednich i 240 godz. w formie e-learningu. na studiach stacjonarnych, 27 godzin zajęć bezpośrednich i 240 w formie e-learningu na niestacjonarnych). Sprawdzenie kompetencji językowych studentów jest realizowane zgodnie z rygorami rozliczenia przedmiotu. Absolwenci pierwszego stopnia znają język obcy na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy, co oznacza, że posiadają 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).

Na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego 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 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 stacjonarnym i niestacjonarnym. Dla trybu stacjonarnego 2544 godziny kontaktowe, w co wlicza się 210 godz. wykładów, 1374 godziny zajęć o charakterze ćwiczeniowym, w tym 30 h seminarium i 45 godzin w zakresie języka obcego, a także 960 godzin praktyk zawodowych oraz 272 godz. 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. Dla studiów stacjonarnych zajęcia przewidziane są od poniedziałku do piątku w godzinach od 8:00 do 21:00

Natomiast dla trybu niestacjonarnego zaplanowano 1815 godzin kontaktowych, w co wlicza się 126 godz. wykładu, 729 godzin ćwiczeń, w tym 27 godz. w zakresie języka obcego i 30 godz. seminarium, a także 960 godzin praktyk oraz 272 godz. e-learningu z wykorzystaniem Moodle. Dla studiów niestacjonarnych zajęcia planowane są głównie w soboty i niedziele (za wyjątkiem seminariów, które są 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 umożliwi 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. O ile grupy wykładowe ograniczone są liczebnością auli wykładowych i liczyć będą maksymalnie 290 studentów, o tyle grupy ćwiczeniowe nie powinny przekraczać 35 osób, natomiast liczba studentów w grupach laboratoryjnych wahać się będzie w przedziale 15-20 osób, a w grupach specjalnościowych 15-30.

## **2.6. Program i organizacja praktyk**

Praktyki zawodowe są ważnym elementem kształcenia na studiach na kierunku media kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne. Ich celem realizacji jest: umożliwienie zastosowania w praktyce wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas zajęć na uczelni; poznanie specyfiki pracy w instytucji przyjmującej na praktykę; pozyskiwanie i rozwijanie nowoczesnych kompetencji zawodowych oraz wiedzy specjalistycznej; praktyczne przygotowanie do aktywności zawodowej.

W programie studiów przewidziano 6-miesięczne praktyki (960h). Ustalając wymiar praktyk odwołano się do nieorganizowanych 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 6 miesięcy x 4 tygodnie x 40 h x 45 min. = 43 200 min., czyli 720 godzin zegarowych, co odpowiada 30 h zegarowym przypadającym na jeden tydzień realizacji praktyk zawodowych.

Katalog miejsc, gdzie mogą być realizowane praktyki obejmuje między innymi: firmy IT, firmy z zakresu produkcji outsourcingowej komponentów do gier, aplikacji i IT, studiów gamingowych (gry casual, VR oraz mobile), firmy zajmujące się edukacją z wykorzystaniem gier wideo i animacji, a także wszelkiego rodzaju firmy i instytucje wykorzystujące w swojej działalności mechanizmy gier oraz animacji (firmy tworzące gry na potrzeby rekrutacji, monetyzacji i edukacji, firmy z branży nieruchomości wykorzystujące animacje i renderowanie 3D w procesach prezentacji obiektów), firmy zajmujące się tworzeniem artów i grafik koncepcyjnych, ilustracji, komiksów, okładek oraz innych materiałów graficznych bądź poligraficznych wykorzystujących grafikę koncepcyjną oraz animację 2D; podmioty zajmujące się biznesowym aspektem dystrybucji gier i animacji oraz komponentów do developmentu gier i animacji; przedstawicielstwa instytucji i organizacji międzynarodowych w Polsce;



fundacje, stowarzyszenia, organizacje pozarządowe wykorzystujące w swoich działaniach lub w ramach określonych projektów elementy kreatywne z zakresu animacji, grafiki lub gier; placówki i ośrodki badawcze, których profil działania dotyczy szeroko pojętych branż kreatywnych, w tym produkcji filmowej i animacyjnej. 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: game design, animacja, efekty specjalne. 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 praktyk.

### **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 określają szczegółowo zasady rekrutacji na studia wyższe na rok akademicki 2021/2022 (Uchwała 57/2021 Senatu DSW). Podstawą przyjęcia na studia pierwszego stopnia na *kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne* (stacjonarne i niestacjonarne) są pozytywne wyniki egzaminu maturalnego lub egzaminu dojrzałości albo pozytywne wyniki egzaminu zagranicznego lub pozytywne wyniki kształcenia, potwierdzone dokumentem, o którym mowa w art. 69 ust. 2 pkt 4–6 ustawy dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo szkolnictwie wyższym nauce (Dz.U. 2018 poz. 1668 ze zm.).

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: poświadczony 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. Kandydaci ubiegający się o przyjęcie na studia pierwszego stopnia w języku angielskim, zobowiązani są do przedłożenia dokumentów potwierdzających znajomość języka na określonym poziomie, cudzoziemcy ubiegający się o przyjęcie na studia w języku polskim zobowiązani są przedłożyć dokumenty potwierdzające znajomość języka polskiego lub złożyć pisemne oświadczenie o znajomości języka na poziomie pozwalającym na podjęcie studiów w języku polskim w DSW. Postępowanie rekrutacyjne

prowadzi Uczelniana Komisja Rekrutacyjna, powołana przez Rektora, w której skład wchodzi Zastępca Kanclerza, Dyrektor Biura Rekrutacji i Sprzedaży oraz wskazani pracownicy Biura Rekrutacji i Sprzedaży. Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów.

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

W przypadku przeniesienia z innej uczelni (w tym również zagranicznej) ze studiów o podobnych efektach uczenia się i programie studiów na kierunek oraz osób wyjeżdżających w ramach programów wymiany studentów, których 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, Zarządzeniem 43a/2020 Rektora oraz Zarządzeniem nr 40/2019 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych. Prace dyplomowe, na kierunku media studia kreatywne, game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego 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 wymiar praktyczny. Wykaz tematów realizowanych w ramach kierunku media kreatywne, game design, animacja, efekty specjalne zawarto w załączniku nr 2.7 do raportu.

Prace dyplomowe mają postać samodzielnego lub zespołowego projektu praktycznego (z wyraźnym indywidualnym wkładem studenta), któremu towarzyszy samodzielnie napisane opracowanie pisemne stanowiące opis zrealizowanej pracy praktycznej. Dopuszcza się także realizację przez studenta pracy dyplomowej tylko w formie opracowania pisemnego stanowiącego analizę problemu badawczego związanego tematycznie ze studiowanym kierunkiem. Przygotowany projekt praktyczny oraz jej pisemne omówienie 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. Temat pracy powinien być zgodny ze studiowanym kierunkiem i uzgodniony z promotorem. Promotor przekazuje przez menedżera kierunku prowadzonego na Wydziale listę tematów prac/projektów do zatwierdzenia na Konwencji Dziekańskiej. Konwent Dziekański przekazuje do Dziekanatu zatwierdzone tematy prac.

W przypadku pracy dyplomowej na studiach pierwszego stopnia warunkiem dopuszczenia studenta do egzaminu dyplomowego jest zaliczenie 6 semestru studiów pierwszego stopnia oraz otrzymanie absolutorium dyplomowego, pozytywnej opinii od promotora pracy, a także od recenzenta, wyznaczonego 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.

Podczas egzaminu dyplomowego student dokonuje ustnej prezentacji autorskiego projektu oraz jego pisemnego opisu. 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.

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 także 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 zrealizowanego projektu i jego pisemnego opisu. Celem pytań jest potwierdzenie osiągnięcia przez studenta zakładanych kierunkowych efektów uczenia się.

Prace dyplomowe na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego stopnia profil praktyczny powiązane są z tematyką przedmiotów realizowanych w toku studiów i odnoszą się do szerokiego obszaru mediów kreatywnych w różnych wymiarach. Są to projekty związane z tworzeniem interaktywnych aplikacji i gier wideo lub ich elementów, np. rysunków koncepcyjnych (concept artów), assetów graficznych 2D i 3D, wybranych mechanik 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**

Przyjęte metody monitorowania postępów osiągniętych przez studentów są dobierane indywidualnie przez osoby prowadzące przedmiot/moduł w taki sposób, aby proces ewaluacji efektów był skorelowany z tematyką przedmiotu. W zakresie wiedzy metody walidacji wskazywane w kartach przedmiotów to: prezentacja, projekt, udział w dyskusji, wypowiedź ustna, kolokwium, sprawdzian pisemny, egzamin ustny lub pisemny. W zakresie efektów uczenia się z kategorii umiejętności metody walidacji wskazywane w kartach przedmiotów to: symulacja, udział w dyskusji, opracowanie studium przypadku, prezentacja multimedialna, praca pisemna (esej, argumentacja, dyskusja problemu), projekt indywidualny lub grupowy. W kategorii kompetencje społeczne metody walidacji wskazywane w kartach przedmiotów to symulacja, udział w dyskusji, opracowanie studium przypadku, raport z ćwiczeń warsztatowych, zajęć terenowych lub badań.

Charakterystyka studiów sprawia, że duża część zaliczanych przedmiotów opiera się na realizacji praktycznych projektów zaliczeniowych, w wypadku których prowadzący ocenia terminowość wykonania, poziom skomplikowania oraz walory artystyczne, jak i techniczne. Przykładowo w wypadku podstaw projektowania postaci konieczne jest opracowanie autorskich projektów w specjalistycznym oprogramowaniu, natomiast w wypadku storytellingu czy scenariopisania studenci realizują kilka zadań cząstkowych polegających na tworzeniu autorskich tekstów zgodnych w wytycznymi prowadzącego, gdzie oceniane są walory artystyczne, staranność wykonania i umieszczenie określonych środków wyrazu.

W walidacji przyjętych metod menedżer kierunku zbiera informacje zwrotne od prowadzących, m.in. co do skuteczności pracy w grupach o określonym rozmiarze, konieczności dostosowania oprogramowania w salach lub udostępnienia go studentom do zadań domowych (uczelnia dostarczała w tym zakresie dostęp do zdalnych pulpitów, negocjowała z producentami udzielenie studentom dostępow próbnych na czas studiów w związku z epidemią koronawirusa itp.) czy reguł oceniania.

### **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.

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

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.

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.

### **3.7. 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 dyplomowej z obszaru zgodnego z kierunkiem, poziomem i profilem studiów oraz zainteresowaniami studenta. Prace dyplomowe licencjackie są 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. Prace dyplomowe na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne związane są z kształceniem wybieralnym / specjalnościowym. Struktura prac zakłada część pisemną, która w zależności od wybranej specjalności porusza tematy związane ze zjawiskami:

- animacji 3D, animacji 2D, modelowania środowiska i przestrzeni w 3D do gier, filmów i animacji, tworzenia postprodukcji, artbooków, storyboardów, tworzenia rigów, walking cycle, modelowania postaci, modelowania urządzeń mechanicznych, tworzenia opraw graficznych do gier, tworzenia autorskich filmów, animacji, teledysków oraz innych form audiowizualnych;
- projektowania poziomów do gier, level art, gatunków gier, psychologicznych aspektów projektowania gier, tworzenia map do gier, pisania scenariuszy do gier, tworzenia rozbudowanych dokumentacji projektowych do gier (GDD-game design document), projektowania rozgrywki w odniesieniu do różnych gatunków gier, specyfiki branży gier.

Prace w większości poparte są projektami dyplomowymi, stanowiącymi praktyczną realizację danego zagadnienia. Nierzadko są to rozbudowane dokumentacje gier bądź silnikowe prototypy, mające na celu wykazać mechaniki bądź funkcjonalność danego projektu w aspekcie komercyjnych - np. zastosowane pętle rozgrywki, a także projekty graficzne. 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. W monitoringu losów absolwentów wykorzystywane są dane z ogólnopolskiego systemu monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów szkół wyższych ([www.ela.nauka.gov.pl](http://www.ela.nauka.gov.pl)). Dane, ponieważ jest to nowy kierunek, dotyczące losów absolwentów obejmują tylko jeden rok – 2019. Względny Wskaźnik Zarobków absolwentów studiów pierwszego stopnia studiów na kierunku media

kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, (wynagrodzenie absolwenta ze wszystkich źródeł w pierwszym roku po dyplomie w stosunku do średnich zarobków w jego miejscu zamieszkania) w 2019 r. wynosił odpowiednio dla studiów stacjonarnych: 0,48; dla niestacjonarnych 0,79. Mediana średnich miesięcznych wynagrodzeń brutto ze wszystkich źródeł w pierwszym roku po dyplomie dla absolwentów studiów niestacjonarnych wynosiła w 2019 roku 4668,75, dla stacjonarnych natomiast – 2597,38.

Absolwenci studiów stacjonarnych poszukiwali pracy przez 5 miesięcy, studiów niestacjonarnych – 1,5 miesiąca. Z kolei względny wskaźnik bezrobocia (bezrobocie absolwentów w pierwszym roku po dyplomie w stosunku do stopy bezrobocia w ich miejscu zamieszkania) wynosił 1,01, dla studiów niestacjonarnych zaś tylko 0,1. Należy jednak mieć na uwadze fakt, iż branża kreatywne, w szczególności związane z grami wideo oraz tworzeniem animacji są specyficznym rynkiem pracy. Specyfika to polega głównie na sposobie zatrudnienia, przeważnie w oparciu o umowy typu b2b oraz umowy o dzieło. Rzadkością są umowy o pracę, co wiąże się z charakterystyką procesu developmentu gier i tym, iż nie każdy specjalista jest potrzebny w każdym momencie powstawania gry. Zatrudnienie etatowe w formie umowy o pracę jest rzadkością w branżach kreatywnych również z uwagi na komponent informatyczny, gdzie zwyczajowo praktykuje się umowy typu b2b lub fakturowanie za usługę (choćby w wypadku programistów). Jest to stała praktyka, która do branż kreatywnych przeszła jednocześnie z sektora IT, jak również przemysłu kinematograficznego.

Podsumowując należy zauważyć, że pracodawcy doceniają wiedzę, umiejętności i kompetencje absolwentów kierunku z dyplomem Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. Możemy też zaobserwować wzrost wynagrodzeń absolwentów kierunku media kreatywne: game design, animacja 3D i efekty specjalne w stosunku do średniej płacy w województwie. Świadczyć to może o rosnącej atrakcyjności dyplomu absolwenta kierunku media kreatywne: game design, animacja 3D i efekty specjalne w Dolnośląskiej Szkole Wyższej oraz trafności wyboru drogi zawodowej.

#### **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 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 akademickich kierunku w bieżącym roku akademickim obejmuje: 2 profesorów DSW ze stopniem doktora habilitowanego, 1 prof. z zagranicy ze stopniem doktora uczelni kanadyjskiej (Ph.D.), 11 doktorów (w tym jeden dr inż.) oraz 4 magistrów. Kadre kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne 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 kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, studia I stopnia w roku akademickim 2021/2022**

	<b>Nauczyciele akademicki</b>	<b>Razem</b>
--	-------------------------------	--------------

<b>Stopień naukowy / tytuł zawodowy</b>	<b>etatowi</b>	<b>na zlecenie</b>	
dr hab. (prof. DSW)	2	1	3
dr (Ph.D., prof. DSW)	1	0	1
dr	10	4	14
dr inż.	1	0	1
mgr	4	28	34
mgr inż.	0	2	2
inż	0	3	3
lic.	0	8	8
<b>Razem:</b>	<b>18</b>	<b>46</b>	<b>64</b>

Profil badań nauczycieli akademickich stanowiących kadre kierunku wpisuje się w pełni w dziedziny wiedzy odpowiadające obszarom kształcenia na kierunku. Kierunki badań realizowanych przez pracowników kierunku, 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 nowomediów, 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 jest dużym doświadczeniem artystycznym i zawodowym wybranych pracowników reprezentujących dziedzinę sztuki lub podejmujących aktywność artystyczną oraz zatrudnionych na uczelni na etatach dydaktycznych w związku z dorobkiem zawodowym/praktycznym w branżach kreatywnych. Dorobek w zakresie sztuki obejmuje sztuki plastyczne (dr Anita Szprych), sztuki muzyczne (mgr Patryk Scelina), sztuki teatralne (dr Piotr Para). Dorobek zawodowy/praktyczny związany z kierunkiem studiów obejmuje: pracę z silnikami gier Unity 3D, Unreal (mgr Maciej Jaroszewicz), produkcję gier wideo i tworzenie fabuł gier (dr Adam Flamma, mgr Ziemowit Poniewierski, mgr inż. Marek Derkowski), grafikę 3D i pracę z technologią VR (dr inż. Sławomir Owczarzak, dr Adam Flamma), tworzenie aplikacji terapeutycznych (dr hab. Jan Stasiński, prof. DSW).

Kadra kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne 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”, Akademska 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 rzeczywistości (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 powadzone 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 projakościowych. W przypadku niskich ocen realizowanych zajęć, jako element oceny pracowniczej, przeprowadzane są rozmowy indywidualne ze wskazanymi nauczycielami, które sugerują konkretne zmiany w prowadzeniu zajęć. Z kolei **hospitacje** mają charakter doradczo-metodyczny i dotyczą wszystkich form zajęć dydaktycznych, w tym zajęć realizowanych w formie zdalnej. Osoba hospitowana otrzymuje uwagi i zalecenia wynikające z protokołu hospitacji.

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 naukową 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 71 recenzowanych publikacji**. 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	0	1	0	0	1
Redakcje	2	1	0	2	0	0
Rozdziały	10	5	1	2	2	0
Artykuły w czasopismach	5	9	5	2	4	3
Publikacje obcojęzyczne (art. + rozdz. + monografie)	0	0	4	2	5	4

Razem	18	15	11	8	11	8
-------	----	----	----	---	----	---

Szczegółowe zestawienie wszystkich publikacji pracowników za okres 2017-2021 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 Stasieńko 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 Barrier” 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 organizację 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 diligence 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 przewód doktorski dra Szymona Nożyńskiego oraz postępowanie habilitacyjne dr hab. Agnieszki Węglińskiej (2018-2019). Przygotowywane są również dwie kolejne rozprawy habilitacyjne dr Agnieszki Janiak i 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. Węglińska – Niemcy, Czechy, Bułgaria, prof. Stasieńko – Grecja, USA, RPA, Izrael, dr Adam Flamma – Grecja, dr Para – Włochy, Dania, Holandia, dr Dytman-Stasieńko – Grecja, Bułgaria. Zbiorcze zestawienie znajduje się w części „Umiejdzynarodowienie procesu kształcenia” do raportu.

W latach 2017-2021 pracownicy kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne zorganizowali samodzielnie lub współorganizowali 3 międzynarodowe konferencje naukowe. Pierwsza „The 10th Beyond Humanism Conference. Cultures of the Posthuman” odbyła się lipcu 2018 roku. W ramach wydarzenia, które zgromadziło ponad 120 uczestników, poruszane były także zagadnienia związane z profilem kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne. 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. Jana Stasieńko 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: game design, animacja, efekty specjalne brali czynny udział w ponad 56 konferencjach, w tym w 34 krajowych i 22 międzynarodowych (w językach obcych), prezentując referaty, komunikaty z badań oraz prowadząc sesje plenarne i panelowe, a także pełniąc funkcję członków komitetów naukowych. Konferencje dotyczyły m.in. następujących obszarów: studia groznawcze (prof. Jan Stasieńko, dr Adam Flamma, post-, tran- 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, dr Piotr Para, dr Marek Zimnak), 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, dr Piotr Para, dr Marek Zimnak).

#### 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 czterech pracowników prof. Agnieszka Węglińska, prof. Jan Stasieńko, dr Marek Zimnak, 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. 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), dr Piotr Para - dziennikarstwo i komunikacja społeczna. Członkowie kadry posiadają doświadczenie w zakresie koordynacji praktyk zawodowych na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne.

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 webinarium 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 4 pracowników w 2019 r. w anglojęzycznym programie Master of Didactics, finansowanym przez MNiSW (certyfikaty: prof. Jan Stasieńko, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, Ghent University Belgia, prof. Agnieszka Węglińska, dr Marek Zimnak, 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. Węglińska: Bułgaria - Sofia, Czechy - Brno, Hiszpania - Barcelona, Niemcy - Hamburg; Prof. Stasieńko, dr Dytman-Stasieńko, Bułgaria – Sofia, Czechy – Praga, Grecja – Ateny, Francja – Lille, dr 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 j. 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:

1. Wykłady, prelekcje gościnne oraz na zaproszenie („Print Screen Festival”, „Dni Fantastyki”, „Digital Dragons”, „Game Industry Conference”, „Central and Eastern European Games Studies Conference”, Filozofikon, UAM, UZ.
2. Upowszechnianie wiedzy naukowej na temat gier wideo i kultury popularnej za pośrednictwem organizacji pozarządowych (Stowarzyszenie Game Up i Stowarzyszenie Trickster – dr Adam Flamma i dr Szymon Makuch.
3. Opracowanie raportu badawczego dla PFRON „Krucze awatary? Reprezentacje niepełnosprawności w grach dla dzieci i młodzieży w warstwie językowej, wizualnej, fabularnej i strukturalnej” oraz konferencji podsumowującej grudzień 2021 (prof. Jan Stasieńko, prof. Krystina Madej, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko, dr Adam Flamma.

4. Realizacja wykładów inauguracyjnych rok akademicki (prof. Jan Stasieńko - w 2018, dr Adam Flamma – w 2021), jak również wykładów gościnnych, wykładów otwartych, warsztatów w ramach upowszechniania wiedzy dla instytucji publicznych oraz szkół i uczelni (prof. Jan Stasieńko, dr Marek Zimnak, 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: game design, animacja, efekty specjalne.

**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	Silniki i technologie gier Zaawansowana praca z silnikami gier (Unity) Zaawansowana praca z silnikami gier (Unreal)	Inż.. Piotr Rudnicki, dr hab. Grzegorz Kosior prof. UO, inż. Bartłomiej Jarosz, mgr Michał Nowak
2	Grafika 2D i 3D	Podstawy rysunku Podstawy projektowania postaci Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów,	mgr Marta Wolańska, mgr Aleksandra Wróbel, mgr Barnaba Król,
3	Animacja	Praca z systemem motion capture Podstawy animacji 3D Animacja postaci Animacja urządzeń mechanicznych	mgr Agnieszka Talik, mgr Sławomir Hylński, mgr Wojciech Gajdecki, lic. Sebastian Kowalik, inż. Wojciech Wójcik
4	Cyfrowa postprodukcja	Efekty specjalne w filmie Efekty specjalne w grach Postprodukcja – kompozytowanie Matte painting i techniki 2,5d	mgr Patryk Scelina, mgr Marek Derkowski, lic. Michał Sytyk
5	Dźwięk i muzyka w filmie i grach	Podstawy produkcji dźwiękowej Postprodukcja – montaż dźwięku	mgr Paweł Pietruszewski

6	Projektowanie gier (game design) i projektowanie poziomów gier	Game design Prototypowanie Podstawy projektowania poziomów Zaawansowane projektowanie poziomów Testowanie i planowanie testów	mgr Maciej Jaroszewicz, mgr Jakub Pander, mgr Magdalena Jankowska, Krzysztof Chudy
7	Tworzenie fabuł gier i filmów	Storytelling i story design Scriptwriting Scenariopisanie	mgr Szymon Stoczek,
8	Ekonomiczne aspekty gier wideo	Podstawy przedsiębiorczości Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	mgr Łukasz Korzanowski, mgr Artur Bejm, lic. Róża Hnatkowska

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, Statistica 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. pisanie projektów naukowych, szkolenie z języka migowego dla pracowników dydaktycznych itp.).

Na uczelni przyjęto **system ocen pracowników**, który sprzyja osiągnięciu 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: game design, animacja, efekty specjalne 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. Budynki 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 winde, 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, klatkach 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 tła 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 mikerski 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-informacyjny 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, czytelnicy, sali do głośnej nauki i boksów profesorskich. Na wyposażeniu biblioteki jest powiększalnik tekstu TOPAZ, który posiada kamerę z auto-fokusem, blokadę fokusu i funkcję zamrażania obrazu oraz szeroki zakres powiększeń dla osób niedowidzących. Pozwala na czytanie w bardzo wysokim kontraście, co jest ogromnym ułatwieniem dla osób nie rozróżniających kolorów. W boksach profesorskich znajdują się nowoczesne komputery zaopatrzone w dedykowane oprogramowanie umożliwiające wykonywanie prac domowych. Można też skorzystać z tabletów graficznych w celu wykonania projektów, czy popracować w ciszy, przygotowując się do zajęć. Księgozbiór biblioteki obejmuje zarówno pozycje polskojęzyczne (94%), jak i obcojęzyczne (6%) w językach: angielskim, czeskim, niemieckim, rosyjskim.

Polityka gromadzenia zbiorów w Bibliotece 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 godzinę 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 biblioteczo-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 biblioteczo-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 bibliecznych 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 wyposażenia jest dokonywany przez Zastępcę Dyrektora Działu Administracji wraz z jednym konserwatorem, odbywa się w każdy poniedziałek po zajęciach studentów studiów niestacjonarnych oraz w każdy piątek przed zajęciami studentów studiów niestacjonarnych. Podczas



tego przeglądu są spisywane wszystkie awarie i uszkodzenia, które są planowane do wykonania w możliwie najszerszym 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**

Współpraca z podmiotami z otoczenia rynkowego przyświecała kierunkowi media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne od początku jego istnienia. 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 mniejszych przedsiębiorstw będących podwykonawcami większych producentów, jak The Knights of Unity, Picadilla, Megapixel, Pixelstorm, Awaken Realms itp.

Od początku istnienia kierunku warunkiem jego praktyczności i celowości było zdobycie do współpracy wykładowców-praktyków związanych 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 (CD Projekt RED), Marek Derkowski (Awaken Realms, Fireline Games), Maciej Godzina (Ringtail Games), Maciej Kuc (CD Action, g2a.com, Gamefound), Konrad Karolczyk (Bloofer team), Michał Nowak (Techland, Strange New Things, CD Projekt RED), Krzysztof Kurzeja (Odyssey Crew), Radosław Smektała (Tequila Games, Robot Gentleman), Michał Kopeć, Jakub Miszała (obaj Ten Square Games), Dominik Magiera (T-Bull), Wojciech Michalak (Mousetrap Games, Techland). Są to przedstawiciele firm, z którymi uczelnia współpracuje w ramach kreowania procesu dydaktycznego oraz treści przedmiotowych.

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). Jesienią 2021 r. dr Szymon Makuch będzie prowadził konferencję z okazji otwarcia Centrum Lean Management na Wyższej Szkole Bankowej we Wrocławiu, gdzie także poruszone będą kwestie stosowania aplikacji VR w przemyśle.

Uczelnia realizuje także współpracę z rozwijającymi się podmiotami. W partnerstwie ze Stowarzyszeniem Badania i Rozwoju Gier "GameUP" zrealizowano projekt praktyk studenckich dla grupy kilkanaścioro studentów, w ramach których powstaje gra komputerowa inspirowana twórczością H.P. Lovecrafta, której premiera odbędzie się jeszcze w 2021 r. W ramach tego projektu

studenci zostali poprowadzeni przez wykładowców kierunku do realizacji swojej pierwszej profesjonalnej, komercyjnej produkcji.

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

Dr Szymon Makuch i dr Adam Flamma we współpracy z globalnym potentatem dystrybucji gier stworzyli projekt G2A Academy, w ramach którego powstał kurs dla nauczycieli traktujący o wykorzystaniu gier wideo w edukacji przedmiotów ścisłych oraz humanistycznych. Jego celem jest uświadomienie, w jaki sposób można wykorzystywać gry wideo w pracy z uczniami oraz jak aktywizować i stymulować procesy poznawcze za pomocą gier. Kurs "Video games in education" dostępny jest w języku polskim, angielskim, hiszpańskim i włoskim.

Ponadto 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, 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 to projekt 3D Community.

Podopieczni prof. Jana Stasieńko 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 kulisy 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: prof. Jan Stasieńko, dr Agnieszka Dytman-Stasieńko oraz dr Adam Flamma realizują w ramach grantu z Państwowego Funduszu Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych (PFRON) projekt „Krucze awatary? Reprezentacje niepełnosprawności w grach dla dzieci i młodzieży w warstwie językowej, wizualnej, fabularnej i strukturalnej” poświęcony analizie reprezentacji osób

z niepełnosprawnościami w 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.

Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym opiera się także na prowadzeniu badań stosowanych we współpracy z przedsiębiorstwami w ramach różnorodnych programów wsparcia działalności B+R oferowanych przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju i Unię Europejską. Działania te podejmowali prof. Jan Stasieńko, dr Adam Flamma i dr Marek Zimnak w ramach programów: „Bony na Innowacje”, „Fundusze Bridge-Alfa”, „Szybka ścieżka”. Szerzej projekty te zostały opisane w Kryterium 4.

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

Monitorowanie form współpracy z biznesem i doskonalenie jego realizacji odbywa się dzięki regularnym konsultacjom Rady Programowej kierunku, łączącej pracowników akademickich, wykładowców-praktyków oraz studentów. Monitorowanie odbywa się z uwzględnieniem najnowszych trendów, raportów, informacji z branży, zmian prawnych czy też wewnętrznych informacji z przedsiębiorstwo co do zapotrzebowania. Ważnym polem są też dyskusje ze studentami, którzy zgłaszają swoje postulaty programowe, prowadzą też samodzielne poszukiwania źródeł informacji co do potrzeb rynkowych. Współpraca z podmiotami z otoczenia rynkowego przyświecała kierunkowi Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne od początku jego istnienia.

Zgodnie z zarządzeniem nr 37/2020 Dziekana WSS w skład Rady Programowej kierunku Media Kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne wchodzi: menedżer kierunku, dr Adam Flamma, jako przewodniczący, przedstawiciele nauczycieli akademickim, przedstawiciele interesariuszy zewnętrznych, np. Adrian Adziński (Picadilla), Krzysztof Kurzeja (Odyssey Crew), Szymon Stoczek (Stowarzyszenie GameUP), Maciej Jaroszewicz (The Knights of Unity) oraz przedstawiciele studentów: Norbert Modrow (pracownik Ten Square Games). Taki skład rady programowej pozwala na skuteczne reagowanie na tendencje rynkowe z uwzględnieniem również dorobku międzynarodowej nauki, aby przy ewentualnie widocznym wzroście potrzeb dostarczania określonych umiejętności, próbować implementować odpowiednie środki, np. zwiększenie liczby godzin określonych kursów, a redukcja innych.

Menedżerowie kierunku stale pracują nad aktualizacją bazy współpracowników kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, śledząc doniesienia z branży, ale i 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.).

Udało się także umówić kilka spotkań z młodymi studiami deweloperskimi jak Untold Tales, czy Different Tales, które wykazały wstępną 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).

Kierunkowa oferta edukacyjna obejmuje studia zarówno w wersji polskojęzycznej, jaki w języku angielskim w ramach specjalności *crative media: 3D animation and visual effects*. Specjalność angielskojęzyczna cieszy się zainteresowaniem studentów, aczkolwiek nie wszyscy z nich są w stanie podjąć studia z powodów proceduralnych (zazwyczaj są to kłopoty wizowe). Do tej pory na specjalności angielskojęzycznej studiowali (bądź studiują) studenci m. in.: z Ukrainy, Białorusi, Francji, Indii, Izraela, Tunezji, Kenii, Turcji, Arabii, Saudyjskiej, Iraku, USA, Rwandy czy Kolumbii. Ponadto specjalność polskojęzyczna cieszy się sporym zainteresowaniem studentów ukraińskich.

### **7.2. Aspekty umiędzynarodowienia programu studiów i jego realizacji**

Kształceniem językowym studentów w DSW zajmuje się Pracownia Kształcenia Językowego. Jest to jednostka wydziałowa powołana 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 należą:

- utrzymanie jednolitych standardów nauczania języków obcych w DSW;
- opracowanie i aktualizacja kart przedmiotów oraz programu nauczania;
- przeprowadzanie testów poziomujących;
- weryfikowanie efektów uczenia się dla poszczególnych poziomów językowych;
- dokonywanie obsad na zajęcia z języków obcych;
- prowadzenie działalności usługowej (komercyjnej) w zakresie kursów językowych;
- opieka nad kursem Teach & Learn;

- prowadzenie akredytowanego Centrum Pearsona (przechowywanie dokumentacji, administrowanie, obsługa egzaminów, przeprowadzanie egzaminów);
- rozpatrywanie podań studentów;
- przeprowadzanie egzaminów doktorskich z języka obcego oraz egzaminów językowych dla studentów wyjeżdżających w ramach programu Erasmus+.

Pracownia Kształcenia Językowego organizuje we wrześniu każdego roku 50-godzinny kurs języka polskiego dla obcokrajowców, którzy zostali przyjęci w DSW na studia w języku polskim, najczęściej są to studenci z Ukrainy. Studenci studiów pierwszego stopnia mogą korzystać z zajęć języka angielskiego, przygotowujących do podjęcia studiów w języku angielskim w Dolnośląskiej Szkole Wyższej. Po zakończeniu kursu kandydat jest 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.

Umiejscowieniu służy też zwiększenie nacisku na wzrost kompetencji językowych studentów. W ramach studiów mają oni możliwość pogłębienia znajomości nie tylko języka angielskiego, ale mogą również uczyć się języka niemieckiego lub hiszpańskiego, co stanowi istotny walor przy rekrutacji na studia obcojęzyczne w ramach programu Erasmus+ na tej uczelni, które oferują programy tylko w językach narodowych.

Ponadto w ramach kierunku *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne* funkcjonuje specjalność w języku angielskim – *creative media: 3D Animation & Visual Effects for film and games*, którą wybierają zarówno studenci zagraniczni, jak i polscy, pragnący studiować w języku angielskim w międzynarodowym otoczeniu.

### **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 trzech poziomach zaawansowania: A2+ / B1 / 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 45 godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych oraz 27 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 częściowo 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.

Umiejdzynarodowienie 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. Umiejdzynarodowienie 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: game design i efekty*

*specjalne* mogą wybrać miejsce swojego wyjazdu stypendialnego wśród 18 spośród 100 uczelni partnerskich DSW. Pierwsze wyjazdy studenci mogli realizować od roku akademickiego 2017-2018, ponieważ kierunek *media kreatywne* funkcjonuje od roku akademickiego 2016-2017. Wyjazdy na studia zagraniczne w latach 2016-2021 zrealizowało 9 studentów. W roku akademickim 2021-2022 troje studentów wyjedzie na studia w semestrze letnim.

##### **2) Semestr w Centre for Digital Media w Vancouver (Kanada)**

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). W roku akademickim 2019/2020 dwóch studentów realizowało gościnny semestr w Vancouver.

### **3) Praktyki w ramach programu Erasmus+**

W ramach programu Erasmus+ studenci mają możliwość realizowania praktyki zagranicznej. Rekrutacja na praktykę zajmuje się bezpośrednio Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej. Jest to rekrutacja ciągła. 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. Studenci rozpoczęli wyjazdy na praktyki zagraniczne w roku akademickim 2017/2018, wtedy też praktykę zrealizowało dwóch studentów - w Turcji (Stambuł) oraz na Węgrzech (Budapeszt). W roku akademickim 2018/2019 kolejnych dwóch studentów zrealizowało praktyki za granicą - w Bułgarii (Sofia) oraz Hiszpanii (Malaga). W ostatnich dwóch latach niestety nie udało się zrealizować praktyk, mimo pozytywnej rekrutacji, z powodu pandemii SARS COVID19.

### **4) Rekrutacja studentów zagranicznych**

Istotną rolę instytucjonalną i praktyczną w umiędzynarodowieniu procesu kształcenia pełni Biuro Międzynarodowej Wymiany Akademickiej DSW, które wspiera kierunek w zakresie rekrutacji studentów zagranicznych. W latach 2016-2021 na kierunku *creative media: 3D Animation & Visual Effects for film and games* studiowało 53 studentów z uczelni partnerskich w ramach programu Erasmus+.

Międzynarodową wymianą studencką w odniesieniu do kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne 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 do krajów programu w celu przeprowadzenia zajęć dydaktycznych. 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.



**Tabela 5 Wyjazdy w ramach programu Erasmus+ w celu przeprowadzenia zajęć dydaktycznych**

Rok akademicki	Wyjazdy stypendialne wykładowców kierunku <i>media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne</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 3) dr Agnieszka Węglińska, Masaryk University, Czechy
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 4) dr Agnieszka Węglińska, The University of National and World Economy, Bułgaria
2019-2020	Wyjazdy dr Agnieszki Dytman-Stasieńko, dra hab. prof. DSW Jana Stasieńki oraz dr hab. prof. DSW Agnieszki Węglińskiej oraz dra Marka Zimnaka zaplanowane na semestr letni nie mogły zostać zrealizowane z powodu pandemii COVID-19 i zakazu wyjazdów ogłoszonego przez uczelnię w marcu 2020.

Z powodów pandemicznych w roku akademickim 2020-2021 nie zrealizowano również 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 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 czworo wykładowców kierunku *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne* : prof. Jan Stasieńko oraz dr Agnieszka Dytman-Stasieńko odbywali kursy na uniwersytecie w Gandawie (Belgia), druga część kursu realizowana była w Polsce; dr hab. prof. DSW Agnieszka Węglińska oraz dr Marek Zimnak szkolili się w University College London w Wielkiej Brytanii. Kursy w ramach tego programu przygotowują do wdrażania modeli tutoringu w ramach różnych form zajęć dydaktycznych na uczelni.

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

Wykładowcy kierunku *media kreatywne: game design, 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+.

#### **7.6. Udział wykładowców z zagranicy w prowadzeniu zajęć na ocenianym kierunku.**

Ważną praktyką dla umiędzynarodowienia studiów na kierunku *media kreatywne* jest prowadzenie zajęć przez wykładowców z zagranicy. W ramach realizacji tego priorytetu zajęcia prowadziła dr Krystina Madej (*Professor of the Practice School of Literature, Media, and Communication Georgia Institute of Technology Atlanta, Georgia*).

W ramach programu *Funduszu Scientiae Wratislavienses* ustanowionego przez Prezydenta Wrocławia w roku 2017 wykłady dla wykładowców i studentów prowadził prof. Stefan Lorenz Sorgner z John Cabot University w Rzymie.

#### **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, nierzadko, 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 ewaluują 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 doszkalających w ramach rekrutacji wew. np. Master of Didactics, wyjazdy z programu Erasmus+, wsparcie w zakresie przygotowania wniosków grantowych do NCN i NCBiR przez Biuro Projektów, czy też publikowania międzynarodowego przez Biuro Nauki), poprzez wymianę doświadczeń i know-how, 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 **Biurze Rekrutacji**. Proces rekrutacji można odbyć online, ale pracownicy Biura Rekrutacji są przygotowani na szczegółowe pytania zadawane przez potencjalnych studentów. Ułatwieniem są także możliwości zdobycia w języku angielskim, czeskim, rosyjskim i ukraińskim. Dodać należy, że cała procedura rekrutacyjna oraz oferta studiów opisana jest szczegółowo na stronie internetowej 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-niepelnosprawnych/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 udźwiękowiających 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 alfabetem 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 gniazdka – 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 projałościową 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 dyplomowymistudenci 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 wypożyczenia sprzętu filmowego i dźwiękowego, a także korzystania z sal dla celów spotkań kół naukowych lub różnych innych aktywności.

Do dyspozycji studentów w ich procesie uczenia się jest **uczelniana Biblioteka** – jedna z największych niepublicznych uczelnianych bibliotek w Polsce z bezpośrednim dostępem do książek (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 wypożyczenia 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, zlecanie 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 certyfikowane 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).

Dodać 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 słodycze 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 obowiązujące 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 dzielią 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 naruszenia 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 szczególnie naciska 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](mailto: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 system obsługi 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](http://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/DolnoslaskaSzkołaWyzsza>,
- Instagram: [https://www.instagram.com/dolnoslaska\\_szkola\\_wyzsza/](https://www.instagram.com/dolnoslaska_szkola_wyzsza/),
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/school/dolno%C5%9B%C4%85ska-szko%C5%82a-wy%C5%BCsza/>.

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 fanpage'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](http://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 hospitały 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 wpłynie formalne zgłoszenie studentów o nieprawidłowościach podczas zajęć dydaktycznych, a także gdy hospitacje nie zostały przeprowadzone z uwagi na brak realizacji zajęć dydaktycznych zgodnie z planem zajęć.

**3. Badanie Atrybutów Marki** przeprowadzane wśród studentów raz w roku pod koniec każdego roku akademickiego (na przełomie kwietnia i maja). Zakres przedmiotowy badania obejmuje wszystkie aspekty funkcjonowania uczelni, począwszy od oceny procesu dydaktycznego (oferta programowa, zajęcia i wykładowcy, e-learning, organizacja studiów), obsługi administracyjnej, infrastruktury, życia studenckiego, współpracy międzynarodowej a skończywszy na badaniu rekomendacji studiów. Z wynikami badań zapoznawani są kierownicy jednostek uczelni oraz menedżerowie kierunków.

**Bieżące monitorowanie programu** 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*

<b>POZYTYWNE</b>	<b>NEGATYWNE</b>
------------------	------------------

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Czynniki wewnętrzne</b></p>	<p><b>Mocne strony</b>  <i>należy wskazać <b>nie więcej niż pięć</b> najważniejszych atutów kształcenia na ocenianym kierunku studiów</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Profesjonalna kadra, która uczy studentów warsztatu pracy w game designie, animacji 3d i efektach specjalnych w ich głównych profesjach</i></li> <li><i>2. Nacisk na kwestie własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz aspekty prawne branż kreatywnych, które pomagają studentom odnaleźć się na rynku pracy</i></li> <li><i>3. Możliwość pracy w dedykowanych pracowniach z nowoczesnymi technologiami: laboratorium dźwięku, pracownie komputerowe, studio telewizyjne oraz studio motion capture</i></li> </ol>	<p><b>Słabe strony</b>  <i>należy wskazać <b>nie więcej niż pięć</b> najważniejszych ograniczeń utrudniających realizację procesu kształcenia i osiąganie przez studentów zakładanych efektów uczenia się</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>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</i></li> <li><i>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</i></li> <li><i>3. Problemy z początkowym nastawieniem studentów, którzy myślą kategoriami odbiorcy i konsumenta, a nie twórcy - wraz z postępem edukacji u większości z nich to mija</i></li> </ol>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>Czynniki zewnętrzne</b></p>	<p><b>Szanse</b>  <i>należy wskazać <b>nie więcej niż pięć</b> najważniejszych zjawisk i tendencji występujących w otoczeniu uczelni, które mogą stanowić impuls do rozwoju kierunku studiów</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Nawiązywanie dalszych partnerstw i współpracy z firmami z szeroko rozumianej branży gier wideo oraz ich obsługi: marketingu gier, dystrybucji</i></li> <li><i>2. Pozyskiwanie nowych wykładowców-praktyków z doświadczeniem w branży, mogących pomóc ulepszyć plan studiów</i></li> <li><i>3. Rozwój nowych technologii jak VR w sferach innych niż rozrywkowa (np.. Medyczna czy edukacyjna), dzięki czemu możliwy będzie otwieranie nowych specjalności dedykowanych tym zagadnieniom</i></li> </ol>	<p><b>Zagrożenia</b>  <i>należy wskazać <b>nie więcej niż pięć</b> czynników zewnętrznych, które utrudniają rozwój kierunku studiów i osiąganie przez studentów zakładanych efektów uczenia się</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><i>1. Przejście branży gier i animacji na pracę z silnikiem unreal 5 (obecnie branża kreatywne pracują z użyciem unreal 4), co może oznaczać zmiany w planach studiów, przedmiotów oraz konieczność poszukiwania nowych wykładowców</i></li> <li><i>2. Zbyt szybki rozwój branży, który będzie wymagał inwestycji infrastrukturalnych i programowych na kierunku praktycznym skoncentrowanych na technologiach i nowych mediach, jak Media Kreatywne: game design, animacja 3d i efekty specjalne</i></li> </ol>

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

Dolnośląska Szkoła Wyższa  
Wydział Studiów Stosowanych  
DZIEKAN

dr Joanna Minta, prof. DSW

(podpis Dziekana/Kierownika jednostki)

REKTOR DSW

dr prof. Ewa Kuczyńska, prof. DSW

(podpis Rektora)

WROCLAW, dnia 15.10.2021r

(miejsowość)



### 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 stacjonarne			Studia niestacjonarne		
		18/19	19/20	20/21	18/19	19/20	20/21
I stopnia	I	52	93	110	46	53	60
	II	49	44	73	43	47	46
	III	31	46	51	36	50	57
Razem:		125	132	183	234	125	150

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

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku	Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
I stopnia	18/19	53	28	51	34
	19/20	68	42	55	41
	20/21	63	45	54	56
Razem:		184	115	160	131

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.).

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	6 semestrów 180 ECTS	6 semestrów 180 ECTS
Łączna liczba godzin zajęć	2816	2117
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	99,2 ECTS	73,3
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	99,2 ECTS	73,3
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk	93	93

społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne		
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	97	97
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	38	38
Wymiar praktyk zawodowych	960 godzin	960 godzin
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	60	Nie dotyczy
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
1. łącna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ łącna liczba godzin zajęć na studiach prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	2816/272	2117/272

Tabela 9. Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne

Nazwa zajęć/grupy zajęć		Forma / formy zajęć	ECTS	łącna liczna godzin zajęć	
				stacjonarne	niestacjonarne
Moduł kształcenia podstawowego	Podstawy rysunku	ćwiczenia	2	24	15
	User experience design	ćwiczenia	3	30	15
	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	ćwiczenia	3	30	15
	Podstawy przedsiębiorczości	Wykład, ćwiczenia	2	30	15
	Podstawy projektowania graficznego	Wykład, ćwiczenia	2	30	18
	Digital art.	wykład i ćwiczenia	2	30	18
	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	ćwiczenia	1,5	30	15
	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	ćwiczenia	3	21	15
Moduł kształcenia kierunkowego	Podstawy game design	wykład, ćwiczenia	4	30	24
	Komunikacja z grupą	wykład, ćwiczenia	3	30	15

	Historia mediów wizualnych i animacji	wykład, ćwiczenia	3	30	18
	Podstawy projektowania postaci	ćwiczenia	3	30	15
	Silniki i technologie gier 1	ćwiczenia	3	30	21
	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	ćwiczenia	4	30	24
	Storytelling i story design	ćwiczenia	2	30	15
	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	ćwiczenia	3	30	15
	VR i nowe technologie w grach1	ćwiczenia	3	30	18
	Silniki i technologie gier 2	ćwiczenia	2	30	21
	Podstawy produkcji dźwiękowej	ćwiczenia	1,5	30	15
	Zarządzanie projektami	Ćwiczenia, e-learning	3	44	41
	Scenariopisanie	Wykład, ćwiczenia	2	30	15
	Praca z systemem motion capture	ćwiczenia	1,5	30	15
	VR i nowe technologie w grach2	ćwiczenia	2	30	18
	Silniki i technologie gier 3	ćwiczenia	2	30	21
	Komunikacja elektroniczna i wizualna	Wykład, ćwiczenia	1,5	24	12
	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium dyplomowe1	ćwiczenia	6	30
Seminarium dyplomowe2		ćwiczenia	6	30	15
Moduł kształcenia językowego	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	ćwiczenia, e-learning	4	95	89
	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	ćwiczenia, e-learning	4	95	89
	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	ćwiczenia, e-learning	4	95	89
Moduł kształcenia w zakresie wychowania	Wychowanie fizyczne1	ćwiczenia	0	30	Nie dotyczy

	Wychowanie fizyczne2	ćwiczenia	0	30	Nie dotyczy
Moduł praktyk	Praktyka zawodowa1	wprowadzenie do praktyki, ewaluacja praktyk, praktyka w instytucji	19	480	480
	Praktyka zawodowa2	wprowadzenie do praktyki, ewaluacja praktyk, praktyka w instytucji	19	480	480
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier	Podstawy grafiki 3D	ćwiczenia	3	30	15
	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	ćwiczenia	3	30	15
	Modelowanie postaci	ćwiczenia	3	30	18
	Teksturowanie, mapowanie i shading	ćwiczenia	1,5	30	15
	Rigowanie	ćwiczenia	2	30	15
	Oświetlenie i rendering	ćwiczenia	2	30	15
	Efekty specjalne w filmie	ćwiczenia	1,5	30	21
	Podstawy animacji 3D	ćwiczenia	1,5	30	21
	Animacja postaci do filmu	ćwiczenia	1,5	30	21
	Systemy cząsteczkowe i fizyka	ćwiczenia	1,5	30	15
	Efekty specjalne w grach	ćwiczenia	1,5	30	24
	Retopologia modelu 3D	ćwiczenia	1,5	30	15
	Warsztat performance capture	ćwiczenia	1,5	30	15
	Animacja postaci do gier	ćwiczenia	4	30	24
	Animacja urządzeń mechanicznych	ćwiczenia	3	30	15
	Motion design	ćwiczenia	4	24	15
	Matte Painting i techniki 2,5d	ćwiczenia	3	30	15
	Postprodukcja - kompozytowanie	ćwiczenia	4	27	18
	Postprodukcja - montaż wideo	ćwiczenia	2	24	15
	Unreal Engine w animacji	ćwiczenia	2	24	15
Moduł kształcenia	Podstawy game design	ćwiczenia	4	30	15
	Komunikacja z grupą	ćwiczenia	3	30	18

	Historia mediów wizualnych i animacji	ćwiczenia	3	30	18
	Podstawy projektowania postaci	ćwiczenia	3	30	18
	Silniki i technologie gier 1	ćwiczenia	3	30	15
	Wstęp do game studies	ćwiczenia	2	30	18
	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	ćwiczenia	4	30	21
	Ochrona własności intelektualnej	ćwiczenia	2	30	15
	Historia gier komputerowych	ćwiczenia	2	30	21
	Storytelling i story design	ćwiczenia	2	30	24
	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	ćwiczenia	3	30	21
	VR i nowe technologie w grach1	ćwiczenia	3	30	15
	Silniki i technologie gier 2	ćwiczenia	2	30	15
	Podstawy produkcji dźwiękowej	ćwiczenia	1,5	30	24
	Zarządzanie projektami	ćwiczenia	3	44	24
	Scenariopisanie	ćwiczenia	2	30	15
	Praca z systemem motion capture	ćwiczenia	1,5	30	15
	VR i nowe technologie w grach2	ćwiczenia	2	30	15
	Silniki i technologie gier 3	ćwiczenia	2	30	15
	Komunikacja elektroniczna i wizualna	ćwiczenia	1,5	24	15
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego Creative Media: 3D animation and VFX	3D Graphics fundamentals	ćwiczenia	3	30	Nie dotyczy
	Introduction to Character Design	ćwiczenia	3	30	Nie dotyczy
	VFX I	ćwiczenia	4	56	Nie dotyczy
	Animatics	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Environment, interior and objects modelling	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	VFX II	ćwiczenia	4	56	Nie dotyczy
	Stereoscopy and virtual Scenographies	ćwiczenia	2	26	Nie dotyczy
	Character modelling	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Texturing, mapping and shading	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Rigging	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Lighting and rendering	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy

	Motion design	ćwiczenia	3	30	Nie dotyczy
	3D animation fundamentals	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Character animation	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Performance capture workshop	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Scriptwriting	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Particles and physics	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Mechanisms and vehicles animation	ćwiczenia	2	30	Nie dotyczy
	Matte Painting and 2,5d techniques				Nie dotyczy

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

Nazwa programu/zajęć/grupy zajęć	Forma realizacji	Semestr	Forma studiów	Język wykładowy	Liczba studentów (w tym niebędących obywatelami polskimi)
Moduł kształcenia językowego	ćwiczenia, e-learning	2, 4, 5	stacjonarne i niestacjonarne	Język angielski lub język niemiecki, a w ramach ścieżki anglojęzycznej język niemiecki lub język hiszpański	wszyscy studenci kierunku
Creative Media: 3D animation and VFX	ćwiczenia	1, 2, 4, 5, 6	stacjonarne i niestacjonarne	Język angielski	Studenci modułu kształcenia wybieralnego / specjalnościowego

## **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. Charakterystyka 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

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

---

