



**Uniwersytet  
SWPS**



**Ocena programowa**

**Profil praktyczny**

## **Raport samooceny**

Nazwa i siedziba uczelni prowadzącej oceniany kierunek studiów:

**Uniwersytet SWPS**

**Filia w Krakowie im. ks. Józefa Tischnera**

al. Jana Pawła II 39A,

31-864 Kraków

Kierunek studiów:

**grafika reklamowa i multimedia, studia pierwszego stopnia,  
profil praktyczny**

Kraków, 15.11.2024 roku

## Nazwa ocenianego kierunku studiów: grafika reklamowa i multimedia

1. Poziom studiów: **studia pierwszego stopnia**
2. Forma studiów: **studia stacjonarne i studia niestacjonarne**
3. Dyscypliny, do których został przyporządkowany kierunek wraz z określeniem procentowego udziału liczby punktów ECTS dla danej dyscypliny w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na kierunku.

Nazwa dyscypliny		Punkty ECTS	
		liczba	%
dyscyplina wiodąca	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	153	85
pozostałe dyscypliny (1)	Nauki o komunikacji społecznej i mediach	27	15
<b>RAZEM</b>		<b>180</b>	<b>100</b>

Na studiach **nie jest** prowadzone jest kształcenie przygotowujące do wykonywania zawodu nauczyciela.

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

Absolwent(ka) studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

- sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki) – dyscyplina wiodąca – 85% punktów ECTS,
- nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauk społecznych) – 15% punktów ECTS.

Symbol efektu	ABSOLWENT (KA):
	<b>Wiedza:</b>
GRM1_W01	zna w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia zróżnicowanych form komunikacji wizualnej i sposoby ich oddziaływania w kontekście wiedzy z zakresu sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki oraz pokrewnych dyscyplin, w szczególności nauk o komunikacji społecznej i mediach, oraz rozumie wpływ osiągnięć tych nauk na praktykę projektowania grafiki użytkowej, interakcji i multimedialnych;
GRM1_W02	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie znaczenie, zasady i metodologię projektowania uniwersalnego dla różnych grup odbiorców w zakresie grafiki cyfrowej, interaktywnej i multimedialnych;
GRM1_W03	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady oraz przebieg procesów projektowych typowych dla wybranych specjalności zawodowych projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych, w tym niezbędną metodologię badań projektowych;
GRM1_W04	w zaawansowanym stopniu zna zasady posługiwania się ekspresją artystyczną oraz umiejętnościami warsztatowymi właściwymi dla wybranych pokrewnych grafice aktywności artystycznych, w tym fotografii, rysunku, filmu i edycji dźwięku, a także rozumie, jak zastosować te zasady w kreacji projektów dla branży reklamowej i medialnej;

<b>Symbol efektu</b>	<b>ABSOLWENT (KA):</b>
GRM1_W05	zna i rozumie ekonomiczne oraz prawne uwarunkowania tworzenia i implementacji projektów z zakresu grafiki reklamowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_W06	zna i rozumie etyczny charakter decyzji projektowych oraz rozpoznaje skalę społecznego i przyrodniczego oddziaływania pracy projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_W07	zna i rozumie pojęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej i praw autorskich w zakresie niezbędnym do przestrzegania cudzych praw oraz ochrony własnych;
GRM1_W08	zna i rozumie zasady bezpieczeństwa i higieny pracy mające zastosowanie w pracy projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_W09	zna i rozumie ekonomiczne, prawne i marketingowe uwarunkowania rozpoczynania i prowadzenia działalności zawodowej w formach typowych dla zawodu projektanta(-ki) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej w branży reklamowej i medialnej;
GRM1_W10	zna podstawowe linie rozwojowe sztuk wizualnych i ich tło społeczne oraz rozumie w stopniu zaawansowanym wpływ reprezentatywnych dzieł sztuki i kultury popularnej na historię i współczesność projektowania graficznego i multimedialnego;
GRM1_W11	w zaawansowanym stopniu zna i rozumie współczesne trendy technologiczne w tworzeniu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej, w tym wpływ ciągłego rozwoju technologii na przebieg procesu projektowego, metody interakcji z odbiorcą oraz wyświetlania i powielania dzieł;
GRM1_W12	w zaawansowanym stopniu zna szeroki kontekst społeczny, rynkowy i polityczny funkcjonowania dzieł z zakresu projektowania graficznego, multimedialnego i interaktywnego, a także rozumie relacje i zależności między procesem projektowym a teoriami właściwymi dla dizajnu oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach.
	<b>Umiejętności:</b>
GRM1_U01	potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu teorii i praktyki sztuki i projektowania do zaplanowania i poprowadzenia procesu projektowego w zakresie grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_U02	potrafi dokonać selekcji, analizy i krytycznej oceny informacji na potrzeby realizacji zadań z obszaru grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_U03	potrafi ocenić dobór narzędzi badawczych i analitycznych do formułowania założeń, realizacji i ewaluacji projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;
GRM1_U04	potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach do efektywnego komunikowania się z odbiorcą projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej, a także stosować adekwatne, zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne podczas pracy zespołowej;
GRM1_U05	potrafi formułować problemy projektowe w oparciu o wiedzę na temat potrzeb rynku i użytkownika, a także w zakresie grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej generować rozwiązania o potencjale wdrożeniowym;
GRM1_U06	potrafi posługiwać się własną ekspresją artystyczną w celu konstruowania dzieł z zakresu projektowania graficznego i multimedialnego w oparciu o własne koncepcje projektowe i posiadane umiejętności;
GRM1_U07	potrafi dobrać odpowiednie narzędzia warsztatu artystycznego, w tym cyfrowe techniki i technologie, do realizacji projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnej;

Symbol efektu	ABSOLWENT (KA):
GRM1_U08	potrafi za pomocą wyobraźni, intuicji i emocjonalności proponować różnorodne i nawiązujące do odmiennych stylizacji rozwiązania problemu projektowego z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych;
GRM1_U09	potrafi rozwijać własny warsztat artystyczny poprzez ciągłe samodoskonalenie za pomocą różnych technik oraz w celu realizacji zróżnicowanych koncepcji;
GRM1_U10	potrafi efektywnie komunikować się z wykorzystaniem terminologii z zakresu historii sztuki, grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych oraz z zakresu komunikacji społecznej i mediów;
GRM1_U11	potrafi brać udział w dyskusji na temat projektów z zakresu grafiki użytkowej i multimedialnych oraz przedstawiać zarówno ustnie, jak i pisemnie różne opinie za pomocą logicznych argumentów opartych o wiedzę z dyscypliny sztuki plastycznej i konserwacja dzieł sztuki;
GRM1_U12	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
GRM1_U13	potrafi w sposób efektywny oraz z zachowaniem zasad adekwatnych do okoliczności publicznie prezentować własne projekty i dokonania z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych
GRM1_U14	potrafi planować i organizować indywidualny proces projektowy z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych, a także jako projektant(ka) grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych współdziałać w zespole interdyscyplinarnym;
GRM1_U15	potrafi realizować potrzebę uczenia się przez całe życie poprzez nieustanne podnoszenie kompetencji zawodowych w obszarze projektowania graficznego i multimedialnych, także poprzez uczestnictwo w życiu kulturalnym.
	<b>Kompetencje społeczne:</b>
GRM1_K01	jest gotów(-owa) do świadomej oraz krytycznej oceny pozyskanych informacji i na tej podstawie dokonuje świadomych wyborów projektowych w procesie tworzenia dzieła graficznego, interaktywnego i multimedialnego z zakresu sztuki użytkowej;
GRM1_K02	jest gotów(-owa) do umiejętnego korzystania z własnej wiedzy i doświadczenia oraz konstruktywnej współpracy ze specjalistami również z dyscyplin innych niż sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz nauki o komunikacji społecznej i mediach;
GRM1_K03	jest gotów(-owa) do celowego i świadomego korzystania z własnej wyobraźni, intuicji, emocjonalności i zdolności do twórczego myślenia w trakcie pracy projektowej, również w warunkach zmiennych, a także w trakcie prezentowania efektów własnej pracy;
GRM1_K04	jest gotów(-owa) do podejmowania działań na rzecz środowiska społecznego, w którym funkcjonuje, oraz do przyjęcia odpowiedzialności za oddziaływanie własnej pracy na to środowisko;
GRM1_K05	jest gotów(-owa) do tworzenia perswazyjnego i informacyjnego przekazu wizualnego lub audiowizualnego na potrzeby ważnych społecznie tematów;
GRM1_K06	jest gotów(-owa) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy w obszarze grafiki użytkowej i multimedialnych oraz komunikacji społecznej
GRM1_K07	jest gotów(-owa) do tworzenia społecznie odpowiedzialnej, zrozumiałej i przystępnej w formie komunikacji wizualnej;

Symbol efektu	ABSOLWENT (KA):
GRM1_K08	jest gotów(-owa) do analizowania wpływu realizowanych przez siebie projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych na środowisko społeczne i przyrodnicze oraz dokonywania samooceny w zakresie etycznego wymiaru swojej pracy;
GRM1_K09	jest gotów(-owa) do przestrzegania zasad etyki zawodowej projektanta(-ki), które są zawarte w publikacjach branżowych stowarzyszeń, oraz do klarownego komunikowania tych zasad otoczeniu;
GRM1_K10	jest gotów(-owa) do podejmowania odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego w zakresie sztuk wizualnych oraz dbałości o przestrzeganie i propagowanie dobrych praktyk zawodowych obowiązujących w obszarze projektowania graficznego i multimedialnych;
GRM1_K11	jest gotów(-owa) do samodzielnej realizacji niezależnych projektów z zakresu grafiki użytkowej, interaktywnej i multimedialnych w oparciu o poprawnie przeprowadzony proces projektowy.

Symbol efektu kierunkowego tworzą:

- literowy skrót oznaczenia kierunku studiów i podkreślnik – oznaczenie kierunku studiów,
- litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne,
- numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.

## Skład zespołu przygotowującego raport samooceny

<b>Imię i nazwisko</b>	<b>Tytuł lub stopień naukowy/stanowisko/funkcja pełniona w uczelni</b>
Magdalena Pińczyńska	dr hab. / Dziekan Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie
Anna Treska-Siwon	dr / Dziekan Kolegium Nauk Społecznych i Humanistycznych Wyższej Szkoły Europejskiej im. ks. J. Tischnera (do 30.09.2024 r.)
Justyna Berniak-Woźny	dr / Prodziekan ds. dydaktycznych Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie
Marta Błaszowska-Nawrocka	dr / Pełnomocnik Dziekana ds. jakości kształcenia na Wydziale Interdyscyplinarnym w Krakowie
Ewa Lipiec	Dyrektor Działu Spraw Dydaktycznych
Monika Dörre-Smutniak	Kierownik Biura Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie

## Spis treści

---

<b>Efekty uczenia się zakładane dla kierunku, poziomu i profilu studiów</b>	<b>2</b>
<b>Prezentacja uczelni</b>	<b>9</b>
<b>Część I. Samoocena uczelni w zakresie spełniania szczegółowych kryteriów oceny programowej na kierunku studiów o profilu praktycznym</b>	<b>10</b>
Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się	10
1.1. Koncepcja kształcenia	10
1.2. Cechy wyróżniające, związek z potrzebami otoczenia i działalnością zawodową	11
1.3. Efekty uczenia się	14
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	15
2.1. Treści programowe	15
2.2. Formy zajęć i organizacja studiów	18
2.3. Metody kształcenia	19
2.4. Praktyki	19
2.5. Indywidualizacja procesu kształcenia	21
Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie	22
3.1. Przyjęcie na studia	22
3.2. Uznawanie wyników	22
3.3. Dyplomowanie	22
3.4. Postępy osób studiujących i ocenianie	23
3.5. Monitoring losów osób absolwentkich	24
Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry	25
4.1. Liczebność i struktura kadry	25
4.2. Obsada i dorobek kadry prowadzącej zajęcia	26
4.3. Rozwój kompetencji kadry	27
Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie	30
5.1. Baza dydaktyczna	30
5.2. Infrastruktura informatyczna	31
5.3. Biblioteka	32
5.4. Dostosowanie do potrzeb osób z niepełnosprawnością	33
Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku	34
Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku	37
7.1. Umiędzynarodowienie procesu kształcenia	37
7.2. Mobilność i wymiana międzynarodowa osób studiujących i kadry	38
Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia	39
8.1. Zakres i formy wsparcia	40
8.2. Dostosowanie systemu wsparcia	40
8.3. Biuro Karier	41

8.4. Motywowanie osób studiujących	42
8.5. Pomoc materialna	42
8.6. Rozpatrywanie wniosków	43
8.7. Przeciwdziałanie dyskryminacji i przemocy	43
8.8. Samorząd i organizacje studenckie	44
8.9. Ocena udzielanego wsparcia	44
Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach	46
Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów	48
10.1. Doskonalenie programów studiów	49
10.2. Monitorowanie i przegląd procesu kształcenia	50
<b>Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów</b>	<b>51</b>
Analiza SWOT programu studiów na ocenianym kierunku i jego realizacji, z uwzględnieniem szczegółowych kryteriów oceny programowej.	52
<b>Część III. Wykaz załączników</b>	<b>55</b>
Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów	56



## Prezentacja uczelni

Uniwersytet SWPS (dalej także jako USWPS) został założony w 1996 roku pod nazwą Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej. Status uniwersytetu, wówczas przymiotnikowego, uczelnia uzyskała już w 2015 roku, jako pierwsza z uczelni niepublicznych. Działalność uczelni opiera się o wysokiej jakości aktywność w nauce i sztuce. W ewaluacji działalności jednostek naukowych za lata 2017-2021 Uniwersytet uzyskał wysokie kategorie naukowe w siedmiu dyscyplinach – kategorię A+ dla psychologii oraz nauk o polityce i administracji; kategorię A dla sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, literaturoznawstwa, nauk o kulturze i religii, nauk socjologicznych; kategorię B+ dla nauk prawnych. W efekcie Uniwersytet SWPS posiada uprawnienia do nadawania stopni naukowych doktora oraz doktora habilitowanego w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Działalność w tej dyscyplinie jest nadzorowana przez uczelniany Instytut Projektowania, koordynujący działalność wszystkich pracowników badawczych i badawczo-dydaktycznych reprezentujących tę dyscyplinę.

Uniwersytet SWPS zatrudnia aktualnie ponad 450 osób prowadzących zajęcia i kształci ponad 16 tysięcy osób studiujących na łącznie 45 kierunkach studiów pierwszego i drugiego stopnia oraz na jednolitych studiach magisterskich, prowadząc kształcenie w sześciu lokalizacjach: w siedzibie w Warszawie oraz w filiach w Sopocie, Wrocławiu, Poznaniu, Katowicach i Krakowie. Kształcenie w dziedzinie sztuki prowadzone jest na poziomie studiów pierwszego stopnia przez USWPS od 2010 roku, kiedy utworzone zostały studia na kierunku wzornictwo (obecnie w Warszawie) oraz grafika (we Wrocławiu). Rozwój działalności w Krakowie nastąpił w ciągu ostatnich dwóch lat, po podjęciu decyzji o współpracy i połączeniu się przez Uniwersytet SWPS oraz Wyższą Szkołę Europejską im. ks. Józefa Tischnera (dalej także jako Wyższa Szkoła Europejska lub WSE). W roku akademickim 2023/2024 działalność rozpoczął Wydział Psychologii w Krakowie, funkcjonujący w przestrzeni WSE, następnie 30 września 2024 roku nastąpiło połączenie obu uczelni, zaś kształcenie prowadzone wcześniej w WSE znalazło miejsce na Wydziale Interdyscyplinarnym w Krakowie Uniwersytetu SWPS.

Wyższa Szkoła Europejska wnosi do Uniwersytetu SWPS doświadczenie w prowadzeniu kształcenia na kierunkach studiów opartych o dziedzinę sztuki takich jak grafika reklamowa i multimedia (od 2014 roku) oraz sztuka cyfrowa (od 2022 roku).

Uniwersytet SWPS jest członkiem międzynarodowych organizacji zrzeszających uczelnie: EUA (European University Association), EUPHE (European Union of Private Higher Education), sieci GALA (Global Academy of Liberal Arts). W 2023 roku Uniwersytet SWPS został członkiem European Reform University Alliance (ERUA), włączając się jako pierwszy polski niepubliczny uniwersytet w inicjatywę Uniwersytetów Europejskich. O wysokiej pozycji uczelni świadczą także zagraniczne rankingi, takie jak: Shanghai Global Ranking of Academic Subjects (miejsce w trzeciej setce w grupie nauk społecznych – psychologia; najwyższe miejsce wśród polskich uczelni); Times Higher Education (THE) World University Rankings 2024 (trzecie miejsce wśród krajowych szkół wyższych oraz wśród nich pierwsze miejsce w dziedzinie nauk społecznych) i Times Higher Education Young University Ranking 2024 (miejsce pomiędzy 301. a 350., jest to druga pozycja wśród polskich uczelni).

## **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. Koncepcja kształcenia**

Celem studiów jest rozwijanie wszechstronnych umiejętności, które pozwolą osobom studiującym na skuteczne funkcjonowanie w obszarze sztuki i projektowania z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi i metod pracy. W trakcie nauki studenci rozwijają zdolność realizowania własnych koncepcji oraz projektów artystycznych, które opierają się na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z ich indywidualnej wyobraźni, ekspresji i intuicji. Studia na kierunku grafika reklamowa i multimedia wyposażają osoby absolwentkie w wiedzę i umiejętności z zakresu grafiki projektowej, uzupełniając solidne przygotowanie z zakresu sztuk plastycznych o znajomość zagadnień komunikacji społecznej, reklamy i mediów. Kierunek ma charakter praktyczny i przygotowuje do pracy zawodowej w sferze projektowania graficznego, tworzenia materiałów multimedialnych, promocyjno-reklamowych lub projektowania doświadczeń użytkownika.

Przyjęta konstrukcja kierunku studiów wynika z potrzeb rynku pracy dostrzeżonych już na etapie tworzenia kierunku studiów w 2014 roku. Pracodawcy w tym okresie wskazywali na problemy ze znalezieniem osób o odpowiednio dobrym, współczesnym warsztacie projektanta grafiki, łączących kompetencje społeczne i kompetencje zawodowe niezbędne do pracy w branży reklamowej i wydawniczej. W programie studiów od początku założono zatem potrzebę uwzględnienia oprócz umiejętności związanych z tworzeniem grafiki także znajomości realiów rynku pracy i działalności zawodowej w obszarach, w których grafika projektowa jest powszechnie wykorzystywana. Program został skonstruowany zatem w oparciu o 4 główne bloki przedmiotów (1) umiejętności warsztatowe (2) inne umiejętności zawodowe, (3) kontekst – społeczny, kulturowy, historyczny, (4) niezbędne elementy wymagane dla studiów pierwszego stopnia. W kolejnych latach w procesie doskonalenia kierunku studiów ta konstrukcja została utrzymana.

Program studiów oparty jest o dwie dyscypliny. Dyscyplina wiodąca, sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, widoczna jest w programie w trzech aspektach: (1) budowania kontekstu, w tym historii i współczesności sztuk plastycznych, w szczególności sztuk stosowanych, (2) warsztatu artystycznego związanego ze stosowaniem konkretnych technik i narzędzi graficznych (3) znajomości procesu projektowego. Dyscyplina pomocnicza, nauki o komunikacji społecznej i mediach, dostarcza absolwentom znajomości zagadnień reklamy, promocji i branding.

W toku doskonalenia programu studiów źródłem inspiracji był opublikowany w 2021 raport Fundacji iF Design „Designing Design Education – a Whitebook on the Future of Design Education”. W raporcie tym zwrócono uwagę na wzrost roli refleksji nad projektowaniem oraz coraz wyraźniejszą obecność w programach studiów zagadnień związanych z kontekstem – technicznym, biznesowym, kulturowym i społecznym. Potwierdziło to i umocniło znaczenie tych elementów w koncepcji kierunku. Założenia programu uwzględniają także definicje zawodu projektanta oraz wytyczne etyczne formułowane przez środowisko, jak Icoграда Design Education Manifesto z 2021 oraz Kodeks postępowania zawodowego dla projektantek i projektantów opracowany przez Międzynarodową Radę Designu (ICO-D) w 2020 (polska wersja w 2021 opublikowana przez Stowarzyszenie Twórców Grafiki Użytkowej).

Oceniając zgodność oferowanego kierunku ze strategią uczelni należy uwzględnić perspektywę zarówno historii kierunku, związanej z utworzeniem go w Wyższej Szkole Europejskiej im. ks. Józefa Tischnera, jak i perspektywę przyszłości kierunku po połączeniu z Uniwersytetem SWPS. Studia odgrywały istotną strategicznie rolę w działalności WSE, o czym świadczy między innymi poszerzenie w 2022 roku kształcenia w obszarze sztuki poprzez wyodrębnienie w nowy kierunek studiów „sztuka cyfrowa” zagadnień realizowanych wcześniej w ramach ścieżki „digital art”. Program i koncepcja tych nowych studiów powstały na podstawie doświadczeń zebranych w trakcie prowadzenia studiów „grafika reklamowa i multimedia”. Patrząc natomiast w przyszłość prowadzenie studiów na kierunku grafika reklamowa i multimedia, interdyscyplinarnych, a wręcz międzydziedzinowych, wpisuje się wprost w cele Strategii Uniwersytetu SWPS na lata 2024–2029 (Załącznik 2.7), związane z oferowaniem międzydziedzinowego i interdyscyplinarnego kształcenia łączącego w szczególności nauki społeczne, humanistyczne oraz sztukę. Rozwój kierunku i kadry będzie oparty na współpracy z Instytutem Projektowania Uniwersytetu SWPS, łączącym przedstawicieli dyscyplin z obszaru sztuki z całej uczelni. Warto przypomnieć, że zgromadzona przez tę jednostkę działalność artystyczna w ostatniej ewaluacji otrzymała kategorię A.

Osią kształcenia jest realizowanie przez osoby studiujące zadań projektowych. Na początek zadania są stosunkowo proste, wymagają przygotowania zróżnicowanych tematycznie projektów przy narzuconych ograniczeniach. Następnie projekty stają się bardziej rozbudowane, poszerzone o badanie potrzeb. Pierwszy rok studiów poświęcony jest głównie umiejętnościom bazowym, takim jak podstawowy warsztat i typografia, a także kształtowaniu sposobu patrzenia na otoczenie typowego dla osoby tworzącej informację widoczną w przestrzeni. To pozwala na korektę ewentualnych niedoborów osób studiujących w tym zakresie. Od drugiego roku studiów osoby studiujące realizują odrębne specjalności, które wybierają na podstawie swoich doświadczeń i predyspozycji projektowych. Odpowiada to na specyficzne dla branży projektowania graficznego i multimediów potrzeby solidnej specjalizacji, dobrej znajomości wybranego pola działalności. Obecnie program studiów przewiduje specjalności „projektowanie graficzne”, „multimedia” i „projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)”. Każda z tych specjalności zapewnia przygotowanie do kompleksowego realizowania zadań w wybranym obszarze, przy czym koncentruje się na projektowaniu graficznym wykorzystywanym w danym obszarze. Oferując różnorodne specjalności, program studiów realizuje także cele strategiczne Uniwersytetu SWPS odnoszące się do wykorzystania potencjału zajęć wybieralnych poprzez ich szeroki wybór i stałą aktualizację.

## **1.2. Cechy wyróżniające, związek z potrzebami otoczenia i działalnością zawodową**

Studia przygotowują do pracy w zawodzie projektanta graficznego, oferując kompleksowe wsparcie w szybkim i efektywnym włączeniu się do dynamicznej branży kreatywnej. Program nauczania koncentruje się na umiejętnościach, które pozwalają absolwentom sprawnie odnaleźć się na rynku pracy, z naciskiem na praktyczne aspekty zawodu. Obejmuje to zarówno przygotowanie z projektowania graficznego, jak i umiejętności zawodowe istotne w codziennej pracy, takie jak komunikacja ze zleceniodawcą, znajomość zasad promocji i brandingów czy specjalistyczny język angielski w reklamie.

Duży nacisk kładziony jest na umiejętność organizacji pracy, zarówno indywidualnej, jak i zespołowej, co jest kluczowe przy realizacji wspólnych projektów i zadań. Osoby studiujące uczą się również samooceny oraz konstruktywnego podejścia do krytyki, która odgrywa istotną rolę w działaniach artystycznych i projektowych, a także w kontekście szeroko rozumianej kultury. Istotną częścią

kształcenia jest zdolność definiowania i wyrażania własnych opinii na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umiejętność wkomponowania tych refleksji w projekty artystyczne.

Studia kładą nacisk na i profesjonalną prezentację własnej działalności artystycznej oraz projektowej, co obejmuje również posługiwanie się specjalistyczną terminologią z zakresu sztuk wizualnych. Osoby studiujące uczą się adaptacji do nowych, często zmiennych okoliczności, które mogą pojawić się w pracy zawodowej lub twórczej. Istotną cechą programu jest też wykorzystanie wyobraźni, intuicji i samodzielnego myślenia do efektywnego rozwiązywania problemów, co pozwala osobom studiującym na twórcze i innowacyjne podejście do zadań.

Komunikacja w ramach własnego środowiska i społeczności stanowi kolejny istotny aspekt programu. Osoby studiujące nabywają kompetencje potrzebne do efektywnej współpracy oraz integracji podczas realizacji zespołowych projektów, jak również w zakresie prac organizacyjnych i artystycznych związanych z różnorodnymi przedsięwzięciami kulturalnymi. Istotne jest także wypracowanie zorganizowanego podejścia do rozwiązywania problemów, zarówno w obszarze szeroko rozumianych prac projektowych, jak i w ramach własnych działań artystycznych.

Uwzględniając znaczenie pracy zespołowej oraz coraz większą świadomość różnorodności we współczesnym świecie program przewiduje projekty zespołowe kształtujące umiejętność współpracy i dokonywania wyborów co do stylu i estetyki pracy, a także cykl zajęć na temat projektowania uniwersalnego. Program odnosi się także do potrzeby umiejętnego stosowania współcześnie dostępnych narzędzi cyfrowych. Zgodnie z tym w programie studiów uwzględniono szerokie wykorzystanie nowoczesnych technologii w procesie projektowym – od kreacji, przez publikację i ewaluację, aż do narzędzi wspierających komunikowanie się zespołów projektowych. Program studiów daje możliwość łatwego włączania nowych narzędzi do organizacji zajęć, gdy tylko wchodzi one do użycia w branży kreatywnej.

Dopasowanie programu studiów do potrzeb otoczenia społeczno-gospodarczego szczególnie dobrze widać w programach specjalności. Przykładowo na specjalności „projektowanie graficzne” duży nacisk położony jest na umiejętności przygotowania grafiki informacyjnej, wykorzystywanej np. do wizualizacji danych liczbowych, ilustrowania przestrzeni (mapy, schematy), dróg (oznaczenia, znaki), instrukcji. W najbliższym roku akademickim te umiejętności będą rozwijane dzięki warsztatom na temat wdrożenia Systemu Identyfikacji Miejskiej. Zajęcia będą prowadzone wspólnie z przedstawicielem Działu Systemu Informacji Miejskiej, dr Krystianem Banetem. Także specjalność „projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)” jest wyjsciem naprzeciw rozwojowi tej działalności i zaangażowaniu w jej obrębie projektowania graficznego. Wprowadzenie do programu studiów typowej dla tych zawodów metodologii pracy i narzędzi przygotowuje osoby absolwentki do efektywnej pracy nad obszarem wizualności w zespołach działających w tej branży.

Wpływ otoczenia gospodarczego na konstrukcję programu i dobór treści programowych do roku 2023/2024 był realizowany w ramach działalności Konwentu WSE, który tworzyli przedstawiciele otoczenia społecznego i gospodarczego. Poza formalnym opiniowaniem programu i akceptowaniem tematów prac dyplomowych, członkowie Konwentu podejmowali też współpracę z uczelnią w postaci wsparcia swoją ekspercką wiedzą realizacji wybranych kursów. Umożliwiło to realizację zajęć we współpracy z przedstawicielami otoczenia. Np. „warsztaty projektowe” na specjalności „projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)” były realizowane we współpracy z organizacjami pozarządowymi. Przykładowo jedna z grup osób studiujących we współpracy z fundacją Archipelag

przygotowała projekt aplikacji przeznaczonej dla dzieci ze Spektrum Płodowych Zaburzeń Alkoholowych (FASD, ang. *fetal alcohol spectrum disorder*) pomagającej im oraz ich opiekunom w planowaniu oraz realizacji codziennych zadań. Współpraca pomiędzy osobami studenckimi a fundacją jest nadal kontynuowana mimo zakończenia zajęć. Doświadczenia z prowadzenia tych warsztatów będą kontynuowane od roku 2024/2025 na wszystkich specjalnościach.

Od obecnego roku akademickiego analogiczną rolę do wcześniej działającego Konwentu Wyższej Szkoły Europejskiej pełni Rada Pracodawców Wydziału Interdyscyplinarnego USWPS w Krakowie powołana przez Dziekana Wydziału. Rada Pracodawców pełni funkcje doradcze i opiniotwórcze mając na celu doskonalenie i zapewnienie wysokiej jakości procesu kształcenia, w tym konsultowanie programów studiów oraz praktyk zawodowych w zakresie dopasowania do aktualnych potrzeb rynku pracy, rozwoju współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym, w szczególności z podmiotami gospodarczymi, jednostkami samorządu terytorialnego oraz organizacjami pozarządowymi. Członkami Rady Pracodawców są m.in.: Łukasz Leszczyński, kierownik ds. akceleracji branży gier, Piotr Majorczyk, Prezes Zarządu Copernicus Center Press, Klaudia Kossowska, Prezes Fundacji Stella Virium, Piotr Wiśniewski, dyrektor kreatywny w Admind Agency, Piotr Fałek, Przewodniczący Sektorowej Rady ds. Kompetencji w sektorze Nowoczesnych Usług Biznesowych Prezes Zarządu Syntea SA, Marcin Jurczenko, Dyrektor Specjalistycznej Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej pn. "Krakowski Ośrodek Kariery", Gabriela Antczak, właścicielka firmy Gabriela Antczak Marketing Outsourcing, Piotr Piasecki, Przewodniczący Rady ds. Kompetencji Sektora Usług Rozwojowych, Prezes Zarządu Polskiej Izby Firm Szkoleniowych, Joanna Bartocha, tłumacz, Beata Mosór, Prezes Zarządu PROECO LEADERS, Katarzyna Łaput, Zastępca Dyrektora ds. Edukacji i Promocji Muzeum Inżynierii i Technik, Grzegorz Graff, Zastępca Dyrektora ds. Zbiorów i kolekcji Muzeum Etnograficzne, Delfina Jałowik, dyrektorka Bunkra Sztuki, Anna Cybula, pedagog w Świetlicy środowiskowej Amaltea, Hubert Kaszycki, założyciel Pagode Studio, Marta Raczek-Karcz, Prezes Zarządu Stowarzyszenia Międzynarodowe Triennale Grafiki.

Przedstawiciele otoczenia gospodarczo-społecznego – znani projektanci i czołowe krakowskie studia projektowe – są także zapraszani do współprowadzenia zajęć. Rolę taką pełnią reprezentanci między innymi Parastudio, Balsam studio, Ergo Design, Studio Otwarte (Marcin Wolny, Oksana Shmygol i Julian Wierzchowski). Ponadto prace (projekty) dyplomowe również powstają we współpracy z otoczeniem gospodarczym – małymi, lokalnymi firmami (np. kawiarnie, zakład krawiecki czy fryzjer), organizacjami (np. zespół muzyczny „Szkłane Oczy”), instytucjami (np. Dział Informacji Miejskiej i Pasażerskiej ZTP w Krakowie czy Muzeum Historii Ubioru w Poznaniu) i fundacjami (np. Hearty Foundation). Większość projektów ma potencjał wdrożeniowy, a wiele zaproponowanych rozwiązań już funkcjonuje w przestrzeni publicznej. Osoby studiuje coraz częściej sięgają po tematy ważne społecznie, jak np. promocja jazdy rowerem w Krakowie czy nadwrażliwość sensoryczna w przestrzeni publicznej, a swoją tematyką prac dyplomowych wspierają wybrane organizacje, np. lokalną grupę działania „Ujście Baryczy”, Polskie Stowarzyszenie na rzecz Osób z Niepełnosprawnością Inteligencjalną czy przedszkole dla dzieci z niepełnosprawnościami MIKRO. Program studiów przygotowuje również do współpracy z instytucjami kultury, takimi jak galerie czy instytucje kultury, w obszarze sztuk projektowych.

### 1.3. Efekty uczenia się

Efekty uczenia się realizują charakterystyki PRK wymagane dla studiów pierwszego stopnia i dla studiów w obszarze sztuki. Osoby absolwentkie są przygotowane do podjęcia studiów drugiego stopnia na uczelniach realizujących studia z zakresu projektowania i multimediiów – obecnie osoby absolwentkie kierunku studiują m.in. na Akademiach Sztuk Pięknych w Krakowie i w Katowicach oraz na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie.

Osoba absolwentka kierunku „grafika reklamowa i multimedia” jest twórcą kreatywnym, przygotowanym do samodzielnej, świadomej pracy artystycznej, a swoje decyzje projektowe potrafi uzasadnić odwołując się do posiadanego warsztatu artystycznego i wiedzy z zakresu historii sztuki i projektowania, aktualnych trendów oraz znajomości potrzeb odbiorcy (GRM1\_W01, GRM1\_W03, GRM1\_W04, GRM1\_W10, GRM1\_W12, GRM1\_U06, GRM1\_U07, GRM1\_U08, GRM1\_U11, GRM1\_U13, GRM1\_K01, GRM1\_K03, GRM1\_K11). Jest to osoba przygotowana do prowadzenia procesu projektowego, która potrafi prowadzić badania odbiorców i dokonywać oceny swoich prac, a także krytycznie podchodzić do analizy zebranych danych i do założeń projektowych (GRM1\_W03, GRM1\_U01, GRM1\_U02, GRM1\_U03), zna rolę i możliwości zastosowania technologii w procesie projektowym (GRM1\_W11). Potrafi współpracować w interdyscyplinarnych zespołach i korzystać z opinii ekspertów (GRM1\_U14, GRM1\_K02). Kompetentnie tworzy komunikację wizualną, jest również przygotowana do projektowania uniwersalnego (GRM1\_W01, GRM1\_W02, GRM1\_K05, GRM1\_K07) oraz tworzenia projektów o potencjale wdrożeniowym (GRM1\_U05, GRM1\_K06). Efektywnie komunikuje się podczas pracy zespołowej i z odbiorcą projektów, ma także umiejętności posługiwania się językiem obcym na poziomie B2 (GRM1\_U04, GRM1\_U10, GRM1\_U12, GRM1\_U13).

Osoba absolwentka jest także przygotowana do podejmowania i prowadzenia działalności zgodnie z przepisami prawa i etyką pracy, a także ze świadomością oddziaływania, jakie wywiera (GRM1\_W05, GRM1\_W06, GRM1\_W07, GRM1\_W08, GRM1\_W09, GRM1\_K04, GRM1\_K06, GRM1\_K08, GRM1\_K09, GRM1\_K10). Ma również wyrobiony nawyk stałego rozwijania swojego warsztatu artystycznego, umiejętności i wiedzy (GRM1\_U09, GRM1\_U15).

Osoby absolwentkie kierunku grafika reklamowa i multimedia są przygotowane do pracy w branży kreatywnej:

- w studiach projektowych,
- w agencjach reklamowych, interaktywnych i marketingowych
- w wydawnictwach, drukarniach,
- w mediach,
- w firmach i przedsiębiorstwach realizujących projekty związane z tzw. przemysłem kreatywnym i nowymi technologiami wykorzystywanymi w komunikacji multimedialnej (w studiach projektowania gier, aplikacji, wydarzeń eventowych, scenografii multimedialnych, instytucjach wystawienniczych),
- do prowadzenia działalności twórczej, uprawiania tzw. wolnego zawodu – artysty, projektanta.

**Zalecenia dotyczące kryterium 1 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę: nie dotyczy.**



## **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. Treści programowe**

Program studiów ma wszechstronny charakter, składa się z bloków przedmiotów teoretycznych i praktycznych, wspierających rozwój kompleksowych kompetencji w dziedzinie sztuk wizualnych i projektowania. Studenci mają możliwość zdobywania wiedzy teoretycznej w ramach przedmiotów takich jak „Historia projektowania” oraz „Historia sztuk audiowizualnych”. Dzięki temu mogą głębiej zrozumieć ewolucję estetyk, nurtów oraz wpływów kulturowych, które mają wpływ na kształt współczesnych mediów i grafiki projektowej. Analiza tych historycznych procesów pozwala osobom studiującym lepiej rozpoznawać i interpretować obecne trendy w grafice projektowej oraz świadomie integrować je w swoich własnych projektach.

Zajęcia obejmujące zagadnienia prawne i etyczne przygotowują osoby studiujące do pracy w zgodzie z obowiązującymi normami i regulacjami. Uczą ich, jak etycznie podchodzić do tworzenia treści wizualnych i projektowych, uwzględniając prawa autorskie oraz odpowiedzialność społeczną. Zajęcia dotyczące socjologii sztuki i projektowania poszerzają świadomość społeczną osób studiujących, pomagając im rozumieć, jak sztuka i projektowanie wpływają na społeczeństwo oraz w jaki sposób mogą kształtować postawy i reakcje odbiorców.

Ważnym elementem programu jest także nauka podstaw krytycznego myślenia oraz analiza semiotyczna przekazu wizualnego. Te przedmioty umożliwiają osobom studiującym nie tylko rozpoznawanie ukrytych znaczeń w dziełach sztuki i projektach graficznych, ale także pomagają im świadomie budować przekaz wizualny w swojej pracy, odwołując się do zaawansowanych technik interpretacyjnych. Studenci uczą się zatem rozpoznawać oraz definiować wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami swojej twórczości, co pozwala im na bardziej refleksyjne i przemyślane podejście do projektowania.

Program studiów kładzie również duży nacisk na znajomość rozwojowych linii grafiki interaktywnej, projektowej i artystycznej, co jest szczególnie istotne w kontekście specjalizacji, którą osoba studiująca wybiera. W zależności od obranej ścieżki, studenci zdobywają umiejętność poruszania się w różnych środowiskach technologicznych. Uczą się także wykorzystywać najnowsze technologie stosowane w sztukach plastycznych, co pozwala im efektywnie realizować swoje artystyczne i projektowe wizje.

Budowanie własnego warsztatu twórczego jest kolejnym kluczowym elementem programu. Osoby studiujące są zachęcane do rozwijania indywidualnego stylu i sposobu pracy jako artyści-projektanci. Mają możliwość doskonalenia swoich umiejętności technicznych i kreatywnych poprzez praktyczne projekty, które wymagają od nich zastosowania zdobytej wiedzy teoretycznej w rzeczywistych kontekstach projektowych. W ten sposób program studiów pozwala im stopniowo budować i doskonalić swój unikalny warsztat twórczy, przygotowując ich do profesjonalnej kariery w dziedzinie grafiki reklamowej i multimedialnych.

Pierwszy rok studiów stanowi bazę umożliwiającą osobom studiującym zapoznanie się z różnymi aspektami zawodu i kontekstem pracy projektowej oraz rozwój umiejętności warsztatowych. Na pierwszym roku osoby studiujące poznają narzędzia cyfrowe niezbędne do dalszej pracy, rozwijają swoją wrażliwość, umiejętność obserwacji i badania odbiorców, posługiwanie się językiem komunikacji wizualnej oraz poznają historię sztuki i projektowania oraz szeroki kontekst społeczny i zawodowy pracy projektanta. Na tym etapie pojawiają się już także zagadnienia etyczne i prawne. Cechą charakterystyczną studiów jest projektowy charakter zajęć narzędziowych. Dzięki precyzyjnie skonstruowanym zadaniom osoby studiujące wykorzystują zaplanowany przez prowadzącego zestaw narzędzi do przygotowania własnego projektu, który jest podstawą oceny postępów. W treściach realizowanych w tej grupie przedmiotów istotne jest też kształcenie elastyczności w posługiwaniu się oprogramowaniem różnych producentów. Obecnie Uczelnia korzysta głównie z pakietu Adobe, ale osoby absolwenckie mogą trafić na rynku pracy także na inne programy, dlatego w ramach zajęć stosowane jest też różne oprogramowanie. W trakcie pierwszego roku osoby studiujące poznają systematycznie zagadnienia z zakresu edycji grafiki wektorowej, rastrowej, multimediów, makro- i mikrotypografii. Na wielu przedmiotach pojawiają się zagadnienia dotyczące posługiwania się językiem wizualnym, natomiast specjalnie im poświęcone są przedmioty „Komunikacja wizualna 1” oraz „Komunikacja wizualna 2”. Osoby studiujące mają także zajęcia z rysunku i kompozycji, poszerzają również wiedzę w zakresie roli badań w procesie projektowym, historii i socjologii sztuki i projektowania, ucząc się znajdowania właściwego kontekstu dla swoich projektów. Po pierwszym roku osoby studiujące mają wiedzę i umiejętności z zakresu prowadzenia procesu projektowego oraz prezentowania wyników swojej pracy.

W trakcie realizacji treści przedmiotów z pierwszego roku osoby studiujące mają możliwość zapoznać się ze specyfiką wszystkich specjalności realizowanych od drugiego roku studiów i przygotować się do wyboru specjalności. Decyzje o wyborze specjalności podejmowane są na podstawie indywidualnych deklaracji osób studenckich oraz przeglądu ich postępów na koniec pierwszego roku. Proces ten pozwala ocenić rozwój, predyspozycje i umiejętności, co ułatwia dokonanie świadomego wyboru ścieżki kształcenia. Zespoły wykładowców analizują prace osób studiujących – zarówno te analogowe, jak i cyfrowe, w tym wydruki, animacje oraz prezentacje z kursów zespołowych – aby pomóc osobom studiującym dokonać wyboru specjalności. Po przeglądzie końcoworocznym dalsze kształcenie jest ukierunkowane na jedną z trzech specjalności – „projektowanie graficzne”, „multimedia” lub „projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)”. Na przedmioty specjalnościowe przeznaczono łącznie ok. 23% punktów ECTS uzyskiwanych w programie studiów. Osoby studiujące mają możliwość wyboru fakultetów i praktyk niezależnych od specjalności. Od drugiego roku studiów osoba studiująca może więc samodzielnie kształtować część swojego programu studiów, co pozwala na rozwijanie zainteresowań oraz na profilowanie zajęć pod kątem przyszłej aktywności zawodowej. Sprzyja to także podnoszeniu świadomości samokształcenia oraz planowania rozwoju projektowego.

Treści realizowane w ramach specjalności są adekwatne do ich nazw i uzupełnione o zagadnienia, które mają za zadanie ułatwić funkcjonowanie osób absolwenckich na rynku pracy. Zwykle w trakcie kolejnych lat praktyki zawodowej projektanci określają swoją specjalizację coraz bardziej wąsko, ale początkowy etap kariery wiąże się z wykonywaniem wielu różnorodnych zadań. Dlatego właśnie na specjalności „multimedia”, poza pogłębieniem zagadnień z przedmiotów ogólnych i poza obszarem animacji oraz filmu, realizowane są treści z zakresu tworzenia animacji 3D i pracy w środowisku wirtualnym. Na specjalności „projektowanie graficzne” największy nacisk położony jest na projektowanie materiałów na potrzeby druku, ale realizowane są też liczne zadania związane



z projektowaniem dla mediów społecznościowych, w tym również projektowanie elementów ruchomych. Na tej specjalności realizowane są też treści z zakresu projektowania materiałów reklamowych, książek, opakowań, identyfikacji wizualnej i materiałów informacyjnych. Projekty tworzone w ramach specjalności „projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)” są z kolei najmocniej związane z projektowaniem wszelkiego typu interfejsów i aplikacji, ale poruszane są także zagadnienia dotyczące projektowania informacji i wizualizacji danych. Ważną częścią specjalności są warsztaty projektowe, podczas których osoby studiujące realizują projekty z organizacjami z otoczenia społecznego. Warsztaty te wywodzą się z doświadczeń specjalności „projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)”, ale od roku akademickiego 2023/2024 zostały wprowadzone dla wszystkich specjalności. Doświadczenia zdobyte w ten sposób wzmacniają potencjał zawodowy osób absolwentów oraz uwalniają na odpowiedzialność społeczną.

Przedmioty wspólne realizowane na 2 i 3 roku studiów dotyczą prowadzenia badań projektowych („Badania jakościowe”, „Analiza semiotyczna przekazu wizualnego” oraz „Projektowanie uniwersalne”) wykorzystywanych przy pracy nad projektem dyplomowym oraz w późniejszej pracy zawodowej – bez względu na wybraną ścieżkę kariery. Wspólne są także treści z zakresu reklamy i branding, w tym komunikacji z klientem i zarządzania własną karierą. Od czwartego semestru osoby studiujące realizują praktyki zawodowe.

W programie studiów istotne miejsce zajmuje również projektowanie uniwersalne, które kładzie nacisk na tworzenie rozwiązań dostępnych dla jak najszerszego grona odbiorców, niezależnie od ich wieku, sprawności czy ograniczeń. Projektowanie uniwersalne umożliwia rozwój projektów przyjaznych i funkcjonalnych, a jednocześnie inkluzywnych, co jest niezwykle istotne we współczesnym świecie, gdzie rośnie świadomość społeczna i potrzeba tworzenia dostępnych przestrzeni, produktów oraz aplikacji.

W ramach specjalności „projektowanie graficzne” oferowane są zajęcia m.in z wprowadzenia do audiodesktypcji i tyflografiki, które stanowią niezwykle ważny aspekt projektowania dla osób z niepełnosprawnością wzroku. Tyflografika, czyli tworzenie grafiki dotykowej, pozwala projektantom na przygotowanie materiałów, które są odbierane poprzez dotyk, umożliwiając osobom niewidomym i słabowidzącym na zrozumienie i korzystanie z projektów wizualnych w sposób dostosowany do ich potrzeb. Zajęcia te dają osobom studiującym unikalne umiejętności pracy z formami dotykowymi, ucząc ich, jak myśleć w kategoriach zmysłu dotyku oraz jak przekładać elementy wizualne na struktury możliwe do odczytania bez wzroku. Tyflografika rozwija wrażliwość na różnorodne potrzeby użytkowników i poszerza perspektywę projektową o elementy dostępności. Audiodesktypcja pełni rolę narratora, który opowiada o istotnych aspektach wizualnych, ułatwiając odbiorcom niewidomym i słabowidzącym pełne doświadczenie sztuki i projektów. Elementy dotyczące audiodesktypcji dotyczą nauki treści wizualnych poprzez szczegółowy opis dźwiękowy.

Specyficzna dla kierunku jest potrzeba szybkiego reagowania na zmiany technologiczne – pojawianie i upowszechnianie się nowych narzędzi informatycznych i technologii pomocnych przy tworzeniu projektów graficznych. Jak dotychczas największym zmianom podlegały narzędzia do tworzenia animacji: powszechnie używany w 2014 roku Macromedia Flash obecnie jest już rzadko stosowany w branży, dlatego obecnie osoby studiujące używają Adobe After Effects i innych narzędzi, które zyskują na popularności. Podobnie narzędzia do prowadzenia procesu projektowego, takie jak najczęściej używane Miro, oraz zyskująca popularność Figma, z której również korzystają osoby

studiujące. Wyjątkową dynamikę obserwuje się w wykorzystaniu sztucznej inteligencji, błyskawicznie wprowadzonej jako narzędzie przez wiele firm. Osoby studiujące uzyskują przygotowanie do stosowania narzędzi AI służących do generowania obrazu, korzystając z pakietu Adobe Creative Cloud lub innych modeli wprowadzanych w ramach realizowanych projektów. Podczas zajęć, w trakcie których do pracy projektowej wykorzystuje się generatywną sztuczną inteligencję, porusza się kwestie etyczne, związane np. z prawdopodobieństwem wykorzystania przez AI obrazów z niewiadomych, w tym nieetycznych, źródeł. Nowoczesnym uzupełnieniem programu jest wykorzystanie elementów wirtualnej rzeczywistości (VR), która umożliwia eksplorację i testowanie projektów w środowisku w pełni immersyjnym. To pozwala osobom studiującym na precyzyjne wizualizowanie przestrzeni i rozwiązań, zanim trafią one do fazy realizacji, a także przygotowuje do tworzenia projektów dla przestrzeni immersyjnych, które angażują odbiorców w nowatorski sposób. Projekty takie znajdują zastosowanie m.in. w branży reklamowej, umożliwiając tworzenie interaktywnych kampanii, doświadczeń i prezentacji. Dzięki doświadczeniu pracy z VR osoby studiujące są lepiej przygotowane do wyzwań przyszłości, tworząc rozwiązania, które odpowiadają na zmieniające się potrzeby rynku.

## **2.2. Formy zajęć i organizacja studiów**

Program studiów przewiduje kształcenie w formie stacjonarnej i formie niestacjonarnej. Studia stacjonarne trwają 6 semestrów, a niestacjonarne – 7 semestrów, przeznaczonych na uzyskanie 180 punktów ECTS. Liczba godzin zajęć wynosi ogółem 2920 godzin na studiach stacjonarnych oraz 2381 godzin na studiach niestacjonarnych. Zajęcia wymagają bezpośredniego kontaktu osób prowadzących zajęcia i osób studiujących, a jedynie lektoraty (na semestrach 1-4) zawierają stałą część e-learningową. Udział zajęć na odległość jest bardzo ograniczony.

Część przedmiotów zbudowana jest w sposób modułowy, łącząc zajęcia teoretyczne (wykłady) i praktyczne (warsztaty, ćwiczenia i konwersatoria), ale większość kursów ma tylko jedną formę – dominują zajęcia praktyczne w formie warsztatów. Typowe dla przedmiotów jest kształtowanie efektów uczenia się z wszystkich trzech kategorii (wiedza, umiejętności, kompetencje) w sposób zintegrowany. W szczególności realizacja projektów pozwala na połączenie przygotowania w zakresie warsztatu projektowego, kontekstu funkcjonowania projektowania oraz kształtowania kompetencji społecznych, takich jak metody pracy zespołowej, umiejętność argumentowania, dyskusowania na temat projektów oraz konstruktywnego przyjmowania krytyki własnej pracy. Wykłady występują wyłącznie w przedmiotach podstawowych, natomiast formy aktywne w przedmiotach, których celem jest również kształcenie odpowiednich umiejętności i kompetencji społecznych. Formy aktywne są wyłącznym sposobem prowadzenia zajęć w ramach specjalności, a w całym programie realizują one łącznie ponad 80% liczby punktów ECTS.

W toku studiów odbywają się przeglądy prac osób studiujących, które kształtują umiejętność prezentowania efektów własnej pracy, kluczową w każdym rodzaju pracy projektowej. Przeglądy, odbywające się poza zajęciami, dotyczą całego rocznika i nadają kierunek dalszej pracy osoby studiującej na studiach. Przegląd po pierwszym roku wspiera dobór specjalności, na dalszym etapie przeglądowi towarzyszy rekrutacja do pracowni dyplomowych. Realizacja projektu dyplomowego i prezentacja portfolio na koniec studiów są zwieńczeniem tego procesu.

Liczebność grup zapewnia warunki do osiągnięcia efektów uczenia się i wynosi zazwyczaj:

- na wykładach i konwersatoriach – cały rocznik (50-75 osób),
- na ćwiczeniach 30 osób, do maksymalnie 35 osób,
- na warsztatach 20 osób, maksymalnie 24 osoby.

Zajęcia w formie stacjonarnej odbywają się w budynku uczelni od poniedziałku do piątku, zazwyczaj w godz. 8.30-17.00, zaś w formie niestacjonarnej w soboty i niedziele zjazdowe, zazwyczaj w godz. 8.15-18.50. Takie rozplanowanie umożliwi efektywne wykorzystanie czasu przeznaczonego na udział w zajęciach i samodzielne uczenie się. Wykładowcy są dostępni w ramach cyklicznych, cotygodniowych dyżurów lub spotkań online oraz na bieżąco odpowiadają mailowo na pytania osób studiujących. Komunikacja odbywa się również poprzez narzędzie Google Classroom („wirtualne klasy”) przypisane do zajęć. Harmonogram zajęć (Załącznik 2.3.) dostępny jest w Wirtualnej Uczelni na ponad miesiąc przed rozpoczęciem roku akademickiego. Na 2 tygodnie przed rozpoczęciem semestru publikowane są szczegółowe sylabusy do zajęć odbywających się w danym semestrze. W ten sposób osoby studiujące z wyprzedzeniem mogą zapoznać się z treściami programowymi, zalecaną literaturą oraz zasadami zaliczenia przedmiotu.

### **2.3. Metody kształcenia**

W programie studiów dominują aktywizujące formy zajęć, z adekwatnymi do nich metodami kształcenia. Większość zajęć ma formę warsztatów wymagających pracy indywidualnej lub zespołowej nad zadaniami projektowymi skonstruowanymi przez osobę prowadzącą zajęcia. Praca osób studiujących nad projektami wspierana jest przez konsultacje, przeglądy prac, dyskusje, zaś na koniec semestru odbywają się finalne przeglądy i prezentacje studenckie. W tym kształcie prowadzone są w całości przedmioty specjalnościowe, ale też liczne wspólne przedmioty trzonowe. Zajęcia służące przekazywaniu wiedzy mają postać konwersatoriów lub wykładów interaktywnych, w trakcie których osoba prowadząca zadaje osobom studiującym pytania i prowokuje wymianę myśli. Dla przedmiotów poświęconych kontekstowi projektowania typowa jest forma ćwiczeń, podczas których prowadzący stosują metody z obszaru design thinking i projektowania doświadczeń użytkownika. E-learning ma bardzo ograniczoną rolę, stanowi część zajęć z języka angielskiego w semestrach 1–4. Wybór metod aktywizujących jako dominujących w programie studiów wynika z przekonania o malejącej roli metod podawczych w sytuacji szybkiego dostępu do informacji, baz danych czy literatury źródłowej, ale też ma na celu zapewnienie jak najlepszej efektywności procesu nauczania, rozbudzenie aktywności i inspirowanie do samodzielnego rozwoju, co jest niezbędne w działalności artystycznej.

Uczelnia udostępnia na stałe narzędzia i metody prowadzenia zajęć na odległość. Rozwiązania te zostały opracowane w trakcie pandemii, są nowoczesne, wystandaryzowane w skali uczelni i dzięki temu zintegrowane z systemem zarządzania procesem organizacji dydaktyki. Dostępne są one z poziomu planu zajęć w Wirtualnej Uczelni. W efekcie możliwa jest praca w trybie synchronicznym i asynchronicznym na zajęciach o różnej organizacji. Osoby studiujące i osoby prowadzące zajęcia mają dostęp do wsparcia w przygotowaniu do kształcenia na odległość, w tym szkoleń i webinarów z tego zakresu. Na prezentowanym kierunku studiów znaczenie tych narzędzi jest jednak głównie pomocnicze.

### **2.4. Praktyki**

Program studiów przewiduje praktyki w wymiarze 960 godzin i 24 punktów ECTS, odpowiednio do praktycznego profilu studiów oraz przyjętej koncepcji kształcenia. Praktyki są przewidziane do realizacji po zakończeniu pierwszego roku i uzyskaniu wstępnego przygotowania w zakresie komunikacji wizualnej, projektowania grafiki rastrowej i wektorowej, animacji i postprodukcji, typografii, produkcji filmowej, projektowania grafiki edytorskiej, znajomości architektury informacji i narzędzi wykorzystywanych w procesie projektowym. Praktyki są realizowane w różnego typu

firmach, start upach, organizacjach pozarządowych i instytucjach publicznych, osoba studiująca ma możliwość wyboru praktyki niezależnie od studiowanej specjalności.

Organizację praktyk reguluje wydziałowy regulamin obowiązkowych praktyk zawodowych (Załącznik 2.8). Kluczową rolę w procesie organizacji i zaliczania praktyk pełni (1) Pełnomocniczka Dziekana ds. praktyk dla kierunku grafika reklamowa i multimedia, która weryfikuje zgłoszenia na praktyki, nadzoruje ich przebieg, a także rozlicza praktyki osobom studiującym, tym samym pełni rolę wewnętrznego opiekuna praktyk, oraz (2) Biuro Karier Uniwersytetu SWPS, które nawiązuje kontakt z podmiotami organizującymi praktyki, wspiera osoby studiujące w wyborze miejsc praktyk, dba o zawarcie porozumień w sprawie praktyk oraz o sprawny przebieg procesu rozliczania praktyk. Podczas praktyk Pełnomocniczka Dziekana ds. praktyk prowadzi hospitacje wybranych praktyk. Celem hospitacji jest weryfikacja, czy praktyka umożliwia osobie studiującej osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się.

Zgodnie z regulaminem praktyk osoby studiujące mogą realizować praktyki jako praktyki instytucjonalne lub praktyki indywidualne. Praktyki instytucjonalne polegają na skierowaniu grupy osób studiujących do praktykodawców na podstawie porozumień o współpracy, zawartych przez uczelnię. W ramach tych praktyk osoby studiujące są pod opieką opiekunów po stronie praktykodawcy, którzy czuwają nad przebiegiem praktyk, przydziałem i wprowadzeniem w zadania oraz ich rozliczeniem. Osoba studiująca może także złożyć wniosek o skierowanie na praktykę indywidualną do wybranego przez siebie miejsca, np. agencji reklamowej, multimedialnej, studia projektowego czy działu marketingu. Wniosek jest oceniany pod kątem tego, czy wybrany podmiot stwarza warunki do realizacji efektów uczenia się i przede wszystkim – czy w wybranym miejscu osoba studiująca będzie pod opieką specjalisty. Praktyki, w których zabrakłoby opieki osoby doświadczonej w branży, nie umożliwiałyby realizacji efektów uczenia się, dlatego są one niedopuszczalne. W wyjątkowych przypadkach praktyka indywidualna może być odbywana w miejscu pracy osoby studiującej, jeśli odbywa się to w czasie wyznaczonym na realizację praktyk oraz jeśli spełnione są wszystkie wcześniej wspomniane wymagania.

Po zakończeniu praktyk osoba studiująca w każdym przypadku przedkłada dokumentację (dziennik praktyk, opinię o praktykancie oraz ocenione przez zewnętrznego opiekuna praktyk efekty uczenia się), na podstawie której można ocenić praktykę, a także zweryfikować osiągnięcie efektów uczenia się. W dzienniku praktyk dokumentuje się czas praktyki i wykonywane czynności, zaś opinia o praktykancie zawiera opis mocnych stron oraz obszarów do rozwoju praktykanta przygotowaną przez opiekuna z miejsca odbywania praktyki.

Na początku semestru, w którym przewidziane są praktyki, Pełnomocniczka Dziekana ds. praktyk prowadzi dla osób studiujących spotkanie na ich temat, podczas którego osoby studiujące zapoznają się z modelem, celami i możliwościami realizacji praktyk. Wszystkie informacje dotyczące praktyk dostępne są w wewnętrznym portalu studenckim Wirtualna Uczelnia. Znajduje się w nim przede wszystkim artykuł informujący osoby studiujące o przebiegu procesu praktyk, wymaganiach, zasadach zaliczenia, Regulaminie praktyk wraz z wzorami dokumentacji, znajdują się w nim także niezbędne instrukcje dotyczące poszczególnych etapów rozliczenia praktyk. W kaflu Materiały osoby studiujące mają dostęp do sylabusu praktyk. Poprzez specjalny kafel: "Praktyki i kariera" osoby studiujące wyszukują oferty praktyk instytucjonalnych i zgłaszają się na nie, lub zgłaszają chęć realizacji praktyk indywidualnych. Po uzyskaniu akceptacji realizacji praktyk, osoby studiujące mogą śledzić cały proces,

a także wypełnić dokumenty rozliczeniowe oraz śledzić kolejne etapy rozliczenia praktyk. Wewnętrzny opiekun praktyk ma wgląd do dokumentów wypełnianych przez osobę studiującą. Po zakończeniu praktyki zewnętrzny opiekun praktyki i wewnętrzny opiekun praktyki dokonują oceny, a informacje te także są dostępne dla osób studiujących. W trakcie realizacji praktyk przez osoby studiujące są one pod opieką Pełnomocniczki, która jest w kontakcie z organizatorami praktyk i interweniuje w razie potrzeby.

## **2.5. Indywidualizacja procesu kształcenia**

Na wielu etapach procesu kształcenia na kierunku dokonywana jest ocena umiejętności artystycznych, predyspozycji i indywidualnego potencjału osób studiujących. Pierwszym tego rodzaju zdarzeniem, które służy indywidualizacji kształcenia, jest przegląd po pierwszym roku studiów. Prowadzący zajęcia przyglądają się wtedy całościowo rozwojowi artystycznemu osób studiujących. Omówienie obserwacji z osobami studiującymi pozwala ich ukierunkować i dokonać świadomych decyzji o wyborze specjalności dalszego kształcenia.

Istotną częścią indywidualizacji procesu kształcenia jest także korzystanie z zajęć wybieralnych przewidzianych w planie studiów. Zajęcia wybieralne są regularnie doskonalone, działanie takie jest wprost przewidziane w Strategii Uczelni. Doskonalenie w ciągu ostatnich dwóch lat dotyczyło przedmiotów w ramach specjalności, jak też dodania fakultetu projektowego kierowanego do osób studiujących na trzech z kierunków studiów prowadzonych na Wydziale – grafika reklamowa i multimedia, game design oraz sztuka cyfrowa.

W przypadku szczególnych potrzeb osób studiujących regulamin studiów Uniwersytetu SWPS przewiduje możliwość uzyskania przez osobę studiującą indywidualnej organizacji studiów (IOS). To rozwiązanie służy w pierwszej kolejności do dostosowania tempa i organizacji studiów – np. dla osób z niepełnosprawnością, osób z ograniczeniami ze względu na stan zdrowia lub w inny sposób potrzebujących dostosowań, aby w pełni zrealizować efekty uczenia się. Odbywanie studiów według IOS oznacza, że osoba studiująca realizuje indywidualny plan studiów lub indywidualne warunki przystępowania do zaliczeń przewidzianych w planie studiów.

**Zalecenia dotyczące kryterium 2 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę:** nie dotyczy.

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

#### **3.1. Przyjęcie na studia**

Rekrutacja na studia odbywa się w oparciu o wyniki matury oraz ocenę portfolio kandydatek i kandydatów. Osoba kandydująca na kierunku grafika reklamowa i multimedia w procesie kwalifikacji przedkłada do oceny portfolio w wersji elektronicznej, składające się z minimum 3 prac z zakresu sztuk wizualnych wykonanych dowolną techniką (np. fotografia, film, grafika cyfrowa lub tradycyjna – rysunek, malarstwo). Osoby studiujące są też zobowiązane do przygotowania opisów prac. Celem tego etapu rekrutacji jest sprawdzenie predyspozycji, które będą rozwijane w czasie studiów. Prace oceniane są w następujących kategoriach: tytuł i opisy prac (spójność, czytelność), narracja (zdolność opowiadania za pomocą wykorzystanych środków), innowacyjność (oryginalność środków i metod, unikatowość podjętego tematu), umiejętności warsztatowe (umiejętność stosowania odpowiednich technik, kompozycja i inne umiejętności warsztatu artystycznego) i społeczny wpływ prezentowanych prac. Przez cały okres rekrutacji odbywają się konsultacje prowadzone przez nauczycieli akademickich, wspierające kandydatów w przygotowaniu portfolio.

#### **3.2. Uznawanie wyników**

Na kierunku nie jest prowadzone potwierdzanie efektów uczenia się w procesie rekrutacji. Uznawanie wyników odbywa się wyłącznie na podstawie Regulaminu studiów. Uznawanie zaliczenia odbywa się na podstawie decyzji Dziekana wydanej na wniosek osoby studiującej. Rozstrzygając sprawę, Dziekan ocenia, czy program zaliczonego przedmiotu i jego efekty uczenia się są zgodne z programem i efektami uczenia się przedmiotów przewidzianych w programie studiów na kierunku, na którym osoba studiująca studiuje. Ze względu na to, że wiele przedmiotów wymaga weryfikacji efektów uczenia się na podstawie przebiegu pracy na zajęciach lub efektów uzyskanych w konkretnym procesie projektowym, uznawanie wyników najczęściej dotyczy zajęć teoretycznych. Osoby studiujące, które podejmują studia na kierunku grafika reklamowa i multimedia po innych studiach mogą w praktyce uzyskać uznanie zaliczeń na łącznie około 30 ECTS.

#### **3.3. Dyplomowanie**

Proces dyplomowania na kierunku grafika reklamowa i multimedia podlega stałemu doskonaleniu od czasu pierwszych przeprowadzonych egzaminów dyplomowych. W ramach prac doskonalących wprowadzono szczegółowe zasady realizacji prac dyplomowych, przedmioty pomocnicze związane z prowadzeniem badań niezbędnych do przygotowania pracy, proseminarium w semestrze poprzedzającym rozpoczęcie seminarium dyplomowego oraz przegląd pólmekowy. Zadbano także o przystępne informacje dla osób studiujących. Celem tych działań było także ukierunkowanie osób studiujących na przygotowywanie projektów dyplomowych o charakterze praktycznym i wdrożeniowym.

Zasady realizacji prac dyplomowych określają, że celem pracy dyplomowej jest przygotowanie projektu artystycznego z zastosowaniem grafiki, interakcji lub multimediów zgodnie ze Standardami pracy dyplomowej (Załącznik 2.9). Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna (projektowa) i praca pisemna (studium problemowe odnoszące się do pracy praktycznej wraz z jej opisem).



Przedmioty dotyczące prowadzenia badań zostały dostosowane do potrzeb związanych z prowadzeniem projektu dyplomowego. Wprowadzenie proseminarium pozwoliło na eksplorowanie przez osoby studiujące możliwych zagadnień projektu dyplomowego przy udziale prowadzących zajęcia ekspertów, a także przygotowanie się do dalszej pracy przez poznanie instrukcji dyplomowania, definiowanie problemu projektowego, a także zapoznanie się z zagadnieniami z zakresu pisania tekstu akademickiego, zapobiegania plagiatom i posługiwania się literaturą.

Przegląd semestralny jest podsumowaniem pierwszego semestru pracy nad projektem dyplomowym. Osoby studiujące przygotowują krótkie, kilkuminutowe wystąpienie, które może być wzbogacone o prezentację wstępnej koncepcji, moodboardu, storyboardu itp. Zespół wykładowców w ciągu jednego dnia dokonuje przeglądu wszystkich prac, oceny dokonują osoby reprezentujące sztukę oraz inne dyscypliny.

### **3.4. Postępy osób studiujących i ocenianie**

Postępy osób studiujących są monitorowane na bieżąco przez władze Wydziału oraz Koordynatorów specjalności, odpowiedzialnych za właściwą realizację toku studiów, w proces monitorowania procesu oceniania zaangażowany jest także Pełnomocnik Dziekana ds. jakości kształcenia, który m.in. analizuje rozkłady ocen uzyskane na poszczególnych latach studiów oraz z poszczególnych przedmiotów i w związku z tym ma możliwość sformułowania rekomendacji dotyczących efektów uczenia się oraz sposobów ich weryfikacji. Także dobór metod i sposobów oceniania podlega stałemu monitoringowi odpowiednich podmiotów, w tym m.in. Prodziekana ds. dydaktycznych, który współpracuje w tym zakresie przede wszystkim z Pełnomocnikiem Dziekana ds. jakości kształcenia.

Ogólne zasady sprawdzania i oceniania stopnia osiągnięcia efektów uczenia się określa regulamin studiów. Skala ocen obejmuje oceny od 2,0 (niedostateczny) do 5,0 (bardzo dobry) z ocenami 3,5 oraz 4,5. Wyłącznie wychowanie fizyczne zaliczane jest bez wystawiania oceny. Szczegółowe kryteria zaliczania zajęć zamieszczone są w sylabusach, do których studenci mają dostęp za pośrednictwem Wirtualnej Uczelni. Warunki zaliczenia przedmiotu mogą przewidywać sprawdziany pisemne lub ustne, których konkretna forma jest ustalana przez koordynatora przedmiotu. Regulamin studiów gwarantuje także osobom studiującym zgłaszającym zastrzeżenia co do formy zaliczenia lub bezstronności przy wystawianiu oceny prawo ubiegania się o egzamin komisyjny lub komisyjne sprawdzenie wyników.

Metody sprawdzania i oceniania efektów uczenia się, w granicach określonych regulaminem studiów i zasadami dyplomowania, dobierane są indywidualnie do poszczególnych przedmiotów i wskazywane w sylabusach. Wiedza osób studiujących weryfikowana jest za pomocą sprawdzianów ustnych oraz pisemnych (w których stosowane są zarówno pytania testowe, jak i opisowe) lub innych zadań, polegających np. na przeglądzie efektów pracy zespołowej lub indywidualnej, przygotowaniu prezentacji lub napisaniu eseju lub innej pracy pisemnej. Poziom rozwoju umiejętności oraz kompetencji społecznych weryfikowany jest w formie uzależnionej od rodzaju przedmiotu.

Postępy z języka angielskiego oraz umiejętności językowe na poziomie B2 są oceniane na podstawie osiągnięcia efektów uczenia się, m.in. w zakresie umiejętności mówienia, słuchania, czytania oraz tworzenia tekstów w języku obcym, zaś w ramach zajęć z języka specjalistycznego studenci pracują z tekstami związanymi z branżą i dzięki temu rozwijają znajomość fachowej terminologii.

Rodzaje, tematyka i metodyka prac etapowych i egzaminacyjnych jest określana indywidualnie przez prowadzących poszczególne przedmioty w ten sposób, by odpowiadała zakładanym w sylabusie efektom uczenia się. Prace etapowe i egzaminacyjne przybierają zarówno formę tradycyjnych sprawdzianów pisemnych (opisowych lub testowych), jak i wystąpień, esejów, a główną formą dla przedmiotów artystycznych i projektowych pozostaje przegląd prac osób studiujących. Są one oceniane pod kątem stopnia realizacji efektów uczenia się. Na przykład na przedmiocie „Grafika informacyjna 1” kryteria oceny dla poszczególnych prac obejmują weryfikację etapów początkowych, poszukiwań rozwiązania, czytelności i dostosowania do odbiorcy efektu wybranego rozwiązania oraz zastosowanych środków formalnych: typografii, kolorystyki i kompozycji. Wszelkie prace wytworzone pisemnie lub elektronicznie zgodnie z zarządzeniem Dziekana podlegają archiwizacji (papierowej lub elektronicznej) na koniec semestru i są przechowywane do końca następnego roku akademickiego.

### **3.5. Monitoring losów osób absolwenckich**

Prowadzone corocznie od 2012 roku badania losów zawodowych osób absolwenckich miały na celu uzyskanie informacji potrzebnych do oceny sytuacji osób absolwenckich na rynku pracy oraz doskonalenia programu studiów. Wyniki badania były wykorzystywane do dostosowania programów studiów do potrzeb rynku pracy, budowania oferty edukacyjnej oraz pozyskiwania partnerów społecznych i praktykodawców.

Badanie realizowane było za pomocą ankiety internetowej, wysłanej do wszystkich osób absolwenckich rok po egzaminie dyplomowym i pięć lat po egzaminie dyplomowym. W kolejnych krokach prośba o wypełnienie ankiety była przypominana mailem, a następnie telefonicznie. Zwrot ankiet w ostatniej edycji badania wyniósł w przypadku badanych osób absolwenckich „rok po obronie” wyniósł 33% ankiet wypełnionych w całości i 43% łącznie z odpowiedziami niedokończonymi. W przypadku osób absolwenckich „pięć lat po obronie” zwrot ankiet wyniósł odpowiednio 33% ankiet wypełnionych w całości i 41% łącznie z odpowiedziami niedokończonymi. Wyniki badania są udostępniane władzom uczelni i wydziału oraz kierownikowi Biura Karier. Dane na przestrzeni lat były przekazywane również m.in. do Fundacji Wspierania Inicjatyw Studentów i Absolwentów w celu przygotowania portfolio projektowego do pozyskiwania środków finansowych z funduszy zewnętrznych potrzebnych do wsparcia osób studiujących i osób absolwenckich WSE.

**Zalecenia dotyczące kryterium 3 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę: nie dotyczy.**



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

### 4.1. Liczebność i struktura kadry

W roku akademickim 2024/2025 zajęcia na kierunku prowadzi 65 osób: 20 nauczycieli akademickich oraz 45 innych osób prowadzących zajęcia. W procesie łączenia WSE i Uniwersytetu SWPS wzmocniono kadrę badawczą i dydaktyczną. Proces budowania zespołu jest kontynuowany.

Liczba osób wg tytułów/stopni oraz formy zatrudnienia prezentuje się następująco:

tytuł naukowy, stopień naukowy lub tytuł zawodowy	Etat badawczo-dydaktyczny	Etat dydaktyczny	Umowa zlecenia
Profesor doktor habilitowany			2
Doktor habilitowany	3		1
Doktor	1	4	13
Magister		12	29

Zespół dydaktyczny składa się z artystów i projektantów z wykształceniem artystycznym, z których wielu jest absolwentami renomowanych uczelni w kraju i za granicą. Ich twórczość wykracza poza tradycyjne specjalności, reprezentując nowoczesne podejście projektowe, które łączy różne media, szanując tradycję i umiejętności warsztatowe, a jednocześnie pozostając otwarte na nowe zjawiska w sztuce i projektowaniu. Tak szerokie spektrum doświadczeń interdyscyplinarnych i twórczych kształtuje nowoczesny model kształcenia otwartego, sprzyjającego eksperymentom, poszukiwaniu innowacyjnych środków artystycznych, nowym metodom oraz interdyscyplinarnej współpracy w projektowaniu. W rezultacie kadra dydaktyczna nie tylko uczy, ale także inspiruje, pokazując, że sztuka i projektowanie mogą być platformami do wprowadzania zmian społecznych i kulturowych. Poprzez zaangażowanie w różnorodne projekty, we współpracy z instytucjami zewnętrznymi, wykładowcy aktywnie wspierają osoby studiujące w odkrywaniu ich potencjału twórczego i rozwijaniu kariery projektowej.

Aktywność wykładowców na międzynarodowych festiwalach, konferencjach oraz w roli kuratorów wystaw sprawia, że pozostają oni w bliskim kontakcie z aktualnymi trendami i zjawiskami w sztuce. Dzięki temu osoby studiujące mają dostęp do najnowszych praktyk i teorii, które mogą zaowocować innowacyjnymi projektami. Wykładowcy angażują się także w projekty komercyjne. Uczestnictwo w takich przedsięwzięciach pozwala na utrzymanie bliskiego kontaktu z rynkiem branż kreatywnych, co przekłada się na nauczanie.

W procesie kształcenia istotną rolę odgrywają także eksperci z różnych środowisk, zarówno akademickich (osoby posiadające odpowiednio stopnie i tytuły naukowe z powiązanych z treściami kształcenia dyscyplin), jak i biznesowych, w tym projektanci UX, graficy, ilustratorzy, artyści i fotografowie. Dzięki zaangażowaniu do prowadzenia zajęć osób z praktycznym doświadczeniem możliwe jest kształcenie umiejętności zgodnych z wymaganiami rynku oraz praktycznego profilu studiów. Taki zespół dydaktyków pozwala na integrowanie wiedzy naukowej, praktyki opartej na dowodach naukowych oraz edukacji wykorzystującej doświadczenia praktyków. Jest to zgodne z założeniami strategicznymi Uniwersytetu SWPS.

## 4.2. Obsada i dorobek kadry prowadzącej zajęcia

Zajęcia powierzane są osobom posiadającym dorobek artystyczny oraz doświadczenie zawodowe odpowiednie do realizacji efektów uczenia się. Wszystkie osoby prowadzące zajęcia trzonowe dysponują aktualnym dorobkiem artystycznym i projektowym w dziedzinie sztuk plastycznych oraz konserwacji dzieł sztuki. Pozostałe osoby prowadzące zajęcia reprezentują dziedziny sztuki, nauk humanistycznych i nauk społecznych. Udział osób zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy w realizacji programu studiów wynosi 58%.

Pracownicy dydaktyczni i badawczo-dydaktyczni prowadzący działalność twórczą w zakresie sztuk projektowych posiadają bogaty dorobek profesjonalny. Przedmiotami ich aktywności są: projektowanie publikacji, animacja, film, projektowanie przestrzeni publicznych, w tym wystaw i elementów multimedialnych, projektowanie aplikacji, wdrażanie produktów cyfrowych. Biorą udział również w projektowaniu usług, a także są kuratorami wystaw. Funkcjonowanie w profesjonalnym środowisku pozwala zdobywać aktualne doświadczenia realizacyjne i przenosić je do pracy dydaktycznej, kierując jej profil na zaspokojenie potrzeb współczesnego rynku pracy. Po zakończeniu prac artystyczno-projektowych i badawczych wyniki są upubliczniane w formie wystaw indywidualnych, zbiorowych, udziału w konkursach artystycznych, w formie wydawanych publikacji, artykułów w czasopismach czy merytorycznej dokumentacji, na konferencjach, warsztatach. Badania artystyczno-naukowe służą również podnoszeniu kwalifikacji pracowników i awansom. Nowe doświadczenia zdobywane podczas badań stymulująco wpływają na proces dydaktyczny oraz tworzenie programów autorskich dla osiągnięcia coraz lepszych efektów kierunkowych. Szczegółowa charakterystyka kadry dydaktycznej na ocenianym kierunku w znajduje się w Załączniku 2.4. Charakterystyka nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia.

Kadra dydaktyczna uczestniczy w wielu ważnych wydarzeniach oraz realizuje projekty, które mają duży wpływ na rozwój sztuki i projektowania. Oto wybrane osiągnięcia podkreślające ich twórcze dokonania:

### **Wybrane wystawy indywidualne i zbiorowe (międzynarodowe i krajowe):**

- Dr hab. Bartosz Mucha zaprezentował swoje prace na prestiżowych wydarzeniach, w tym na wystawie indywidualnej w Cricotece w Krakowie (2024).
- Dr Anna Syczewska wzięła udział w XR Festival Liquid Spaces we Florencji (2024) z hybrydowym projektem operowym „Orpheo & Lwanda”, który bada połączenie awatarów i scenografii wirtualnej.
- Dr hab. Magdalena Pińczyńska zrealizowała znaczące prace instalacyjne, m.in. obiekt z wikliny „Cyga fryga” na wystawie „Wiklina w Arboretum” (2024) oraz modułowe obiekty kinetyczne „Pleciugi” na międzynarodowym przeglądzie Artelaguna.

### **Projekty artystyczno-badawcze:**

- Dr Anna Syczewska – jako autorka kostiumów i scenografii oraz odpowiedzialna za performatywne aspekty obecności awatarów, brała udział w międzynarodowym projekcie artystyczno-badawczym CAPHE.
- Dr hab. Magdalena Pińczyńska angażuje się w międzynarodowe projekty artystyczne, takie jak „Whispers-androgynus” (2019), zrealizowany na wystawie indywidualnej w Circulo de Bellas Artes na Teneryfie, w ramach międzynarodowego festiwalu La cultura es Femienina.

- Dr hab. Magdalena Pińczyńska zrealizowała cykl 20 interaktywnych projektów multimedialnych w ramach wystawy „Opowieści o Wajdzie” dla Muzeum Narodowego w Krakowie (kurator: Rafał Syska).
- Mgr Miłosz Koziół wyreżyserował film „Dziennik Reni Spiegier” (2024) zrealizowany dla Żydowskiego Muzeum Galicji w Krakowie.
- Mgr Wojciech Brzozowski opracował artystyczne projekty grafiki i animacji 2D oraz stylizowane ilustracje 3D na potrzeby wystawy multimedialnej „Wodorowy wszechświat” w Małopolskim Centrum Nauki Cogiteon (2024).

#### **Publikacje:**

- Dr hab. Mariusz Wszótek wydał książkę „Teoria i Praktyka Projektowania Komunikacji” (2021), która wnosi istotny wkład w rozwój teorii komunikacji wizualnej i wzornictwa.
- Dr Anna Treska-Siwon jest autorką publikacji „Projektant i użytkownik: konteksty komunikacji wizualnej” (Copernicus Center Press, 2022), a także artykułów naukowych, m.in. w *Kepes*, 21(29), 39-63 oraz w książce *IN/DI/VISIBLE*, 10 (DOI: 978-83-7886-568-1).

#### **Warsztaty i wykłady międzynarodowe:**

- Dr hab. Magdalena Pińczyńska organizowała międzynarodowe warsztaty projektowe, takie jak „Play it, Mapping Patchlab, Data Visualization” na Uniwersytecie La Laguna na Teneryfie oraz na Uniwersytecie w Belgradzie, angażując studentów z różnych kultur i środowisk.
- Dr Anna Syczewska współorganizowała warsztaty „CAPHE Human-Technology Collaboration in Design Process”, współpracując z instytucjami takimi jak Kenyatta University i Opera Network Firenze, co wzbogaciło uczestników o doświadczenia związane z projektowaniem technologicznym.

### **4.3. Rozwój kompetencji kadry**

Ze względu na to, że rok 2024/2025 jest pierwszym rokiem funkcjonowania prezentowanego kierunku w strukturze Uniwersytetu SWPS, część omówionych poniżej zagadnień ma zastosowanie do kadry ocenianego kierunku dopiero od tego roku akademickiego.

Uniwersytet SWPS jest uczelnią akademicką, prowadzącą wysokiej jakości działalność artystyczną i naukową. W ewaluacji działalności jednostek naukowych za lata 2017-2021 Uniwersytet uzyskał wysoką kategorię naukową A dla dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Ewaluowana działalność badawcza prowadzona jest także w dyscyplinach psychologia (A+), nauki o polityce i administracji (A+), literaturoznawstwo (A), nauki o kulturze i religii (A), nauki socjologiczne (A), nauki prawne (B). Uniwersytet SWPS posiada uprawnienia do nadawania stopni naukowych doktora oraz doktora habilitowanego w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Działalność w tej dyscyplinie jest nadzorowana przez uczelniany Instytut Projektowania, koordynujący działalność wszystkich pracowników badawczych i badawczo-dydaktycznych reprezentujących tę dyscyplinę.

Finansowanie projektów artystycznych i badań odbywa się głównie ze środków finansowych, którymi dysponuje Instytut Projektowania USWPS, pochodzącymi między innymi z subwencji. Środki te są przydzielane nauczycielom akademickim w trybie projektowym. Uczelnia ma także system premii za publikacje i osiągnięcia, który zachęca do pozyskiwania wartościowych osiągnięć naukowych i artystycznych. Uniwersytet SWPS zapewnia też profesjonalne wsparcie działalności badawczej i wdrożeniowej. Od strony organizacyjnej wspieraniem działalności naukowej i artystycznej zajmuje się nim między innymi Dział Badań Naukowych i Projektów, do którego zadań należy upowszechnianie informacji o krajowych i międzynarodowych programach badawczych oraz innych źródłach

finansowania działalności badawczej, wsparcie administracyjne w przygotowaniu wniosków oraz pomoc w zarządzaniu i administrowaniu projektami. Uniwersytet SWPS posiada regulamin zarządzania własnością intelektualną i komercjalizacji, a także własne Centrum Transferu Wiedzy, którego celem jest wsparcie badaczy we współpracy z biznesem oraz w komercjalizacji wyników badań naukowych.

W uczelni wypracowano również szereg rozwiązań mających na celu stworzenie środowiska sprzyjającego pracy i rozwojowi, jak np. zasady zarządzania konfliktem interesów i konfliktem zobowiązań oraz regulamin przeciwdziałania mobbingowi i dyskryminacji. Przyjęciu tych regulacji towarzyszyło powołanie odpowiednio Rzecznika ds. konfliktu interesów i zobowiązań Uniwersytetu SWPS oraz Pełnomocnika Rektora ds. przeciwdziałania mobbingowi i dyskryminacji. Do zadań osób pełniących funkcje rzeczników należy przyjmowanie i badanie zgłoszeń o ewentualnych naruszeniach zasad i regulaminu. W uczelni działają także komisje dyscyplinarne dla pracowników i osób studiujących oraz komisje etyczne dopuszczające do realizacji projekty badawcze. Szczególnym gremium jest powoływana w drodze wyborów Rada Pracowników Uczelni, która ma za zadanie reprezentować interesy i potrzeby pracowników, uczestniczyć w konsultacjach procedur i dokumentów, przedstawiać propozycje poprawy warunków pracy i rozwoju pracowników. W skład Rady wchodzi pracownicy badawczo-dydaktyczni i dydaktyczni reprezentujący każdy Wydział.

Przedstawione rozwiązania zapewniają dobre warunki dla podnoszenia kompetencji kadry. Obecnie dwie osoby zdały egzamin doktorski (mgr Zuzanna Łazarewicz, mgr Anna Sieroń), zaś w trakcie rozmów okresowych z nauczycielami akademickimi będą tworzone kolejne plany rozwojowe.

Uniwersytet SWPS prowadzi także systematyczne działania mające na celu rozwój i doskonalenie kompetencji dydaktycznych osób prowadzących zajęcia. Działania te są prowadzone przede wszystkim przez uczelniane Centrum Doskonałości i Innowacji w Dydaktyce. Pracownicy mają dwa razy do roku możliwość podnoszenia swoich kwalifikacji w ramach cyklu szkoleń pod nazwą Tydzień Kompetencji Dydaktycznych (TKD), dostępny dla wszystkich osób, bez względu na formę zatrudnienia. Tematyka szkoleń TKD obejmowała dotychczas m.in. prowadzenie zajęć z umiejętności prawniczych, sposoby aktywizacji osób studiujących, umiejętność przygotowania i pracy metodą studium przypadku, pracę z ciałem i głosem, tutoring jako metodę pracy dydaktycznej, czy problematykę wpływu sztucznej inteligencji (ChatGPT) na dydaktykę. W warsztatach TKD mogą wziąć udział wszystkie osoby prowadzące zajęcia, także niebędące pracownikami etatowymi uczelni. Od roku 2021 działa także stały zespół doradców dydaktycznych, z których wsparcia może skorzystać każda osoba prowadząca zajęcia. Zespół ten wspiera wykładowców w podnoszeniu kompetencji dydaktycznych, doskonaleniu i rozwijaniu umiejętności metodycznych, radzeniu sobie z trudnymi sytuacjami w pracy dydaktycznej, rozpoczynaniu pracy dydaktycznej w uczelni. Doradca dydaktyczny realizuje swoje zadania poprzez prowadzenie konsultacji, obserwację pracy dydaktyka, udzielanie rekomendacji w zakresie rozwoju kompetencji dydaktycznych, modelowanie, zbieranie i upowszechnianie dobrych praktyk i standardów dydaktycznych, doskonalenie własnego warsztatu pracy. Doradcy mogą też wspierać dydaktyków w wykorzystaniu wniosków z hospitacji i ankiet studenckich.

Wszystkie osoby prowadzące zajęcia są także objęte szkoleniami wprowadzającymi związanymi z wdrażaniem nowych pracowników (tzw. onboarding), w czasie których przekazywane są informacje techniczne i organizacyjne związane z dydaktyką, co pozwala od razu sprawnie realizować obowiązki dydaktyczne, a także szkoleniami z zakresu wykorzystania narzędzi nauczania zdalnego. W zakresie

pracy dydaktycznej uczelnia dysponuje odpowiednim zapleczem administracyjnym, aby zapewnić pomoc w rozwiązywaniu bieżących problemów oraz wsparcie. W ramach przygotowań do roku akademickiego 2024/2025 przeprowadzono cykl specjalnych szkoleń dla osób prowadzących zajęcia na Wydziale Interdyscyplinarnym w Krakowie, aby wesprzeć ich adaptację do zmienionych warunków technicznych (systemy informatyczne, obieg komunikacji) w związku z połączeniem uczelni.

Działania służące rozwojowi kadry są prowadzone w odpowiedzi na specyficzne wyzwania ocenianego kierunku. Od czerwca 2023 działa robocza grupa ds. AI, której uczestnicy wymieniają się doświadczeniami i wiedzą z zakresu generowania tekstu oraz obrazu. W maju 2024 odbyły się wewnętrzne szkolenia z tego zakresu, prowadzone przez dr. Tomasza Aleksandrowicza. Działania te są niezależne od uczelnianych prac nad stosowaniem AI w dydaktyce i pomagają osobom prowadzącym zajęcia budować kompetencje potrzebne szczególnie na kierunku grafika reklamowa i multimedia.

**Zalecenia dotyczące kryterium 4 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę:** nie dotyczy.

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

### 5.1. Baza dydaktyczna

Filia Uniwersytetu SWPS im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie mieści się obecnie na terenie Krakowskiego Parku Technologicznego, przy al. Jana Pawła II 39a, w przestrzeniach wynajętych. Na potrzeby działalności Filii Uniwersytet SWPS nabył historyczny gmach dawnego Seminarium Śląskiego, przy Alei Adama Mickiewicza 3 w Krakowie. Otwarcie działalności w tym miejscu planowane jest na kolejny rok akademicki. Poniższy opis dotyczy obecnej infrastruktury.

Filia Uniwersytetu SWPS w Krakowie jest dobrze skomunikowana. Z centrum można dotrzeć w kilkanaście minut jedną z kilku linii tramwajowych. W pobliżu przebiega też wiele ścieżek rowerowych. Przed budynkiem uczelnia ma do dyspozycji parking rowerowy oraz 16 miejsc postojowych dla samochodów, w tym zarezerwowanych dla osób z niepełnosprawnościami. Budynek przy al. Jana Pawła II, pomimo nietypowego układu architektonicznego, także jest dostosowany do potrzeb osób z niepełnosprawnościami – znajdują się w nim dwie windy osobowe i dźwig dla wózków inwalidzkich. Korytarze i wejścia do sal są na tyle szerokie, że osoby poruszające się na wózkach inwalidzkich mogą swobodnie poruszać się po budynku. Na parterze umieszczona jest toaleta dostosowana do potrzeb osób z niepełnosprawnością ruchową.

W budynku przy al. Jana Pawła II uczelnia dysponuje powierzchnią prawie 3200 m<sup>2</sup>. Przestrzeń ta pozwala w pełni na organizację działalności filii. Wykładowcy mają do dyspozycji pokoje, z których mogą korzystać do pracy i podczas dyżurów dla osób studiujących. Mieszczą się tu przestrzenie biurowe i administracyjne, biblioteka z czytelnią, a także przestrzenie przeznaczone dla osób studiujących, do pracy własnej oraz odpoczynku poza zajęciami ze stolikami, fotelami i pufami, gdzie osoby studiujące mogą zarówno odpocząć po zajęciach, jak i uczyć się lub przygotowywać projekty grupowe i indywidualne. W budynku znajduje się też mała gastronomia, a na parterze zlokalizowana jest bezpłatna szatnia. Na potrzeby zajęć z organizacji planu filmowego, produkcji filmu i montażu filmowego uczelnia ma zawartą długoterminową umowę podnajmu na przestrzenie w Krakowskiego Parku Technologicznego przy ul. Życzkowskiego 14 (ponad 85 m<sup>2</sup>), gdzie znajduje się pracownia filmowa.

Sale, wyposażenie i oprogramowanie dostępne na potrzeby Wydziału Interdyscyplinarnego są odpowiednie do potrzeb związanych z prowadzeniem ocenianego kierunku. Na potrzeby organizacji zajęć dostępnych jest 31 sal dydaktycznych, w tym sala mieszcząca 150 osób, jedna aula do 100 osób, druga aula do 40 osób, dziesięć laboratoriów komputerowych, sala rysunku, kilka sal seminaryjnych (w tym jedna z komputerami), laboratorium VR, laboratorium fotograficzne, laboratorium tyflografiki, laboratorium druku 3D, 13 sal zajęciowych dla grup zajęciowych od 12 do 50 osób).

W przestrzeni budynku znajdują się specjalistyczne laboratoria, z których korzystają osoby studiujące kierunku grafika reklamowa i multimedia:

- Laboratorium VR (sala 208), w którym osoby studiujące wykorzystują okulary do VR Oculus (obecnie kampus zaopatrzony jest w 6 sztuk okularów),
- Laboratorium fotograficzne (sala 014) wyposażone w profesjonalny sprzęt: w tym aparaty fotograficzne Nikon Z6, Sony RX10, softboxy, statywy, zestaw teł fotograficznych,
- Laboratorium tyflografiki (sala 008) – wyposażona w wygrzewarkę do druku wypukłego, papier pęczniący oraz maty podkładowe,



- Laboratorium druku 3D (sala 106) – wyposażone w specjalistyczną drukarkę do druku 3D,
- Sala rysunku (sala 100) – wyposażona w sztalugi, płyty pilśniowe podkładowe, rekwizyty do rysunku,
- Sala 306 wyposażona w maty – symulatory odczuć starczych,
- pracownia filmowa (przy ul. Życzkowskiego 14) – wyposażona w zestaw oświetleniowy aperature 150 – sytemu 3 lamp 150w LED z softbox do ćwiczeń, oraz sprzęt wynajmowany przez uczelnię na potrzeby zajęć, taki jak zestaw dwóch kamer Blackmagic Pocket 6k z mocowaniem EF, pozwalający na zapis w formacie BRAVRA oraz ProRes, zestaw statywów Sachtler ACE L x 2, dwa obiektywy 24-70 SIGMA ART 2.8 EF, komplet dysków SSD 1T x2, zestaw VLOCK do zasilania wraz z ładowarką sieciową x2, zestaw blend i dyfuzji, oklatkowanie kamerowe SmallRig.

Sale dydaktyczne mogą być wykorzystywane przez koła naukowe oraz organizacje studenckie. Wszystkie sale dydaktyczne są wyposażone w sprzęt pomocniczy: laptopy, projektory multimedialne i ekrany bądź telewizory 65" bądź 75", tablice suchościeralne, flipcharty. Laboratoria komputerowe wyposażone typowo w laptopy z procesorami Intel i5, 16GB RAM i HDD SSD 500 GB lub komputery PC Intel 10th/13th Gen i7, 32 GB RAM, SSD 1TB, GeForce GT 4GB DDR3/GeForce GT 8GB. Wszystkie komputery w laboratoriach posiadają standardowe oprogramowanie odpowiednie do pracy z aplikacjami biurowymi oraz przeglądania internetu, a komputery w części laboratoriów posiadają dodatkowe oprogramowanie specjalistyczne oraz tablety graficzne. Do dyspozycji jest następujące oprogramowanie: Adobe CC, Maxon ONE Classroom License Machine Licensed (Zbrush), Resolume, Rhinoceros 8, Rhinoceros 8 LAB Kit, Autodesk 3-D Studio, Autodesk Autocad, Blender, Unreal Engine.

W tym roku Uniwersytet SWPS dołączył do programu Adobe Creative Campus, dzięki któremu osoby studiujące będą mogły korzystać z pełnego pakietu Adobe CC. Pakiet zawiera programy: Photoshop, Lightroom, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects, Dreamweaver, Adobe Muse, Flash Professional, Acrobat Pro DC, Audition, Bridge, Edge Animate, Edge Code, Edge Inspect, Edge Reflow, Fireworks, Flash Builder, Scout, SpeedGrade, Story Plus, PhoneGap Build, Prelude Live Logger, Creative Cloud, Zestawy SDK do programowania gier, Extension Manager, ExtendScript Toolkit. Pakiet programów Adobe Creative Campus jest dostępny dla osób studiujących w postaci licencji imiennej od października – osoby studiujące mają możliwość instalacji oprogramowania na własnym komputerze. Umowa z Adobe weszła w życie 1 lipca 2024 i obowiązuje do 30 sierpnia 2027.

Szczegółowy opis i dokumentację infrastruktury i wyposażenia zawiera Załącznik 2.5. Charakterystyka infrastruktury.

## 5.2. Infrastruktura informatyczna

Uniwersytet SWPS udostępnia wszystkim pracownikom, osobom studiującym i gościom usługi informatyczne w szerokim zakresie, w tym dostęp do sieci Wi-Fi o wysokiej przepustowości. Wszystkie osoby pracujące i studiujące korzystają z pakietu Google Workspace, obejmującego pocztę elektroniczną, kalendarz, dysk i dyski współdzielone oraz Google Classroom i Google Meet. Uczelnia posiada własną platformę Moodle do tworzenia e-learningowych kursów asynchronicznych.

Osoby studiujące i pracownicy korzystają na co dzień z portalu Wirtualna Uczelnia, będącego zaawansowanym narzędziem informatycznym, które w bezpieczny sposób wspiera wymianę informacji i zapewnia dostęp w czasie rzeczywistym do innych systemów używanych na potrzeby zajęć i obsługi spraw studenckich. Portal zawierają informacje ogólne oraz spersonalizowane, m.in. plan

zajęć i sylabusy, umożliwia także dostęp takich funkcjonalności jak „Materiały” do publikowania i czytania materiałów dydaktycznych; „Akademicki System Archiwizacji Prac” do obsługi procesu dyplomowania i weryfikacji prac w systemach antyplagiatowych; „Kreator egzaminów” do tworzenia i obsługi sprawdzianów testowych; „Wyniki studentów”/”Oceny” do obsługi wystawiania i dokumentowania ocen; „Zapisy” do samodzielnego zapisu studentów na zajęcia wybieralne; „Podania” do obsługi podań; „Pytania” do kontaktu z Centrum Spraw Studenckich w sprawach niewymagających złożenia podania.

Google Classroom i Google Meet są wykorzystywane do zapewnienia wirtualnych przestrzeni do prowadzenia zajęć, dzięki integracji z systemem dziekanatowym oraz planem zajęć dydaktycznych na Wirtualnej Uczelni. Rozwiązanie to zostało opracowane w czasie pandemii i stosowane jest nadal, choć obecnie stosunkowo niewiele zajęć prowadzonych jest zdalnie. Przystępność tego rozwiązania sprawia, że nadal Classroomy mogą być wykorzystywane do przekazywania osobom studiującym materiałów, publikowania prezentacji, zadań do wykonania, udzielania informacji zwrotnej, a także do komunikacji w ramach grupy. Dostępne są instrukcje oraz tutoriale wideo o narzędziach Google, a w razie potrzeby kontakt z helpdesk pozwala uzyskać natychmiastową pomoc ze strony działu IT w sali wykładowej, czy w trybie zdalnym.

### **5.3. Biblioteka**

Bibliotekę Uniwersytetu SWPS tworzy Biblioteka Główna w Warszawie oraz Biblioteki Filii w Krakowie, Katowicach, Poznaniu, Sopocie i Wrocławiu. Biblioteka w Krakowie została utworzona na bazie biblioteki WSE. Katalogi biblioteczne dostępne są online – osoby studiuje o każdej porze i z każdego miejsca mogą sprawdzić, czy jest możliwe wypożyczenie poszukiwanej pozycji. Jeśli jakiejś pozycji nie ma w lokalnej bibliotece osoba studiuje może skorzystać ze zbiorów znajdujących się w innej lokalizacji, zgłosić zapotrzebowanie na zakup danej pozycji lub skorzystać z wypożyczeń międzybibliotecznych z bibliotek Uniwersytetu SWPS oraz innych instytucji w ramach podpisanych umów. Zbiory bibliotek można przeszukiwać za pomocą nowoczesnego systemu Aleph, pozwalającego czytelnikowi z łatwością znaleźć potrzebną pozycję według różnych kryteriów wyszukiwania.

Biblioteka w Krakowie posiada zbiory w zakresie dyscyplin właściwych dla kierunków studiów prowadzonych wcześniej przez WSE, w tym grafiki reklamowej i multimediiów. Zgromadzony przez bibliotekę zasób liczy ponad 17 670 woluminów publikacji, zarówno w języku polskim, jak i językach obcych. Obok druków zwartych i ciągłych Biblioteka gromadzi również zbiory specjalne w tym: mapy, kasety audio i wideo, płyty CD i DVD (404 egz.). Udostępniane są również gry dydaktyczne (19 gier, niektóre z nich zakupiono w większej ilości egzemplarzy, inne, w polskiej i angielskiej wersji językowej). Na potrzeby kierunku grafika reklamowa i multimedia biblioteka gromadzi literaturę z zakresu przedmiotów trzonowych oraz specjalnościowych w języku polskim i angielskim, ujętą w sylabusach, na bieżąco też nabywane są pozycje zgłoszone przez pracowników, bądź osób studiujących.

Osoby studiuje i pracownicy Uniwersytetu SWPS mają dostęp do szeregu baz danych pełnotekstowych, abstraktowych, bibliograficznych, indeksów cytowań. Większość z nich dostępna jest dzięki licencji krajowej – Wirtualnej Biblioteki Nauki, opłacanej przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego: pakiet baz podstawowych dostępnych z platformy EBSCO Host, Elsevier Science Direct, ISI Web of Knowledge, Springer Link, Scopus, Wiley Online Library. W ramach licencji krajowej dostępne są również czasopisma “Design Issues” (MIT) czy “Journal of Design History”.



Dodatkowo Biblioteka Uniwersytetu SWPS w Warszawie prenumeruje dla całej uczelni następujące bazy danych: SocIndex with Fulltext, PsychInfo, PsychArticles, eBook Academic Collection (bazy dostępne z platformy EBSCO), ibuk (pozycje wybrane na podstawie indywidualnych zamówień – czytelnia online książek naukowych prowadzona przez Wydawnictwo Naukowe PWN). W czytelni można również korzystać z zasobów cyfrowej wypożyczalni międzybibliotecznej książek i czasopism naukowych Academica. Dla osób z niepełnosprawnością dostępna jest baza Akademicka Biblioteka Cyfrowa.

Użytkownicy biblioteki mają do dyspozycji czytelnię z wolnym dostępem do zbioru podręcznego książek i czasopism oraz dwóch stanowisk komputerowych.

#### **5.4. Dostosowanie do potrzeb osób z niepełnosprawnością**

Budynek jest przystosowany do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. Do dyspozycji osób z niepełnosprawnościami są wydzielone miejsca parkingowe przy wejściu do budynku. W budynku dostępne są dwie windy osobowe oraz podnośnik dla wózków inwalidzkich pozwalający na pokonanie półpiętra. Dostosowane jest także wyposażenie węzła sanitarnego. W salach zajęciowych przewidziane są miejsca dopasowane do potrzeb osób poruszających się na wózkach inwalidzkich.

W bibliotece osoby z niepełnosprawnościami mają zwiększony limit wypożyczeń oraz przedłużony czas wypożyczenia. Osoby z dysfunkcjami wzroku mogą także korzystać z Akademickiej Biblioteki Cyfrowej – bazy podręczników i skryptów akademickich zaadaptowanych do ich potrzeb w postaci zdigitalizowanych w formatach DOC, HTML, PDF, DAISY.

**Zalecenia dotyczące kryterium 5 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę:** nie dotyczy

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

Kierunek grafika reklamowa i multimedia ma tradycję współpracy z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego przy konstruowaniu i realizacji programu studiów. Celem podejmowanych działań jest stwarzanie warunków do rozwijania horyzontów i umiejętności projektowych osób studiujących, a także przygotowanie ich do przyszłej pracy zawodowej, tak aby zdobyte podczas studiów wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne jak najlepiej odpowiadały wymaganiom rynku i społeczeństwa. Do roku 2023/2024 wyrazem tego była działalność Konwentu WSE, złożonego z przedstawicieli otoczenia społecznego i gospodarczego. Konwent opiniował program studiów, dobór treści programowych, tematy prac dyplomowych. Członkowie Konwentu podejmowali też współpracę z uczelnią w postaci wsparcia swoją ekspercką wiedzą realizacji wybranych kursów. Wśród doświadczeń wypracowanych w tej formule są warsztaty projektowe realizowane we współpracy z organizacjami pozarządowymi. Od tego roku akademickiego rolę podobną do dotychczasowej roli Konwentu pełni Rada Pracodawców.

Jak zostało już wspomniane w opisie Kryterium 1. przedstawiciele otoczenia – znani projektanci i czołowe krakowskie studia projektowe – są także zapraszani do prowadzenia zajęć. Rolę taką pełnili reprezentanci między innymi Parastudio, Balsam studio, Ergo Design, Studio Otwarte (Marcin Wolny, Oksana Shmygol i Julian Wierzychowski). Często także prace (projekty) dyplomowe również powstają we współpracy z otoczeniem gospodarczym – małymi, lokalnymi firmami (np. kawiarnie, zakład krawiecki czy fryzjer), organizacjami (np. zespół muzyczny „Szklane Oczy”), instytucjami (np. Dział Informacji Miejskiej i Pasażerskiej ZTP w Krakowie czy Muzeum Historii Ubioru w Poznaniu) i fundacjami (np. Hearty Foundation). Wszystkie projekty mają potencjał wdrożeniowy, a wiele z nich już funkcjonuje w przestrzeni publicznej. Osoby studiujące coraz częściej sięgają po tematy ważne społecznie, jak np. promocja jazdy rowerem w Krakowie czy nadwrażliwość sensoryczna w przestrzeni publicznej, a swoją pracą dyplomową wspierają wybrane organizacje np. lokalną grupę działania „Ujście Baryczy”, Polskie Stowarzyszenie na rzecz Osób z Niepełnosprawnością Intelktualną czy przedszkole dla dzieci z niepełnosprawnościami MIKRO.

Wydział Interdyscyplinarny od momentu swojego powstania zainicjował szereg porozumień z instytucjami z otoczenia społeczno-gospodarczego, co pozwala na realizację projektów i działań w ramach współpracy z różnymi podmiotami, które mają w ten sposób istotny wpływ na program nauczania. Wydział przywiązuje także dużą wagę do rozwijania współpracy z innymi uczelniami, zarówno na szczeblu krajowym, jak i międzynarodowym. Szczególny nacisk kładzie się na współtworzenie interdyscyplinarnych programów warsztatów, które sytuują się na przecięciu dziedziny sztuki oraz nauk społecznych, humanistycznych i technicznych. Działania te wspierają zacieśnianie relacji z otoczeniem społeczno-gospodarczym. Współpraca ta obejmuje szeroki zakres działań, które mają na celu nie tylko integrację środowiska akademickiego, ale także efektywne budowanie więzi z instytucjami zewnętrznymi, takimi jak lokalne władze oraz przedstawiciele sektora kultury. Dzięki temu Wydział może lepiej odpowiadać na potrzeby społeczeństwa i gospodarki oraz rozwijać innowacyjne programy dydaktyczne.

Kluczowymi partnerami Wydziału są m.in.:

- Urząd Miasta Kraków, w tym:
  - Wydział Kultury i Dziedzictwa Narodowego – współpraca dotyczy m.in. projektów kulturalnych, w tym organizacji wystaw i festiwali z udziałem osób studiujących,

- Zarząd Zieleni Miejskiej, gdzie interdyscyplinarne zespoły studenckie realizują projekty odpowiadające na konkretne potrzeby lokalnych społeczności Krakowa.
- Muzeum Etnograficzne w Krakowie – realizacja projektów badawczo-kulturalnych, realizacja warsztatów oraz praktyk studenckich,
- Stowarzyszenie Triennale Grafiki w Krakowie – organizacja i wsparcie wydarzeń artystycznych dla osób studiujących,
- Polskie Towarzystwo Estetyczne – organizacja i wsparcie wydarzeń artystycznych dla osób studiujących,
- Wawel S.A. – program zadań projektowych dla specjalności graficznej (projektowanie opakowań),
- Bunkier Sztuki – organizacja interdyscyplinarnych wydarzeń artystycznych z osobami studiującymi,
- Pagode Studio – współpraca przy tworzeniu programu z zakresu specjalności „multimedia”, praktyki studenckie,
- Arboretum w Bolestraszczykach – współpraca w zakresie programu, projektowanie tyflografik,
- Ogród Botaniczny – współpraca w zakresie programu, projektowanie tyflografik,
- Muzeum Inżynierii Miejskiej – współpraca w zakresie tworzenia programu interdyscyplinarnych warsztatów,
- Świetlica Środowiskowa Almatea – współpraca na rzecz wsparcia społecznego poprzez realizację warsztatów integracyjnych oraz na rzecz budowania programów dydaktycznych w zakresie projektowania uniwersalnego.

Uniwersytet SWPS oraz Wydział Interdyscyplinarny podpisał porozumienia o współpracy z uczelniami – Akademią Sztuk Pięknych w Krakowie, Akademią Sztuki w Szczecinie, Uniwersytetem Jagiellońskim i Akademią Górniczo-Hutniczą w Krakowie. Współpraca dotyczy organizacji wydarzeń promujących interdyscyplinarność w badaniach i dydaktyce, a także w kulturze i sztuce.

W listopadzie 2024 odbywają się interdyscyplinarne warsztaty studenckie w ramach projektu badawczo-dydaktycznego „Nowa Przestrzeń” <https://nowaprzestrzen.asp.krakow.pl/> z udziałem osób studiujących kierunku grafika reklamowa i multimedia, osób studiujących na ASP w Krakowie, UJ oraz AGH, z tytułowane „Przestrzenie odpornościowe”. Warsztaty mają na celu poszerzenie możliwości kształcenia osób studiujących poprzez rozwijanie ich zainteresowań i praktyki projektowej we współpracy z kierunkami pokrewnymi na różnych uczelniach. Jednocześnie warsztaty te inicjują integrację środowiska zawodowego, wspierając rozwój umiejętności współpracy w zespołach branżowych (projektanci, inżynierowie, humaniści, artyści). Zakres tematyczny warsztatów został uzgodniony z władzami Miasta Krakowa, które z warsztatów chcą uczynić platformę konsultacji społecznych w zakresie poprawy jakości przestrzeni i życia w mieście. Warsztaty zakończą się publiczną prezentacją w formie wystawy pod patronatem Miasta Krakowa. Tego typu współpraca przyczynia się do praktycznego kształcenia osób studiujących, umożliwiając im rozwijanie umiejętności projektowych w rzeczywistym kontekście społecznym i miejskim, uwalniając na odpowiedzialność społeczną oraz ucząc współpracy międzydziedzinowej i interdyscyplinarnej.

Przykładem podobnego działania jest udział osób studiujących w interdyscyplinarnych warsztatach pt. „SPLOTY”, organizowanych w Muzeum Etnograficznym we współpracy ze świetlicami środowiskowymi. W ramach tych warsztatów osoby studiujące mają możliwość pracy z młodzieżą ze świetlic środowiskowych nad projektem obiektów do zabawy, co pozwala im zrozumieć specyficzne

potrzeby i wyzwania, z jakimi borykają się osoby z trudniejszych środowisk lub grup marginalizowanych. Praca z młodzieżą ze świetlic środowiskowych nad projektowaniem obiektów do zabawy pozwala osobom studiującym rozwijać umiejętności projektowe w złożonych warunkach społecznych.

Wydział rozwija ideę studenckich wystaw, które są nie tylko miejscem prezentacji dorobku artystycznego i projektowego osób studiujących, ale również przestrzenią do nawiązywania kontaktów z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego. Wystawy te stanowią platformę wymiany doświadczeń oraz umożliwiają osobom studiującym budowanie sieci kontaktów z profesjonalistami z różnych branż.

Aktualnie trwa wystawa organizowana przez Wydział w ramach międzynarodowego festiwalu „Sztuka do rzeczy, design w Krakowie”. Od 8 do 29 listopada 2024 roku w Galerii MOBO ART w Krakowie prezentowane są prace osób studiujących z kierunku grafiki reklamowej i multimediów. Częścią festiwalu będzie również międzynarodowa wystawa pedagogów i artystów, w której wezmą udział dydaktycy kierunku. Takie inicjatywy sprzyjają włączeniu osób studiujących w międzynarodowy obieg sztuki i designu, a także umożliwiają wymianę wiedzy z doświadczonymi artystami oraz profesjonalistami z branży kreatywnej.

Kolejnym planowanym wydarzeniem jest udział osób studiujących w festiwalu Open Eyes Art Festival, gdzie w ramach interdyscyplinarnego projektu artystycznego, realizowanego we współpracy z Akademią Sztuk Pięknych w Krakowie, osoby studiujące grafiki i multimediów będą mieli okazję na żywo współtworzyć dzieło z publicznością i osobami studiującymi na ASP.

**Zalecenia dotyczące kryterium 6 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę: nie dotyczy.**

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

### 7.1 Umiędzynarodowienie procesu kształcenia

Koncepcja programu studiów na kierunku Grafika reklamowa i multimedia zakłada integrację najnowszych światowych osiągnięć w dziedzinie grafiki i multimedii z procesem kształcenia, co umożliwia osobom studiującym poznanie różnorodnych perspektyw oraz podejść stosowanych na arenie międzynarodowej. Ważnym elementem umiędzynarodowienia programu jest dobór treści opartych na aktualnych trendach globalnych oraz zapewnienie bezpośredniego kontaktu osób studiujących z uznanymi zagranicznymi ekspertami i praktykami. W programie szóstego semestru przewidziane są w tym celu zajęcia o nazwie International Workshop realizowane w ramach specjalności, prowadzone w języku angielskim przez zagranicznego projektanta grafiki użytkowej, interaktywnej lub multimedialnej o znaczącym dorobku. Warsztaty te, mające formę intensywnego, trzydniowego sprintu projektowego, umożliwiają osobom studiującym konfrontację wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych z prowadzącym z innego kraju, co pozwala na zrozumienie różnych podejść do tych samych zagadnień.

W większości przedmiotów programowych wykorzystywane są materiały oraz literatura anglojęzyczna, co umożliwia osobom studiującym systematyczne poznawanie różnych perspektyw oraz analizowanie wpływu różnic kulturowych na projektowanie graficzne i multimedia. Dodatkowo osoby studiujące uczestniczą w zajęciach z języka angielskiego specjalistycznego w reklamie, które realizowane są na piątym semestrze i mają na celu doskonalenie znajomości języka w kontekście branżowym, ze szczególnym uwzględnieniem słownictwa z obszaru reklamy i multimedii.

Dzięki rozbudowanej sieci międzynarodowych kontaktów wykładowców oraz współpracy z uczelniami zagranicznymi kierunek sukcesywnie poszerza ofertę zajęć wspierających umiędzynarodowienie, co stanowi istotny element jego rozwoju oraz przyczynia się do zwiększenia atrakcyjności kształcenia dla osób studiujących z zagranicy. Warsztaty i inne inicjatywy międzynarodowe, takie jak wystawy i projekty współpracy, są wysoko oceniane przez osoby studiujące, a w kolejnych latach planowane jest ich dalsze rozszerzenie.

Ważnym elementem dydaktyki na kierunku jest uczestnictwo osób studiujących w międzynarodowych wydarzeniach, takich jak wystawy i warsztaty. Przykładem jest planowany udział w lutym 2025 roku w wystawie grafiki projektowej w ramach Festiwalu Incast w Japonii oraz współorganizowane warsztaty projektowe (Akademia Sztuk w Bańskiej Bystrzycy, Uniwersytet w Ostrawie i College of Arts National Hua University w Tajpej, na etapie ustaleń). Aktualnie dwie osoby studiujące na kierunku biorą udział w międzynarodowych warsztatach IPILM (Intercultural Perspectives on Information Literacy and Metaliteracy, <https://ipil.blog.uni-hildesheim.de/>) współprowadzonym przez 7 instytucji z 6 krajów. Wydział Interdyscyplinarny powołał również międzynarodową radę programową Biennale Sztuki AI, której zadaniem jest stworzenie m.in warsztatów, i konkursów studenckich dotyczących wykorzystania nowych technologii w działaniach projektowych i w sztuce. W skład rady wchodzi: dr Steve Fuller z University of Warwick, dr Tomas Koudela z Uniwersytetu w Ostrawie, Aleksandra Łukaszewicz z Polskiego Towarzystwa Estetycznego, Alek Janicki ASP Kraków, prof. Andreas Guskos, prof. Arkadiusz Marcinkowski z Akademii Sztuki w Szczecinie, dr Patrik Sevcik z Akademii Sztuk Pięknych w Bańskiej Bystrzycy, dr hab. Krzysztof Pijarski z Uniwersytetu SWPS.

## 7.2 Mobilność i wymiana międzynarodowa osób studiujących i kadry

Międzynarodowa wymiana osób studiujących i kadry na kierunku grafika reklamowa i multimedia odgrywa ważną rolę w rozwijaniu kompetencji niezbędnych w globalnym kontekście zawodowym. Wraz z włączeniem uczelni WSE do Uniwersytetu SWPS osoby studiujące oraz kadra kierunku grafika reklamowa i multimedia zyskali możliwości mobilności wynikające z potencjału wypracowanego przez tę uczelnię. Uniwersytet SWPS aktywnie uczestniczy w międzynarodowej wymianie akademickiej, realizując liczne projekty współpracy z ponad 100 uczelniami na całym świecie. Każdego roku z programów wymiany korzysta około 100 osób studiujących oraz kilkudziesięciu pracowników Uniwersytetu SWPS. Podobna liczba osób studiujących i pracowników z zagranicy jest przyjmowana na naszą uczelnię. W ramach Europejskiego Funduszu Społecznego realizowane są programy staży międzynarodowych dla dydaktyków w uczelniach brytyjskich i niderlandzkich, a także szkolenia dydaktyczne prowadzone przez zagranicznych partnerów w Polsce. Od 2023 roku Uniwersytet SWPS jest członkiem European Reform University Alliance – ERUA, sojuszu ośmiu uczelni w ramach Inicjatywy Uniwersytetów Europejskich, powołanej i finansowanej przez Komisję Europejską. Członkostwo w sojuszu oznacza znaczne wzmocnienie pozycji uczelni i konkurencyjności na arenie międzynarodowej. Otwiera również szereg nowych możliwości działania w ramach konsorcjum, takich jak: rozszerzenie sieci kontaktów; opracowanie nowych, elastycznych i interdyscyplinarnych programów nauczania; wspólne dyplomy; rozwój wspólnej działalności badawczej; wizyty i wymiana pracowników naukowych, osób studiujących, wykładowców oraz pracowników pionu administracyjnego; wymiana informacji i materiałów akademickich oraz organizacja wspólnych seminariów, warsztatów, konferencji, sympozjów i innych spotkań naukowych w obszarach będących przedmiotem wspólnego zainteresowania.

Nowe możliwości, jakie stwarza połączenie uczelni, są kontynuacją dotychczasowych doświadczeń. Dzięki udziałowi w programach wymiany zarówno osoby studiujące, jak i wykładowcy mają możliwość poszerzania horyzontów, zdobywania nowych umiejętności oraz budowania sieci kontaktów międzynarodowych, co istotnie wpływa na ich rozwój zawodowy i akademicki. Program studiów na kierunku grafika reklamowa i multimedia sprzyja międzynarodowej mobilności osób studiujących, np. w ramach Programu Erasmus+. Osoby studiujące i nauczyciele kierunku jak dotychczas zdobywali doświadczenia na uczelniach w krajach takich jak Litwa (Vilnius College of Design), Niemcy (Technische Hochschule Ingolstadt), Rumunia (Universitatea de Arta si Design din Cluj-Napoca), Wielka Brytania (Canterbury Christ Church University), Włochy (Accademia di Belle Arti di Bari), Bułgaria (New Bulgarian University), Malta (University of Malta) i Szkocja (University of Edinburgh).

W roku akademickim 2022/2023 z możliwości mobilności w ramach programu Erasmus+ skorzystały trzy osoby studiujące na kierunku grafika reklamowa i multimedia. Jedna z nich uczestniczyła w programie wymiany na Accademia di Belle Arti di Bari we Włoszech, natomiast dwie inne brały udział w programie Blended Intensive Programme (BIP) na temat „Challenge Based Innovation” na Uniwersytecie w Bragancy w Portugalii. Ponadto dwie osoby studiujące odbyły praktyki w ramach programu Erasmus+ – jedna osoba w Niemczech, druga w Holandii. Uczelnia także przyjmuje osoby studiujące – w semestrze zimowym 2023/2024 były to trzy osoby studiujące z Universitatea de Arta si Design din Cluj-Napoca w Rumunii, które uczęszczały na zajęcia z programu studiów kierunków grafika reklamowa i multimedia oraz sztuka cyfrowa.

Również kadra akademicka aktywnie uczestniczy w wymianach w ramach programu Erasmus+, jak i współpracuje z uczelniami zagranicznymi poprzez projekty naukowo-dydaktyczne. W ostatnich latach były to na przykład następujące aktywności:

- mgr. inż. arch. Simeon Genew przeprowadził warsztaty z malarstwa cyfrowego o tematyce „Wnętrza w grach„ oraz zorganizował wystawę osób studiujących Wydziału Wzornictwa New Bulgarian University w Sofii,
- mgr Piotr Bigaj prowadził gościnne wykłady w Hiszpanii na Uniwersytecie w Maladze na temat „Design Thinking” oraz „Processes of Drawing for Design”; podczas warsztatów osoby studiujące poznawały metodologię oraz konkretne przykłady projektowania opartego na rysunku,
- dr Justyna Górowska uczestniczyła w mobilności w Niemczech oraz Austrii, gdzie prowadziła zajęcia oparte na performatywnych warsztatach artystycznych w ramach programu rezydencji artystycznej 90mill w Berlinie oraz wystawy „Spring Rituals by WetMeWild” w Muzeum Volkskundemuseum w Wiedniu.

Kadra i osoby studiujące kierunku biorą również udział w międzynarodowych projektach badawczych, takich jak wizyta studyjna w Aalto University w Helsinkach (Finlandia), która miała na celu wymianę doświadczeń z zakresu projektowania uniwersalnego. W 2023 roku Uniwersytet SWPS zorganizował interdyscyplinarne warsztaty w Krakowie dla osób studiujących z Canterbury Christ Church University (Wielka Brytania), które umożliwiły wymianę doświadczeń między osobami studiującymi i wykładowcami z obu uczelni, promując wzajemne poznanie metod nauczania i projektowania.

W uczelni stale oferowane są możliwości podnoszenia kompetencji językowych dla pracowników – konwersacje, kursy doskonalące w zakresie pracy z tekstami naukowymi, prowadzenia zajęć, uczestnictwa w konferencjach. Pracownicy administracyjni mają możliwość uczestniczenia w zajęciach z języka angielskiego ogólnego, które przygotowują m.in. do kontaktów z osobami studiującymi i uczelniami zagranicznymi.

Osoby studiujące podnoszą kompetencje językowe w ramach lektoratów z języka obcego nowożytnego w wymiarze 144 godzin (studia niestacjonarne 120 godzin) oraz przedmiotu Język angielski specjalistyczny (studia stacjonarne – 30 godzin, studia niestacjonarne – 20 godzin). Na zajęciach z języka specjalistycznego zapoznają się z branżowym i biznesowym językiem angielskim używanym w obszarze szeroko pojętej reklamy i przyswajają słownictwo związane z projektowaniem, ucząc się pracy z tekstem specjalistycznym i terminologii zawodowej. Absolwent potrafi się zatem posługiwać językiem angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, także w zakresie specjalistycznej terminologii.

**Zalecenia dotyczące kryterium 7 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę:** nie dotyczy



## **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. Zakres i formy wsparcia**

Wspieranie osób studiujących w procesie edukacji oraz w rozwoju osobistym, zawodowym i społecznym jest stałą częścią strategii Uniwersytetu SWPS. Realizacji tego celu służy szereg inicjatyw, których zadaniem jest zapewnienie osobom studiującym jak najlepszych warunków – przyjaznych, tolerancyjnych i bezpiecznych – do samorealizacji. Osoby studiujące mogą liczyć na różne formy wsparcia, oferowane przez różne jednostki organizacyjne w uczelni. System wsparcia osób studiujących przyjęty w Uniwersytecie SWPS zapewnia stałe, systematyczne i kompleksowe wspieranie osób studiujących w realizacji programu studiów oraz przygotowaniu do wejścia na rynek pracy. Zasady wspierania osób studiujących są dostosowane do potrzeb różnych grup osób studiujących oraz ich indywidualnych potrzeb. Od ponad roku w uczelni funkcjonuje Pełnomocnik Rektora ds. osób studiujących, koordynujący działalność wszystkich wydziałów Uniwersytetu w zakresie wsparcia dla osób studiujących.

Podstawową opiekę nad osobami studiującymi Wydziału sprawuje Prodziekan ds. studenckich. Do najważniejszych zadań Prodziekana należy zapewnienie wsparcia w przypadku trudności spowodowanych wypadkami losowymi uniemożliwiającymi regularną obecność na zajęciach lub egzaminach; wspieranie inicjatyw studenckich oraz organizacji studenckich; pośredniczenie w kontaktach z wykładowcami, rozstrzyganie sporów, a także wspieranie rozwoju wybitnych osób studiujących. Osoby studiujące mają możliwość umówienia się na konsultacje lub kontaktu z Prodziekanem mailowo. W przypadku trudnych sytuacji losowych uniemożliwiających udział w zajęciach w pełnym wymiarze Prodziekan ds. studenckich, przy pomocy pracowników Centrum Spraw Studenckich oraz osób prowadzących zajęcia, rozważają z osobą studiującą możliwe rozwiązania: urlop dziekański, zdrowotny, losowy, spowolnienie studiów, indywidualną organizację zajęć lub zaliczeń.

Osoby studiujące mogą korzystać z konsultacji w terminach wskazanych przez wykładowców lub umawiać się na konsultacje w terminach indywidualnych. Konsultacje mogą odbywać się w formie zdalnej, za pomocą Google Meet. Zdalna forma konsultacji umożliwia spotkania online w godzinach dogodnych dla osób studiujących, również pracujących, czyli np. późnym popołudniem i wieczorem. Terminy konsultacji i dane kontaktowe do wykładowców są podane na Wirtualnej Uczelni.

Ważną formą wspierania osób studiujących jest też organizowanie dni adaptacyjnych dla osób studiujących pierwszego roku oraz spotkań z osobami studiującymi organizowanych przez grono dziekańskie. Dziekan i Prodziekani spotykają się też systematycznie, w ciągu całego roku akademickiego, z przedstawicielami Samorządu Studentów.

### **8.2. Dostosowanie systemu wsparcia**

Zgodnie z regulaminem studiów osoba studiująca ma prawo do odbywania studiów według indywidualnej organizacji studiów (IOS), co oznacza ustalenie albo zatwierdzenie indywidualnego planu studiów lub indywidualnych warunków przystępowania do zaliczeń przewidzianych w planie studiów dla danego kierunku. Decyzję w sprawie odbywania studiów według IOS podejmuje Dziekan. Aby zapewnić jak najlepsze stosowanie tych rozwiązań, opracowano nowe procedury związane z dostosowywaniem procesu kształcenia do potrzeb osób studiujących i w ramach tych prac



dydaktycy mieli możliwość wzięcia udziału w szkoleniach na temat metodyki weryfikacji efektów uczenia się u osób z określonymi niepełnosprawnościami. Prace te prowadzone były pod kierunkiem kierownika zespołu Doradców Dydaktycznych, zajmujących się rozwojem kompetencji dydaktycznych osób prowadzących zajęcia.

Działania na rzecz osób studiujących z niepełnosprawnością do czasu połączenia uczelni prowadzone były przez biuro oraz stanowisko Pełnomocniczki Rektora ds. osób z niepełnosprawnościami. Celem istnienia tych rozwiązań było stwarzanie osobom studiującym komfortowych warunków do nauki na prawach równych z innymi, między innymi działanie na rzecz likwidacji barier mentalnych, komunikacyjnych i architektonicznych, organizacja wsparcia edukacyjnego i psychologicznego, organizacja imprez kulturalnych oraz integracyjno-adaptacyjnych, współpraca i reprezentowanie interesów i potrzeb osób z niepełnosprawnościami, udzielanie kandydatom informacji o rekrutacji i możliwościach pomocy ze strony uczelni. Wsparciem objęte zostały osoby studiujące studiów stacjonarnych i niestacjonarnych oraz słuchacze studiów podyplomowych. Wsparcie udzielane jest również osobom studiującym, którzy nie posiadają orzeczenia o niepełnosprawności, natomiast znajdują się w trudnej sytuacji lub w kryzysie związanym ze stanem emocjonalnym, psychicznym lub zdrowotnym.

Obecnie zadania związane ze stwarzaniem warunków do kształcenia osobom z niepełnosprawnością lub innymi ograniczeniami zdrowotnymi zajmuje się uczelniane Centrum Wsparcia i Aktywności Uniwersytetu SWPS. Wsparcie CWiA ma na celu zapewnienie dostępności do edukacji na Uniwersytecie SWPS, poprzez zminimalizowanie barier wynikających z niepełnosprawności i adaptację procesu edukacji do potrzeb i możliwości osób studenckich z niepełnosprawnościami. Odbywa się to zarówno na polu organizacyjnym (np. zapewnienie miejsc parkingowych, likwidowanie barier architektonicznych, wsparcie psychologiczne, wsparcie finansowe), jak i dydaktycznym (np. indywidualna organizacja studiów, sesji egzaminacyjnej oraz realizacji seminarium dyplomowego). W ramach systemu wsparcia dostępne jest korzystanie z usług asystenta, stenotypisty lub tłumacza migowego, możliwość nagrywania zajęć przy użyciu dyktafonu, obecność psa przewodnika, dostosowanie materiałów dydaktycznych – odpowiednio do indywidualnych potrzeb osoby studiującej wynikających z niepełnosprawności. Pomoc jest oferowana także osobom studiującym, którzy doświadczają trudności zdrowotnych, ale nie posiadają orzeczenia o niepełnosprawności. Każdej osobie studiującej przysługuje jedna bezpłatna konsultacja psychologiczna, a także zniżki na kolejne spotkania, zaś osoby studiujące z orzeczeniem niepełnosprawności mogą skorzystać bezpłatnie z dwunastu godzin konsultacji psychologicznych w roku. Każda osoba studiująca na Uniwersytecie SWPS może również skorzystać z bezpłatnej porady prawnej. W Filii w Krakowie sprawy podlegające CWiA prowadzi kierownik CSS jako koordynatorka wydziałowa CWiA w Krakowie.

### **8.3. Biuro Karier**

Biuro Karier Uniwersytetu SWPS wspiera osoby studiujące w odkrywaniu własnej ścieżki zawodowej, w odnalezieniu się na aktualnym rynku pracy, a także w rozpoczęciu praktyk, staży, wolontariatu i pracy. Cele te realizuje poprzez indywidualne i grupowe formy wsparcia oraz organizację wspólnych przedsięwzięć z pracodawcami. Biuro Karier oferuje indywidualne doradztwo zawodowe, obejmujące wsparcie w zbilansowaniu posiadanych kompetencji, rozpoznaniu potencjału, w tym w dookreśleniu predyspozycji i preferencji zawodowych, wytyczeniu celów edukacyjno-zawodowych oraz w opracowaniu planu działania zmierzającego do ich osiągnięcia oraz przygotowaniu do kontaktu z pracodawcą. Organizowane są także formy grupowego wsparcia w obszarze planowania kariery.

Biuro Karier udziela też wsparcia w realizacji praktyk zawodowych, wspiera działania Klubu Absolwenta oraz prowadzi nowoczesny "Portal Kariery", gdzie publikowane są aktualne oferty zgłoszone przez pracodawców. Oferty są weryfikowane i akceptowane przez zespół Biura Karier, tak aby były dopasowane do zainteresowań, doświadczeń zawodowych oraz kierunków kształcenia osób studiujących. Połączenie w tym narzędziu potrzeb osób studiujących oraz pracodawców zyskało uznanie podczas międzynarodowej konferencji Salesforce Edu Summit 2022, gdzie Portal Kariery Uniwersytetu SWPS otrzymał nagrodę dla najlepszych wdrożeń wykorzystujących system Salesforce w kategorii „Excellence in Student Success”.

#### **8.4. Motywowanie osób studiujących**

Osoby studiujące grafikę reklamową i multimedia od tego roku akademickiego korzystają z możliwości wynikających z przepisów Uniwersytetu SWPS.

Osoby studiujące osiągające najwyższe wyniki w nauce mają możliwość starania się o stypendia Rektora dla najlepszych osób studiujących, a także uzyskują pierwszeństwo w wyborze zajęć wybieralnych. Kryteria przyznawania stypendium Rektora dla najlepszych osób studiujących (z uwzględnieniem działalności naukowej, sportowej i społecznej), określone w regulaminie stypendialnym Uniwersytetu SWPS, uwzględniają specyfikę poszczególnych kierunków studiów. W poprzednim roku akademickim, na podstawie regulaminu stypendialnego obowiązującego w WSE 42 osoby studiujące kierunek grafika reklamowa i multimedia otrzymały stypendia Rektora, w bieżącym roku wydawanie decyzji w tej sprawie jest jeszcze w toku.

Osoby studiujące uzyskujące bardzo dobre wyniki w nauce oraz wykazujące wyjątkowe zaangażowanie naukowe czy społeczne, mogą starać się o uczelniany tytuł VIS (Very Important Student). Osoby, które otrzymały tytuł VIS mogą ubiegać się o przyznanie w kolejnym roku akademickim stypendium celowego na dofinansowanie przedsięwzięcia naukowego, artystycznego, sportowego lub społecznego, udział w warsztatach lub szkoleniach, zakup pomocy naukowych: książek, sprzętu sportowego lub materiałów artystycznych.

Istotne znaczenie w motywowaniu osób studiujących ma zaangażowanie kadry w ocenę potencjału i indywidualnych osiągnięć osób studiujących. Szczególną rolę odgrywają w tym wspomniane wcześniej przeglądy prac osób studiujących. W ich trakcie dokonywana jest ocena umiejętności artystycznych, predyspozycji i indywidualnego potencjału osób studiujących przez cały zespół prowadzących zajęcia, nie tylko osoby, w których zajęciach osoba studiująca uczestniczyła. Omówienie obserwacji poczynionych przez kadrę z osobami studiującymi pozwala ich ukierunkować w dalszym kształceniu i zachęcać do rozwoju.

#### **8.5. Pomoc materialna**

Osoby studiujące korzystają z pełnego zakresu pomocy materialnej przewidzianej w ustawie Prawo o szkolnictwie wyższym, a także z kredytów studenckich, zgodnie z ustawą. Rozpatrywanie wniosków stypendialnych dokonywane jest komisyjnie, przy zaangażowaniu osób studiujących i ich organów przedstawicielskich. Skargi i wnioski rozpatrywane są przez komisje odwoławcze.

Uczelnia w okresie pandemii uruchomiła program WspieraMY. Polega on na możliwości zatrudnienia osób studiujących, które znalazły się w trudnej sytuacji finansowej, w jednostkach organizacyjnych

uczelni oraz – zgodnie z posiadanymi kwalifikacjami i umiejętnościami – jako prowadzących kursy kompetencyjne lub językowe dla pracowników uczelni. Osoby studiujące otrzymują w ten sposób wsparcie finansowe, które umożliwia im kontynuowanie studiów, a jednocześnie zdobywają nowe doświadczenia i kompetencje zawodowe. Rozumieją też lepiej funkcjonowanie uczelni i jej społeczności. Rozwiązane to w mniejszym zakresie stosowane jest nadal i zarządzane przez Biuro Karier.

## **8.6. Rozpatrywanie wniosków**

Za obsługę administracyjną osób studiujących odpowiedzialne jest Centrum Spraw Studenckich (CSS). Osoby studiujące mogą załatwić sprawę na miejscu, telefonicznie, bądź przez portal Wirtualna Uczelnia. CSS odpowiada za procedowanie pytań i wniosków studenckich, poprzez udzielanie odpowiedzi na zapytania i kierowanie wniosków do osób uprawnionych do wydawania decyzji w danej sprawie (Dziekana, Prodziekanów, Koordynatora kierunku, Kwestora, Pełnomocnika ds. praktyk itp.). Sprawy studenckie rozpatrywane są w terminie nie dłuższym niż 30 dni od złożenia, jednak rzeczywisty czas dla większości spraw wynosi nie więcej niż kilka dni.

Wydział dokłada wszelkich starań, aby poza udostępnianiem i wysyłaniem osobom studiującym wszystkich niezbędnych informacji, mieli oni zawsze możliwość skonsultowania dowolnej sprawy z pracownikiem Centrum Spraw Studenckich lub Prodziekanami.

Sposób i tryb rozstrzygania skarg i rozpatrywania wniosków zgłaszanych przez osoby studiujące określa Regulamin studiów. W praktyce skargi osób studiujących kierowane są bezpośrednio do Dziekana lub innych osób, w tym Prodziekanów. Sprawy problematyczne są omawiane podczas spotkań Dziekana z Prodziekanami i Kierownikami kierunków oraz Biura Wydziału.

## **8.7. Przeciwdziałanie dyskryminacji i przemocy**

W Uniwersytecie SWPS nie są akceptowane żadne formy dyskryminacji ze względu na różnice, w szczególności dotyczące płci, narodowości, religii lub wyznania, orientacji psychoseksualnej, jakichkolwiek form niepełnosprawności, poglądów politycznych, przekonań i światopoglądów, wykształcenia czy pochodzenia społecznego. W sytuacji naruszenia tej normy, osoby studiujące mogą zgłosić niewłaściwe zachowanie bezpośrednio Dziekanowi i Prodziekanom lub za pomocą kwestionariusza zgłoszeniowego w portalu Wirtualna Uczelnia. Dodatkowo każda osoba będąca członkiem społeczności Uniwersytetu SWPS, która potrzebuje indywidualnego wsparcia psychologicznego, może skorzystać z bezpłatnej pomocy psychologicznej.

Osoby studiujące mają zapewniony pełen dostęp do informacji o podejmowanych przez uczelnię działaniach informacyjnych i edukacyjnych dotyczących ich bezpieczeństwa oraz dotyczących przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy. Informacje są dostępne w portalu Wirtualna Uczelnia, a możliwość łatwego wyszukiwania szczegółowych informacji na ten temat zapewnia przewodnik „mapa studiowania”. W ramach projektu „My, Uniwersytet – Uczelnia dostępna” finansowanego z funduszy Unii Europejskiej, przeprowadzona została seria szkoleń dla pracowników pionu akademickiego i organizacyjnego na temat zapobiegania zjawiskom mobbingu i dyskryminacji. Ponadto uczelnia udostępnia każdemu możliwość wzięcia udziału w kursie e-learningowym poświęconym problematyce inkluzywności, tolerancji i przeciwdziałania wszelkim formom dyskryminacji.

## 8.8. Samorząd i organizacje studenckie

Na Uniwersytecie SWPS działa aktywnie Samorząd Studencki złożony z rad lokalnych dla każdego miasta. Rada Samorządu Filii w Krakowie zostanie wybrana w grudniu tego roku. Przedstawiciele osób studiujących zasiadają w organach Uczelni i Wydziału, m.in. odpowiednio w Senacie Uczelni i Kolegium Wydziału. Osoby studiujące również wzajemnie wspierają się w procesie uczenia się. Samorząd Studencki pomaga osobom studiującym pierwszego roku w zapoznaniu się z zasadami i kulturą studiowania, życiem studenckim, organizacjami i kołami naukowymi, między innymi angażując się w tzw. „dzień adaptacyjny”. Jest to specjalne spotkanie na początku nowego roku akademickiego dla osób studiujących pierwszego roku, podczas którego otrzymują oni najważniejsze informacje dotyczące studiów, spotykają się z przedstawicielami Centrum Spraw Studenckich oraz Samorządem Studentów i organizacji studenckich.

Osoby studiujące pragnące włączyć się w działalność naukową mogą działać w ramach kół naukowych oraz współpracować z badaczami. To doskonała forma rozwoju osób studiujących i nauka zaangażowania w różne projekty. Obecnie na Wydziale Interdyscyplinarnym w Krakowie działają dwa koła naukowe, które rozpoczęły działalność w WSE. Są to:

- Errata (koło studentów kierunków grafika reklamowa i multimedia oraz sztuka cyfrowa),
- Koło Projektowania Gier WSAD (koło studentów kierunków game design oraz sztuka cyfrowa).

Koło naukowe Errata organizuje coroczny Festiwal Separator, który z wystawy prac studenckich rozwinął się do kilkudniowego wydarzenia, będącego w całości inicjatywą studencką. Koło Projektowania Gier WSAD organizowało spotkania z ekspertami z branży growej, noce planszówkowe dla wszystkich osób studiujących WSE, warsztaty z tworzenia gier planszowych dla licealistów, a jego członkowie brali udział w konkursach i game jamach. W stałym kontakcie ze wszystkimi kołami naukowymi pozostaje Prodziekan ds. studenckich. Każde koło ma swojego opiekuna naukowego, pracownika etatowego Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie.

## 8.9. Ocena udzielanego wsparcia

Osoby studiujące kierunku grafika reklamowa i multimedia od tego roku akademickiego są objęci wsparciem w standardzie wypracowanym przez Uniwersytet SWPS na podstawie systematycznie prowadzonej oceny satysfakcji osób studiujących.

Uczelnia monitoruje jakość i doskonali formy udzielanego wsparcia. Prowadzone prace mają na celu niwelowanie zidentyfikowanych barier dostępności i tworzenie przyjaznego ekosystemu uczelni, w którym osoby studiujące mogą osiągać swoje cele dydaktyczne i naukowe. Dotychczas, dzięki realizacji projektu dofinansowanego z EFS „Mój Uniwersytet SWPS – Uczelnia dostępna” przeprowadzono następujące działania: zwiększenie skali i zakresu działania Centrum Wsparcia i Aktywności (CWiA), rozwój infrastruktury bez barier, wdrożenie technologii umożliwiających spersonalizowaną komunikację, budowę sieci indywidualnych doradców osób studiujących, wsparcie edukacyjne w postaci wypracowania i wdrożenia metodyki pracy z osobami z niepełnosprawnościami w zakresie potwierdzania osiągania efektów uczenia się, szkolenia kadry dydaktycznej i organizacyjnej oraz rozwiązania w zakresie adaptacji procesu dydaktycznego do potrzeb i możliwości osób z niepełnosprawnościami. Obecnie uczelnia przygotowuje się do realizacji kolejnego projektu mającego na celu rozwój wsparcia dla osób studiujących.

Formy wsparcia oferowane przez uczelnię osobom studiującym podlegają regularnej ewaluacji. Pierwsze badania satysfakcji osób studiujących w roku 2020 pozwoliły zdiagnozować słabe punkty systemu wsparcia i zaprojektować, a następnie wprowadzić działania mające na celu poprawę komfortu i efektywności studiowania. W ramach tych działań wdrożono m.in.: system komunikacji na Wirtualnej Uczelni, sposób prezentowania wyników weryfikacji efektów uczenia się, kontaktu z osobami prowadzącymi zajęcia i osobami wspierającymi proces kształcenia. Wyniki badań satysfakcji osób studiujących zaowocowały także opracowaniem „mapy studiowania”, która ułatwia osobom studiującym orientację we wszystkich kwestiach ważnych w procesie studiowania. Kolejne badanie efektywności komunikacji osób studiujących z wykładowcami oraz biurami obsługi pozwoliło na uzyskanie konkretnych wniosków służących jakości wsparcia osób studiujących. Na przykład na tej podstawie wprowadzono kilkietapowy proces onboardingu dla osób studiujących rozpoczynających studia, prowadzący osoby studiujące stopniowo przez zdarzenia związane z rozpoczęciem studiów.

**Zalecenia dotyczące kryterium 8 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę: nie dotyczy**

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

Uniwersytet SWPS od lat stosuje standard, zgodnie z którym informacje o kształceniu powinny być dostępne w internecie dla osób zainteresowanych. Obejmuje to ogólnodostępny portal swps.pl, media społecznościowe oraz portal Wirtualna Uczelnia dostępny dla osób studiujących i pracowników. Dużą wagę przykładają się do aktualności danych, dlatego wyznacza się osoby odpowiedzialne za monitorowanie kompletności i aktualności materiałów.

Wszystkie informacje publiczne, udostępniane w postaci elektronicznej, publikowane są na stronie podmiotowej Biuletynu Informacji Publicznej, która znajduje się pod adresem <https://uniwersytet.swps.bip.gov.pl>. Na stronie udostępniany jest m.in. statut uczelni, strategia uczelni, regulaminy, zasady i tryb przyjmowania na studia oraz programy studiów.

Ogólnodostępna witryna internetowa uczelni swps.pl, dostępna również w wersji anglojęzycznej, umożliwia każdemu dostęp do m.in.:

- 1) informacji o uczelni (w tym strategii i statutu Uniwersytetu SWPS);
- 2) oferty dydaktycznej z opisem i programami studiów, zasadami rekrutacji, opłatami za studia wraz z informacją o możliwym finansowym wsparciu;
- 3) informacji dla osób z niepełnosprawnościami, w tym o formach wsparcia (również finansowego), zakresie dostosowania infrastruktury do potrzeb tych osób, opinii osób z niepełnosprawnościami, które podjęły studia na Uniwersytecie SWPS;
- 4) informacji dla obcokrajowców, w tym o zasadach legalizacji pobytu.

Ogólnodostępna strona Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie pod adresem <https://swps.pl/struktura/wydzial-interdyscyplinarny-krakow> oraz strona kierunku pod adresem: <https://swps.pl/oferta/krakow/studia-pierwszego-stopnia/grafika-reklamowa-i-multimedia> pozwala zapoznać się z takimi dokumentami jak: 1) program studiów; 2) terminy zjazdów 3) perspektywa zawodowa i kompetencje, jakich uczymy; 4) informacje o osobach prowadzących zajęcia na kierunku; 5) partnerzy z którymi Wydział współpracuje; 6) regulamin studiów; 7) zasady studiowania; 8) regulamin praktyk zawodowych; 9) zasady realizacji seminariów dyplomowych i dyplomowania; 10) karty przedmiotów.

Dla osób studiujących i pracowników najważniejszym źródłem informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach jest portal Wirtualna Uczelnia, dostępny także w wersji mobilnej. W portalu tym osoby studiujące i pracownicy mają dostęp do kalendarza akademickiego, planu zajęć, sylabusów, ocen cząstkowych i końcowych, materiałów do zajęć, regulaminów (Regulaminu studiów, Zasad studiowania, Zasad realizacji seminariów dyplomowych i dyplomowania, Regulaminu praktyk), szczegółowych informacji o: osobach prowadzących zajęcia (m.in. terminach i miejscach dyżurów, adresach mailowych, planach zajęć), uczelnianych jednostkach i organizacjach (m.in. Centrum Spraw Studenckich, Biurze Karier, Bibliotece, organizacjach studenckich, Samorządzie Studenckim), stypendiach oraz informacji o wsparciu dla osób z niepełnosprawnościami (Centrum Wsparcia i Aktywności). W portalu działają również aplikacje do komunikacji między osobą studiującą a uczelnią: Podania i Kontakt.

Treści publikowane są w nowoczesnej wyszukiwarce pod nazwą Baza Wiedzy, pozwalającej na wyszukiwanie i opiniowanie dostępnych treści.

**Zalecenia dotyczące kryterium 9 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę: nie dotyczy.**



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

W uczelni działa uczelniany system zapewniania jakości kształcenia pomyślany jako struktura wyskalowana w odniesieniu do całego Uniwersytetu oraz odpowiednio przeniesiona na poziom poszczególnych Wydziałów. Wewnętrzny system zarządzania jakością kształcenia (WSZJK) w obecnej formie został zatwierdzony zarządzeniem Rektora w 2021 roku, w oparciu o wcześniejsze doświadczenia i przeprowadzony audyt. WSZJK funkcjonuje na trzech poziomach: uczelnianym, wydziałowym i kierunkowym. Na poziomie uczelnianym WSZJK tworzą Senat, Rektor i Prorektor ds. dydaktyki, Pełnomocnicy Prorektora ds. dydaktyki (w zakresie jakości studiów oraz w zakresie programów studiów) oraz Uniwersytecka Komisja ds. Jakości Kształcenia (UKJK), do której należy m.in. opracowywanie dobrych praktyk pro jakościowych, monitorowanie ich wdrażania na wydziałach i określenie harmonogramu działań weryfikujących jakość kształcenia na wydziałach. Na poziomie wydziałowym za funkcjonowanie WSZJK odpowiada Dziekan wydziału, którego w tym zakresie, poza Kolegium Wydziału (z głosem doradczym) oraz Prodziekanem ds. dydaktycznych, wspiera Pełnomocnik Dziekana ds. jakości kształcenia. Na poziomie kierunkowym kluczową rolę w strukturze WSZJK odgrywają koordynatorzy kierunków wspierani przez koordynatorów przedmiotów. WSZJK stanowi zestaw ogólnouczelnianych procedur, które mają na celu doskonalenie jakości kształcenia na Uniwersytecie SWPS. Akty wykonawcze obejmują aktualnie następujące procedury:

1. Procedura przeprowadzania ewaluacji zajęć przez studentów;
2. Procedura analizy wyników ewaluacji zajęć przez studentów oraz zaplanowania działań;
3. Procedura hospitacji zajęć dydaktycznych;
4. Procedura archiwizacji cyfrowych i materialnych wytworów studentów;
5. Procedura ewaluacji procesu weryfikacji efektów uczenia się;
6. Procedura ewaluacji procesu dyplomowania;
7. Procedura gromadzenia i wykorzystania informacji o losach zawodowych absolwentów;
8. Procedura doskonalenia programów studiów;
9. Procedura oceny i doskonalenia publicznego dostępu do informacji o studiach i warunkach ich organizacji;
10. Procedura doboru kadry dydaktycznej do prowadzenia zajęć zgodnie z kompetencjami i dorobkiem akademickim;
11. Procedura oceny zakresu wsparcia rozwoju zawodowego kadry dydaktycznej;
12. Procedura oceny i doskonalenia Wewnętrznego Systemu Zarządzania Jakością Kształcenia (WSZJK).

Działanie WSZJK koordynuje Pełnomocnik Prorektor ds. dydaktyki, odpowiadający za jakość kształcenia – dr Dorota Wiśniewska-Juszczak, prof. USWPS. Zespół wdrożeniowy WSZJK stanowili Prodziekani odpowiedzialni za dydaktykę na wszystkich wydziałach, zaś na stałe w ramach WSZJK działa zespół Pełnomocników Dziekanów ds. jakości kształcenia. Działalność tych zespołów sprzyja wymianie doświadczeń, reagowaniu na wyłaniające się potrzeby i zapewnia merytoryczne wsparcie osobom podejmującym funkcje kluczowe dla jakości kształcenia.

Uniwersytecka Komisja ds. Jakości Kształcenia działa w składzie:

1. Pełnomocnik Prorektora ds. dydaktyki w zakresie jakości studiów;
2. Pełnomocnik Prorektora ds. dydaktyki w zakresie programów studiów;

3. Pełnomocnicy Dziekanów ds. jakości kształcenia;
4. Kierownik Centrum Doskonałości i Innowacji w Dydaktyce;
5. Przedstawiciel Działu Spraw Dydaktycznych;
6. Kierownik Centrum Językowego.

WSZJK opisuje szczegółowy zakres procesów oraz podział kompetencji dotyczących weryfikacji jakości kształcenia. Monitorowanie jakości realizacji programu kształcenia dokonywane jest m.in. przez Pełnomocnika Dziekana ds. jakości kształcenia, Pełnomocnik dokonuje okresowych analiz:

- losowo wybranych prac etapowych osób studiujących w celu oceny prawidłowości weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się;
- losowo wybranych prac dyplomowych w celu oceny prawidłowości realizacji procesu dyplomowania, zgodności tematyki pracy z kierunkiem studiów i kompletności oceny pracy;
- losowo wybranych sylabusów w celu oceny spełniania wymogów określonych w odpowiednich wytycznych lub procedurach;
- rozkładu ocen z przedmiotów w celu zbiorczej weryfikacji osiągniętych przez osoby studiujące efektów uczenia się;
- na zlecenie Dziekana – arkuszy hospitacyjnych i wyników ewaluacji zajęć dydaktycznych.

Podsumowaniem analizy jest składany Dziekanowi co dwa lata raport z oceny jakości kształcenia na Wydziale oraz z działalności Pełnomocnika, który zawiera analizy z przeglądów, o których mowa powyżej oraz ewentualne rekomendacje w zakresie doskonalenia programów studiów i jakości kształcenia. Raport wydziałowy jest również przedmiotem analizy na poziomie Uniwersytetu. Pełnomocnik przekazuje Prorektorowi ds. dydaktyki raporty wydziałowe, następnie analizowane i służące do przygotowania raportu Uniwersyteckiej Komisji ds. Jakości Kształcenia.

Istotną rolę w zarządzaniu jakością kształcenia mają koordynatorzy kierunków. Jednym z zadań im powierzonych jest bowiem utrzymywanie stałej relacji z wykładowcami i osobami studiującymi, opieka i pomoc w zakresie organizacji procesu dydaktycznego.

### **10.1. Doskonalenie programów studiów**

Zgodnie z WSZJK na etapie oceny jakości kształcenia analizie i doskonaleniu poddawane są m.in. programy studiów, zgodnie z którymi prowadzone jest kształcenie. Wszystkie zmiany w programie studiów nadzoruje Prorektor ds. dydaktyki.

W przypadku konieczności wprowadzenia zmian w programie studiów Dziekan, po ich zaopiniowaniu przez Kolegium Wydziału, kieruje wnioskiem do Rektora poprzez Prorektora ds. dydaktyki. Po formalno-prawnej analizie wniosku dokonywanej przez Dział Spraw Dydaktycznych, dokumentacja przekazywana jest do Rektora, celem wyrażenia zgody na proponowane zmiany. Zweryfikowany program przekazywany jest następnie do opinii Samorządu Studentów, do której należy się odnieść, można też na jej podstawie dokonać uzupełnienia modyfikacji programu. Dziekan uruchamia proces zatwierdzenia zmian i po spełnieniu wszystkich wymogów ostatecznie program jest ustalany przez Senat uczelni.

## 10.2. Monitorowanie i przegląd procesu kształcenia

Poza systemową kontrolą realizacji programu kształcenia, prowadzone są bieżące działania weryfikacyjne. Istotną rolę w tym zakresie odgrywają: procedura zatwierdzania sylabusów, dyskusja z osobami prowadzącymi zajęcia, hospitacje, ankiety ewaluacji zajęć oraz rozmowy z osobami studiującymi. Od bieżącego roku akademickiego na kierunku grafika reklamowa i multimedia stosowane są wszystkie działania weryfikacyjne stosowane w Uniwersytecie SWPS.

Publikacja sylabusów w Wirtualnej Uczelni poprzedzona jest ich sprawdzeniem przez Koordynatora kierunku. Kontrola podlega w szczególności poprawność wybranych dla przedmiotu efektów uczenia się, wybór metod kształcenia i weryfikacji efektów uczenia, treści kształcenia, literatura oraz zgodność z opracowanymi na etapie tworzenia programu kartami przedmiotów. Kontrola sylabusów jest jednym ze sposobów czuwania nad spójnością treści kształcenia oraz nad unikaniem ich powtarzania w ramach różnych przedmiotów. Pozwala również ocenić skorelowanie ze sobą składowych (części) przedmiotu, a także relacje treściowe i metodologiczne pomiędzy zajęciami teoretycznymi i praktycznymi. W sposób systemowy kontrolowana jest także terminowość składania sylabusów, z notyfikacjami do władz wydziału i uczelni.

Wnioski dotyczące realizacji programu i jego oceny płyną również z ankiet ewaluacyjnych. Ewaluacja zajęć prowadzona jest w systemie elektronicznym, obejmuje osoby faktycznie uczestniczące w zajęciach, jest anonimowa, a jej wyniki stanowią zarówno informację zwrotną dla pracownika, jak i źródło wiedzy dla Koordynatora kierunku i władz dziekańskich. Ewaluacja zajęć prowadzona jest obecnie metodą pozwalającą na zbieranie ankiet elektronicznie na koniec ostatniego spotkania danych zajęć. Liczba ankiet zebranych tą metodą sięga 50-60% liczby uczestników zajęć i pozwala na wyciąganie dobrze udokumentowanych wniosków. Analizę wyników zajmuje się Koordynator kierunku, który następnie przedstawia wnioski Dziekanowi. Na tej podstawie przeprowadzane są rozmowy z dydaktykami, podejmowane są decyzje o obsadzie zajęć w kolejnym semestrze, a także formułowane są rekomendacje w zakresie zmian programu studiów. W dotychczasowej działalności kierunku grafika reklamowa i multimedia wyniki ankiet ewaluacyjnych posłużyły do podjęcia decyzji o obsadzie zajęć, a także o wyróżnieniu osób o najlepszych wynikach nagrodami rektor WSE.

Istotnymi źródłami informacji wykorzystywanych w działaniach projakościowych są także hospitacje zajęć, monitoring tematyki prac dyplomowych oraz monitoring rozkładów ocen z poszczególnych zajęć i grup zajęć.

Przykładem zmian doskonalących program studiów wynikających z monitoringu procesu kształcenia jest zmiana zajęć z obszaru badań projektowych. Zajęcia prowadzone na początku istnienia studiów okazały się nie zapewniać zdobycia wiedzy i umiejętności potrzebnych do prawidłowej diagnozy problemów projektowych podczas seminarium dyplomowego. Obecnie zakres zajęć poświęconych badaniom jest dopasowany do rozwoju umiejętności projektowych osób studiujących i efektywnie wspiera pracę w czasie seminarium dyplomowego.

Osoby prowadzące zajęcia są oceniane przez hospitacje i ankiety studenckie. Informacje z tych działań, poza doskonaleniem procesu dydaktycznego, stanowią również element rozwoju kadry. Hospitacje odbywają się zgodnie z obowiązującą procedurą, a ich wyniki są przekazywane dydaktykom, podczas rozmowy pohospitacyjnej, stanowiąc wsparcie w pracy dydaktycznej, oraz

władzom Wydziału w celu podejmowania działań pro jakościowych. Istotnym wnioskiem z hospitacji może być np. potrzeba większej aktywizacji osób studiujących na zajęciach, czy też poprawienia jakości (czytelności) dostarczanych osobom studiującym materiałów.

**Zalecenia dotyczące kryterium 10 wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę: nie dotyczy.**

## Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów

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

	POZYTYWNE	NEGATYWNE
<b>Czynniki wewnętrzne</b>	<p><b>Mocne strony</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dostęp do dobrze wyposażonych pracowni komputerowych, nowoczesnego sprzętu i oprogramowania (np. do VR) oraz narzędzi projektowych (m.in. wygrzewarka służąca do wypuklania tyflografiki, symulator odczuć starczych). Kierunek uczestniczy także w programie Adobe Creative Campus, który oferuje osobom studiującym i wykładowcom pełny dostęp do oprogramowania Adobe.</li> <li>2. Znaczną część zespołu dydaktycznego to aktywni zawodowo praktycy, co umożliwia osobom studiującym zdobywanie wiedzy i umiejętności bezpośrednio od specjalistów z branży. Kompleksowe wsparcie kadry oparte w postaci szkoleń doskonalących kompetencje dydaktyczne, zespołu doradców dydaktycznych, a także środowiska badawczego i artystycznego, które stymuluje do ciągłego doskonalenia i poszerzania kompetencji. Jednym z kluczowych działań strategicznych USWPS jest wprowadzenie mentoringu artystycznego, który ma na celu wspieranie młodszych pracowników naukowych i artystów w ich rozwoju.</li> <li>3. Kierunek studiów kładzie nacisk na zdobywanie praktycznych umiejętności, które są poszukiwane na rynku pracy. Studenci uczą się projektowania graficznego oraz multimedialnych w kontekście rzeczywistych potrzeb branż kreatywnych.</li> <li>4. Wydział i kierunek intensywnie rozwija współpracę z firmami i instytucjami, oferując osobom studiującym możliwość realizacji praktyk oraz projektów na rzecz lokalnych organizacji, co wzmacnia przygotowanie zawodowe.</li> </ol>	<p><b>Słabe strony</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ograniczone możliwości rozwoju aktualnej infrastruktury zarówno filii jak i wydziału, np. biblioteka, czytelnia, gastronomia wynikające z ograniczeń związanych z umową najmu, która nie pozwala na swobodne dostosowanie przestrzeni do bieżących potrzeb organizacji.</li> <li>2. Trudności w planowaniu i zapewnieniu stabilnego rozwoju kierunku studiów wynikające ze zmiennych wyników rekrutacji. Niepewność co do zrekrutowania zakładanej liczby kandydatów utrudnia zarządzanie zasobami dydaktycznymi, dobór kadry dydaktycznej oraz organizację zajęć, a w konsekwencji też realizację długoterminowych celów edukacyjnych i programowych.</li> <li>3. Brak rozbudowanej oferty zajęć w języku angielskim, co utrudnia rozwój wymiany międzynarodowej, w tym mobilności w ramach programu Erasmus+.</li> <li>4. Łączenie przez osoby studiujące nauki z pracą zawodową, zwłaszcza na studiach niestacjonarnych, przekłada się na tempo studiowania i trudności z terminowym zaliczaniem przedmiotów.</li> </ol>

	POZYTYWNE	NEGATYWNE
	<p>5. Nowa siedziba i nowa infrastruktura przy alei Mickiewicza w Krakowie, gdzie od roku akademickiego 2025/2026 oprócz laboratoriów komputerowych i pracowni do działań artystycznych będzie przestrzeń wystawiennicza dla osób studiujących, pozwalająca na organizowanie pokazów i wystaw, a także współtworzenie przestrzeni kulturalnej miasta Krakowa.</p>	
<b>Czynniki zewnętrzne</b>	<p><b>Szanse</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rosnąca otwartość polskich i zagranicznych uczelni na współpracę międzyinstytucjonalną, co sprzyja realizacji wspólnych przedsięwzięć dydaktycznych, badawczych, artystycznych i społecznych.</li> <li>2. Zwiększająca się liczba miejsc pracy w branży kreatywnej i technologicznej podnosi atrakcyjność studiowania i aktywności zawodowej osób, które ukończyły kierunek studiów.</li> <li>3. W obliczu dynamicznych zmian w otoczeniu społeczno-gospodarczym oraz rosnącej świadomości znaczenia roli projektowania dla organizacji, zwiększa się zainteresowanie podmiotów zewnętrznych współpracą z kierunkiem, co stanowi istotny element jego rozwoju. Tego rodzaju partnerstwa wspierają praktyczne przygotowanie studentów, pozwalają na zdobywanie doświadczenia i budowanie sieci kontaktów w profesjonalnym środowisku już podczas studiowania.</li> <li>4. Rosnąca rola technologii VR (Virtual Reality) i AI (Artificial Intelligence) w branży projektowej i edukacyjnej stwarza dla kierunku grafika reklamowa i multimedia liczne szanse na rozwój oraz umożliwia bardziej specjalistyczne kształcenie. Dzięki VR studenci mogą przenosić swoje projekty do wirtualnych środowisk, co pozwala im na bardziej immersyjne doświadczenie pracy z przestrzenią i formą oraz dokładniejsze testowanie interakcji użytkownika z projektem. VR może również służyć jako narzędzie do symulacji i prototypowania, co jest szczególnie przydatne w grafice użytkowej i projektowaniu interfejsów.</li> </ol>	<p><b>Zagrożenia</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dynamiczny rozwój technologii często wyprzedza cykl kształcenia, jednak wprowadzanie zmian do już realizowanych programów jest prawnie ograniczone, co utrudnia z nadążaniem za nowymi trendami i wymaganiami branży.</li> <li>2. Rosnące znaczenie sztucznej inteligencji w generowaniu treści wizualnych, co przekłada się na obawy co do przyszłości zawodu grafika i może wpływać na poziom zainteresowania kandydatów kierunkiem studiów.</li> <li>3. Rosnące koszty kształcenia i koszty życia mogą zniechęcać potencjalne osoby studiujące do wyboru kierunku studiów na uczelni niepublicznej, co może wpłynąć na obniżenie rekrutacji.</li> <li>4. Zmiany demograficzne powodujące spadek liczby osób studiujących w Polsce może negatywnie wpłynąć na liczbę kandydatów na kierunek.</li> <li>5. Rosnące zainteresowanie krótszymi cyklami i formami kształcenia. Coraz więcej osób wybiera intensywne kursy i bootcampy, które oferują podobne kompetencje w krótszym czasie, co może być postrzegane jako alternatywa dla studiów.</li> </ol>

Uniwersytet SWPS  
ul. Chodakowska 19/31 03-815 Warszawa  
NIP: 118-01-97-245, REGON: 011947981

009W

(Pieczęć uczelni)



(podpis Dziekan Wydziału Interdyscyplinarnego)



(podpis Rektora)

Kraków, dnia 15 listopada 2024 r.



### Część III. Wykaz załączników

#### Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów

#### Załącznik nr 2. Materiały uzupełniające<sup>1</sup>:

##### Załącznik 2.1. Program studiów

###### Załącznik 2.1.1. Program studiów

###### Załącznik 2.1.2. Karty przedmiotów

##### Załącznik 2.2. Obsada zajęć w roku akademickim 2024/2025

##### Załącznik 2.3. Harmonogramy zajęć w roku akademickim 2024/2025

##### Załącznik 2.4. Charakterystyka nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia

###### Załącznik 2.4.1. Nauczyciele akademicy

###### Załącznik 2.4.2. Inne osoby prowadzące zajęcia

##### Załącznik 2.5. Charakterystyka infrastruktury

##### Załącznik 2.6. Wykaz tematów prac dyplomowych

##### Załącznik 2.7. Strategia Uniwersytetu SWPS

**Załącznik 2.8.** Zarządzenie Nr 10/2024 Dziekana Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie Filia w Krakowie im. ks. Józefa Tischnera Uniwersytetu SWPS z dnia 25 września 2024 roku w sprawie zatwierdzenia Regulaminu praktyk zawodowych na Wydziale Interdyscyplinarnym w Krakowie Filia w Krakowie im. ks. Józefa Tischnera Uniwersytetu SWPS

**Załącznik 2.9.** Zarządzenie Nr 11/2024 Dziekana Wydziału Interdyscyplinarnego w Krakowie Filia w Krakowie im. ks. Józefa Tischnera Uniwersytetu SWPS z dnia 27 września 2024 roku w sprawie zatwierdzenia Zasad przejściowych dotyczących realizacji prac i projektów dyplomowych, realizacji seminariów dyplomowych oraz egzaminów dyplomowych na Wydziale Interdyscyplinarnym w Krakowie Filia w Krakowie im. ks. Józefa Tischnera Uniwersytetu SWPS w roku akademickim 2024/2025

---

<sup>1</sup> Załączniki w formie cyfrowej.

## Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów

**Tabela 1.** Liczba studentów ocenianego kierunku

Poziom studiów	Rok studiów	Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
		Dane sprzed 3 lat (2021/2022)	Bieżący rok akademicki (2024/2025)*	Dane sprzed 3 lat (2021/2022)	Bieżący rok akademicki (2024/2025)*
studia pierwszego stopnia	I	86	19	74	20
	II	62	38	63	62
	III	50	58	57	64
	IV	n.d.	n.d.	66	75
<b>Razem:</b>		<b>198</b>	<b>115</b>	<b>260</b>	<b>221</b>

\*w przypadku roku akademickiego 2024/2025, stan danych z 23.10.2024 r.

**Tabela 2.** Liczba absolwentów ocenianego kierunku w ostatnich trzech latach poprzedzających rok przeprowadzenia oceny

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku	Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
studia pierwszego stopnia	2021/2022	51	45	62	50
	2022/2023	53	45	62	52
	2023/2024	62	47	64	51
<b>Razem:</b>		<b>166</b>	<b>137</b>	<b>188</b>	<b>153</b>

**Tabela 3.** 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 punktów ECTS	7 semestrów 180 punktów ECTS
łącna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	1780 godzin	1343 godziny
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	138 punktów ECTS	138 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	135 punktów ECTS	
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	7 punktów ECTS	
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	83 punkty ECTS	
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	24 punkty ECTS	
Wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 960 godzin	6 miesięcy, 960 godzin
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	60 godzin, 0 punktów ECTS	nie dotyczy
<b>W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:</b>		
łącna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	2920 godzin	2381 godzin
łącna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 50% godzin zajęć	nie przekracza 50% godzin zajęć

**Tabela 4.** Zajęcia lub grupy zajęć kształtujących umiejętności praktyczne

Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin zajęć stacjonarne	Łączna liczba godzin zajęć niestacjonarne	Liczba punktów ECTS
Analiza semiotyczna przekazu wizualnego	ćwiczenia	30	24	3
Architektura informacji i narzędzia w procesie projektowym	warsztaty	24	18	1
Badania jakościowe w procesie projektowym	warsztaty	30	24	3
Badania w procesie projektowym	ćwiczenia	30	18	1
Fotografia 1	warsztaty	30	24	3
Fotografia 2	warsztaty	30	24	2
International Workshop	warsztaty	18	12	1
Kompetencje społeczne i akademickie	ćwiczenia	10	9	1
Kompetencje zawodowe	ćwiczenia	30	27	3
Komunikacja wizualna 1	warsztaty	20	12	2
Komunikacja wizualna 2	warsztaty	30	24	2
Praktyka zawodowa 1	praktyka	320	320	8
Praktyka zawodowa 2	praktyka	320	320	8
Praktyka zawodowa 3	praktyka	320	320	8
Projektowanie grafiki rastrowej 1	warsztaty	30	24	3
Projektowanie grafiki rastrowej 2	warsztaty	30	24	3
Projektowanie grafiki wektorowej	warsztaty	30	24	3
Projektowanie uniwersalne 1	warsztaty	30	24	1
Projektowanie uniwersalne 2	warsztaty	30	24	2
Proseminarium	seminarium	30	24	2
Rysunek i kompozycja 1	warsztaty	30	24	3
Rysunek i kompozycja 2	warsztaty	30	24	2
Seminarium dyplomowe 1	seminarium dyplomowe	48	30	6
Seminarium dyplomowe 2	seminarium dyplomowe	48	24	10
Typografia	warsztaty	50	30	3
Wstęp do animacji i postprodukcji 1	warsztaty	60	45	3
Wstęp do animacji i postprodukcji 2	warsztaty	50	30	2
Wstęp do produkcji filmowej	warsztaty	30	24	2
Wstęp do projektowania grafiki edytorskiej	warsztaty	30	24	3

Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin zajęć stacjonarne	Łączna liczba godzin zajęć niestacjonarne	Liczba punktów ECTS
<b>specjalność: Projektowanie graficzne</b>				
Grafika informacyjna 1	warsztaty	30	24	2
Grafika informacyjna 2	warsztaty	30	24	2
Grafika informacyjna 3	warsztaty	30	24	2
Projektowanie dla społecznej innowacji	warsztaty	30	18	3
Projektowanie graficzne – warsztaty projektowe 1	warsztaty	30	24	2
Projektowanie graficzne – warsztaty projektowe 2	warsztaty	30	24	2
Projektowanie opakowań 1	warsztaty	30	24	2
Projektowanie opakowań 2	warsztaty	30	24	2
Projektowanie przekazu reklamowego 1	warsztaty	48	30	2
Projektowanie przekazu reklamowego 2	warsztaty	30	24	2
Projektowanie przekazu reklamowego 3	warsztaty	30	24	3
Struktury wizualne	warsztaty	30	24	2
Systemy identyfikacji wizualnej	warsztaty	30	24	2
Techniki edytorskie 1	warsztaty	48	36	4
Techniki edytorskie 2	warsztaty	60	48	4
Techniki edytorskie 3	warsztaty	30	24	2
Technologie i podłoża drukarskie	warsztaty	30	24	3
<b>specjalność: Projektowanie doświadczeń użytkownika (UX)</b>				
Analityka internetowa	warsztaty	30	24	2
Badania w projektowaniu UX 1	warsztaty	30	24	3
Badania w projektowaniu UX 2	warsztaty	30	24	2
Modelowanie i architektura produktu 1	warsztaty	30	24	2
Modelowanie i architektura produktu 2	warsztaty	24	18	2
Narzędzia prowadzenia warsztatów i facylitacji spotkań	warsztaty	48	36	3
Proces projektowy 1	warsztaty	48	30	2
Proces projektowy 2	warsztaty	18	15	1
Projektowanie interfejsów użytkownika 1	warsztaty	30	24	2
Projektowanie interfejsów użytkownika 2	warsztaty	30	24	2
Projektowanie interfejsów użytkownika 3	warsztaty	48	39	3
Projektowanie interfejsów użytkownika 4	warsztaty	30	24	3
Strategia UX	warsztaty	30	24	2
UX – warsztaty projektowe 1	warsztaty	30	24	2

Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin zajęć stacjonarne	Łączna liczba godzin zajęć niestacjonarne	Liczba punktów ECTS
UX – warsztaty projektowe 2	warsztaty	30	24	2
Wizualizacja danych	warsztaty	30	24	3
Wprowadzenie do pracy w zespole	warsztaty	30	18	2
Wstęp do projektowania doświadczeń użytkownika	ćwiczenia	30	24	3
<b>specjalność: Multimedia</b>				
Animacja 1	warsztaty	30	24	3
Animacja 2	warsztaty	30	24	2
Animacja 3	warsztaty	30	24	2
Edycja dźwięku	warsztaty	30	24	2
Montaż filmowy 1	warsztaty	30	24	2
Montaż filmowy 2	warsztaty	30	24	2
Multimedia – warsztaty projektowe 1	warsztaty	30	24	2
Multimedia – warsztaty projektowe 2	warsztaty	30	24	2
Multimedialny przekaz reklamowy	warsztaty	30	24	2
Narzędzia do pracy w 3D	warsztaty	30	24	3
Postprodukcja filmowa	warsztaty	30	24	3
Produkcja filmowa 1	warsztaty	48	30	3
Produkcja filmowa 2	warsztaty	48	36	2
Projektowanie interakcji 1	warsztaty	30	24	2
Projektowanie interakcji 2	warsztaty	30	18	2
Scenorys zaawansowany	warsztaty	30	24	2
Wprowadzenie do pracy w środowisku wirtualnym 1	warsztaty	30	24	2
Wprowadzenie do pracy w środowisku wirtualnym 2	warsztaty	30	24	3
<b>RAZEM:</b>		<b>2374</b>	<b>2019</b>	<b>135</b>

**Tabela 5.** Zajęcia lub grupy zajęć służące zdobywaniu przez studentów kompetencji inżynierskich / Zajęcia lub grupy zajęć przygotowujące studentów do wykonywania zawodu nauczyciela

**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)
Graphic International Workshop	laboratorium	6	stacjonarna	angielski	19
Multimedia International Workshop	laboratorium	6	stacjonarna	angielski	18
UX International Workshop	laboratorium	6	stacjonarna	angielski	17
Język angielski specjalistyczny w reklamie	laboratorium	5	stacjonarna	angielski	52
Język angielski specjalistyczny w reklamie	laboratorium	5	niestacjonarna	angielski	59





**Uniwersytet  
SWPS**

