

Cieszyn, 09.06.2023

Prorektor do spraw kształcenia i studentów
dr Katarzyna Trynda, prof. UŚ
przez
Dziekan Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji
dr hab. Katarzyna Marcol, prof. UŚ

PISMO PRZEWODNIE

Szanowna Pani Prorektor, od niemal dwóch lat trwały prace mające na celu wzbogacenie oferty dydaktycznej UŚ poprzez dostosowanie dotychczasowego programu studiów zawodowych na kierunku „Projektowania gier i przestrzeni wirtualnej”; do założeń Nowej koncepcji studiów pierwszego stopnia oraz konieczności dopasowania efektów nauczania na kierunku do aktualnych wytycznych Polskich Ram Kwalifikacji (PRK).

Zespół w skład którego weszły następujące osoby: dr hab. Katarzyna Kroczyk-Wasińska prof. UŚ, dr Justyna Stefańczyk, dr Wojciech Osuchowski prof. UŚ, dr Jarosław Korczaka, opracował modyfikację siatek, efektów uczenia się zgodnie z wytycznymi Nowej koncepcji studiów oraz oczekiwaniami absolwentów i pracodawców.

Zgodnie z założeniami Nowej koncepcji studiów w planie studiów na kierunku „Projektowania gier i przestrzeni wirtualnej”:

1. wyszczególniono kategorie: „Moduły kierunkowe”, „Moduły dziedzinowe”, „Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe”, „Moduły ogólnodostępne”, „Praktyki”;
2. w kategorii „Moduły kierunkowe” umieszczono wszystkie moduły związane bezpośrednio z kierunkiem studiów i koordynowane bezpośrednio przez jego dyrekcję;
3. w kategorii „Moduły dziedzinowe” uwzględniono moduły zajęć dziedzinowych organizowane na poziomie wydziałowym ("Historia sztuki i wiedza o sztuce współczesnej ", "Uwarunkowania prawne i marketing sztuki "),
4. w kategorii „Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe” umieszczono moduły obszarowe w semestrach od II do V; po jednym module (GMO1 do GMO4) w porozumieniu z Prorektorem do spraw kształcenia i studentów dr Katarzyną Tryndą, prof. UŚ oraz Działem kształcenia, do każdej z 4 grup modułów dodając 6 modułów z oferty modułów ogólnouczelnianych: „Cyfrowy Świat”; „Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie”; „Granice Nauki”; „Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość”; „Środowisko Naturalne i Technologie”; „Zdrowie i Rozwój Osobisty”;
5. w kategorii „Moduły ogólnodostępne” umieszczono moduły: „Moduł z wychowania fizycznego” (semestr II i III), Moduły z lektoratu języka obcego: „Lektorat języka obcego 1” (semestr II), „Lektorat języka obcego 2” (semestr III), „Lektorat języka obcego 3” (semestr IV), „Lektorat języka obcego 4” (semestr V),
6. w kategorii Moduły z grupy „Otwartych Modułów Uniwersyteckich” umieszczono moduł „Otwarty Moduł Uniwersytecki” (raz w semestrach IV i V, dwukrotnie w semestrze VI),
7. w kategorii „Praktyki” umieszczono moduły: „Praktyki 1” (po III semestrze, wpis: semestr IV), „Praktyki 2” (po IV semestrze, wpis: V semestr), „Praktyki 3” (po V semestrze, wpis: VI semestr),
8. zwrócono szczególną uwagę na tzw. BUNĘ, czyli pracę studenta wymagającą bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego,

9. dokonano korekty opisów niektórych modułów, aby były bardziej zwięzłe i zrozumiałe dla osób studiujących,
10. dopasowano efekty uczenia się do aktualnych wytycznych Polskich Ram Kwalifikacji (PRK). Zmiany nie przekroczyły 30% liczby efektów.

Wdrożenie w pełni założeń NKS w planie studiów spowodowało konieczność rewizji godzin, form i sposobu realizacji dotychczasowych modułów (poniżej najważniejsze zmiany):

- ograniczono liczbę godzin modułu „Pracownia dyplomowa” w semestrze VI (aktualnie 90 godzin)
- ograniczono liczbę godzin modułów: „Twórcze działania na płaszczyźnie”, „Twórcze działania w przestrzeni”, „Treści koncepcyjne w rysunku” „Animacja”, „Techniki 2D” w semestrach I, II, III, IV, V (aktualnie 40 godzin w każdym semestrze)
- ograniczono liczbę godzin modułów: „Historia sztuki i wiedza o sztuce współczesnej” w semestrach I, II, III, IV, V, VI (aktualnie 15 godzin w każdym semestrze, wykłady)
- zlikwidowano zajęcia „Wybrane zagadnienia kultury i sztuki” (studenci będą mogli je wybierać w ramach modułów obszarowych)
- zlikwidowano zajęcia „Uwarunkowania prawne i marketing sztuki” w II semestrze
- ograniczono liczbę godzin modułów: „Zagadnienia specjalnościowe” w I i II semestrze (aktualnie 15 godzin, wykłady)
- rozszerzono moduł „Zagadnienia specjalnościowe” na dodatkowe semestry III, IV i V (aktualnie 15 godzin w semestrze, wykłady) ze względu na potrzebę teoretycznej wiedzy specjalistycznej wspierającej kształcenie specjalistyczne kierunkowe
- rozszerzono moduły: „Design postaci”, „Obrazowanie przestrzeni” na dodatkowe dwa semestry (semestr I, II) ze względu na zapotrzebowanie ze strony rynku pracy
- zmieniono nazwę modułu „Projektowanie storyboardów” na „Storytelling w grach”
- przesunięto moduły: „Podstawy projektowania” z semestru IV na semestr I
- w semestrze IV wprowadzono 31 punktów ECTS w porozumieniu z Prorektorem do spraw kształcenia i studentów dr Katarzyną Tryndą, prof. UŚ oraz Działem kształcenia.

Siatka studiów na kierunku „Projektowania gier i przestrzeni wirtualnej”, zmodyfikowana zgodnie z założeniami Nowej koncepcji studiów, mieści się w limicie godzin wskazanych w założeniach NKS +10% (za zgodą Rektora). Obejmuje obecnie 2100 godzin dydaktycznych, czyli tyle ile jest obecnie godzin na kierunku (różnica 10 godzin). Zwiększoną liczbę godzin (+10% za zgodą Rektora) pragniemy uzasadnić wymaganiami kształcenia specjalistycznego na kierunku zawodowym. Dodatkowo nasi studenci realizują 720 godzin praktyk, które nie są wliczane do pensum NA. Moduły kierunkowe liczą obecnie 1515 godzin (mniej niż poprzednio), a wymagane „Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe” i „Moduły ogólnodostępne” - 420 godzin.

Zmiany będą obowiązywać od roku akademickiego 2023/2024 -po wcześniejszym zatwierdzeniu programu przez Komisję ds. Kształcenia i Studentów oraz Senat Uniwersytetu Śląskiego.

Z poważaniem

dr Justyna Stefańczyk

DYREKTOR
kierunków studiów
Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji

Justyna Stefańczyk
dr Justyna Stefańczyk

dr hab. Katarzyna Marcol, prof. UŚ

DZIEKAN
Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji

Katarzyna Marcol
dr hab. Katarzyna Marcol, prof. UŚ