



## PROGRAM STUDIÓW

od roku akademickiego 2019/2020

### OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

<b>Nazwa kierunku studiów:</b>	Inżynieria Multimediów	
<b>Poziom kształcenia:</b>	Pierwszy stopień	
<b>Profil kształcenia:</b>	Praktyczny	
<b>Forma studiów:</b>	Niestacjonarne	
<b>Dyscypliny naukowe/artystyczne</b>	<b>liczba ECTS</b>	<b>%</b>
<b>wiodąca</b> (ponad 50% efektów uczenia się): Informatyka techniczna i telekomunikacja	116	55
<b>pozostałe:</b> - Informatyka	32	15
- Matematyka	31	15
- Nauki Fizyczne	31	15
<b>Wskazanie związku z misją Uczelni i strategią jej rozwoju:</b>	<p>Kierunek Inżynieria Multimediów związany jest z celami strategicznymi Uczelni w <b>zakresie kształcenia</b>. Jeśli to konieczne program studiów jest modernizowany zgodnie z oczekiwaniami rynku pracy w oparciu o obowiązujące rozporządzenia ministerialne dotyczące kształcenia. Wdrażane są technologie umożliwiające nauczania na odległość, w tym wdrażanie grup przedmiotów opartych na wykorzystaniu technologii internetowych. Rozwijany jest ruch naukowy studentów za pośrednictwem działających przy kierunku kół naukowych. Studenci kierunku Fizyka mają możliwość wyjazdów do uczelni partnerskich w ramach programu Erasmus+.</p> <p>Wydział na którym prowadzony jest kierunek rozwija tematykę badawczą związaną z obszarem nauk technicznych, w szczególności w dziedzinach związanych z informatyką. Ponadto Wydział rozwija unikatową bazę dydaktyczną i badawczą, zwiększa skuteczność pozyskiwania środków zewnętrznych na badania naukowe, prace rozwojowe i wdrożeniowe oraz</p>	

	<p>na usługi. Pracownicy Wydziału osiągają kolejne stopnie awansu zawodowego z obszaru nauk technicznych. Prowadząc takie działania kierunek Inżynieria Multimediów wpisuje się w cele strategiczne związane z <b>tworzeniem wiodących obszarów badawczych i zwiększeniem efektywności rozwoju kadr naukowych oraz zwiększeniem skuteczności pozyskiwania środków zewnętrznych.</b></p> <p>W zakresie <b>rozwoju studenckiego</b> na Wydziale działa studio nagrań i pracownia fotograficzna, w której studenci kierunku pod okiem opiekunów pracowni mogą kształcić się i rozwijać swoje zainteresowania.</p> <p>W przypadku celów strategicznych związanych z <b>relacjami z otoczeniem społeczno – gospodarczym</b>, jednostka prowadząca kierunek zawarła porozumienia z interesariuszami zewnętrznymi reprezentującymi firmy multimedialne, rozgłośnie radiowe. Współpraca w tym zakresie rozszerzona jest także o możliwość odbywania praktyk studentów kierunku Inżynieria Multimediów w jednostkach reprezentowanych przez interesariuszy zewnętrznych.</p> <p>W zakresie zadań strategicznych <b>w zakresie profesjonalnego zarządzania uczelnią</b> – działania przejawiają się w pracach polegających na zapewnieniu lepszego dostępu do sieci WiFi, prowadzeniu (i udoskonalaniu) strony Wydziału Matematyczno-Przyrodniczego oraz dostęp do coraz bogatszej bazy czasopism naukowych i branżowych z obszaru multimediów. W procesie kształcenia studentów wykorzystywany jest System Elektronicznej Obsługi Studentów USOS. Proces dydaktyczny na kierunku wspomagany jest narzędziami zdalnego nauczania. W tym celu wykorzystywana jest Platforma Moodle, która spełnia rolę przestrzeni, w której mogą spotykać się i asynchronicznie kontaktować studenci i nauczyciele akademicy. Systematycznie zwiększana jest liczba przedmiotów, dla których tworzona jest baza materiałów elektronicznych dostępnych dla studentów.</p> <p>Jak pokazano, kierunek wpisuje się w cele strategiczne Uczelni i Wydziału.</p>
<p><b>Ogólne cele kształcenia oraz możliwość zatrudnienia i kontynuacji kształcenia przez absolwentów studiów:</b></p>	<p>Absolwent kierunku Inżynieria Multimediów jest specjalistą w dziedzinie wykorzystywania wszelakiego sprzętu i oprogramowania użytecznego w technikach audio-wizualnych. Posiada umiejętności obsługi różnorodnych systemów operacyjnych posiadając jednocześnie solidną wiedzę z zakresu informatyki, akustyki, matematyki oraz optyki. Oprócz ugruntowanej wiedzy teoretycznej i umiejętności obsługi narzędzi programistycznych, inżynier multimediów potrafi obsługiwać specjalistyczny sprzęt</p>

niezbędny wykorzystywany w technikach multimedialnych.

**Specjalność: Realizacja obrazu**

Absolwent specjalności Realizacja obrazu to wykwalifikowany inżynier posiadający umiejętności wykorzystania istniejącego i tworzenia własnego oprogramowania służącego do przetwarzania plików graficznych i multimedialnych stosowanych w technologiach internetowych, reklamie, przemyśle rozrywkowym oraz do wizualizacji danych eksperymentalnych, wyników obliczeń inżynierskich i naukowych. Absolwent ma również kwalifikacje w zakresie komputerowego składu tekstu, posiada umiejętność współpracy z artystami-grafikami, filmowcami i innymi przedstawicielami świata kultury i sztuki. W szczególności absolwent ten posiada umiejętności w zakresie:

- obsługi komercyjnych i darmowych programów graficznych,
- przygotowania statycznej i interaktywnej dwu- i trójwymiarowej grafiki rastrowej i wektorowej,
- tworzenia plików graficznych na potrzeby Internetu,
- obróbki fotografii cyfrowej,
- wykonywania post-produkcyjnych prac w zakresie nagrań video,
- generowania realistycznej animacji komputerowej,
- tworzenia multimedialnych aplikacji i prezentacji,
- komputerowego montażu materiału audio i video,
- procesów przygotowania do druku (DTP).

Absolwent specjalności Realizacja obrazu jest gotowy do podjęcia pracy w:

- pracowniach projektanckich (przy komputerowej, trójwymiarowej wizualizacji produktów takich jak: budynki, wnętrza mieszkalne, mebli, itp.),
- drukarniach i studiach reklamowych (przy komputerowym składzie tekstu),
- firmach zajmujących się wideorejestracją i komputerowym montażem video,
- studiach telewizyjnych,
- firmach projektujących serwisy internetowe,
- firmach tworzącym aplikacje multimedialne.

	<p><b>Specjalność: Reżyseria dźwięku</b></p> <p>Absolwent specjalności Reżyseria Dźwięku to inżynier z umiejętnościami pozwalającymi na wykonywanie pracy realizatora i reżysera dźwięku. Cechuje się umiejętnością realizacji różnych form nagrań dźwiękowych, biegle wykorzystując sprzęt i narzędzia dostępne w studiach nagrań. Jest specjalistą potrafiącym realizować oprawę dźwiękową widowisk czy też różnorodnych form multimedialnych - na przykład w agencjach reklamowych i firmach świadczących usługi internetowe. Absolwent posiada wiedzę:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- teoretyczną i praktyczną dotyczącą technik rejestracji i przetwarzania sygnałów fonicznych,</li> <li>- specjalistyczną z zakresu akustyki, generacji i propagacji fal,</li> <li>- ogólną z zakresu akustyki, matematyki i informatyki.</li> <li>- Absolwent specjalności Reżyseria Dźwięku przygotowany jest do pracy w: <ul style="list-style-type: none"> <li>- studiach fonograficznych, radiowych, telewizyjnych i teatralnych,</li> <li>- studiach teatralnych i filmowych grupach produkcyjnych,</li> <li>- firmach zajmujących się modelowaniem akustyki pomieszczeń,</li> <li>- branży zajmującej się nagłośnianiem koncertów i imprez plenerowych.</li> </ul> </li> </ul> <p>Absolwent specjalności Reżyseria Dźwięku przygotowany jest do pracy w:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- studiach fonograficznych, radiowych, telewizyjnych i teatralnych,</li> <li>- studiach teatralnych i filmowych grupach produkcyjnych,</li> <li>- firmach zajmujących się modelowaniem akustyki pomieszczeń,</li> <li>- branży zajmującej się nagłośnianiem koncertów i imprez plenerowych.</li> </ul> <p>Oprócz wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych wymaganych od inżyniera multimediiów, absolwent przygotowany jest do prowadzenia własnej działalności gospodarczej związanej z multimediami</p>
<p><b>Wymagania wstępne (oczekiwane kompetencje kandydata):</b></p>	<p>Warunki rekrutacji na I rok studiów stacjonarnych i niestacjonarnych określa Uchwała Senatu Uczelni. Preferowani są kandydaci pragnący zdobyć wiedzę z podstaw matematyki wyższej, wybranych działów</p>

	fizyki (związanych przede wszystkim z akustyką, elektrycznością i światłem) oraz wybranych działów informatyki (związanych przede wszystkim z grafiką komputerową) po to, aby z w pełni zrozumieć mechanizmy i procesy zachodzące w pracy z multimediami. Ponadto oczekuje się od kandydatów znajomości języka obcego na poziomie B1 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.
<b>Tytuł zawodowy uzyskany przez absolwenta:</b>	Inżynier
<b>Wymóg ukończenia studiów:</b>	Zgodnie z Regulaminem Studiów UJD, ukończenie studiów na kierunku Inżynieria multimedii następuje po: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) uzyskaniu określonych w programie kształcenia efektów kształcenia,</li> <li>2) uzyskaniu wymaganej liczby punktów ECTS,</li> <li>3) odbyciu praktyk przewidzianych w programie kształcenia,</li> <li>4) złożeniu egzaminu dyplomowego,</li> <li>5) pozytywnej ocenie pracy dyplomowej</li> </ol>

## OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Opis efektów uczenia się dla kierunku: INŻYNIERIA MULTIMEDIÓW			
Poziom kształcenia: STOPIEŃ PIERWSZY			
Profil kształcenia: PROFIL PRAKTYCZNY			
Lp.	Symbol kierunkowych efektów uczenia się	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się (kod składnika opisu)
<b>Wiedza: absolwent</b>			
	IM_WG_01	ma wiedzę dotyczącą dyskretnych struktur matematycznych oraz maszynowej reprezentacji danych - przydatną do formułowania i rozwiązywania prostych zadań związanych z multimediami.	P6S_WG
	IM_WG_02	ma wiedzę z zakresu ogólnych zagadnień matematyki wyższej – przydatną do pracy i programowania urządzeń multimedialnych.	P6S_WG
	IM_WG_03	ma wiedzę z zakresu ogólnych zagadnień fizyki – przydatną do pracy i programowania urządzeń multimedialnych.	P6S_WG
	IM_WG_04	ma wiedzę z zakresu ogólnych zagadnień informatyki oraz z zakresu budowy i funkcjonowania systemów multimedialnych.	P6S_WG
	IM_WG_05	zna podstawowe metody, techniki, narzędzia programowe oraz aparaturę i sprzęt stosowane przy rozwiązywaniu prostych zadań inżynierskich z zakresu systemów multimedialnych.	P6S_WG
	IM_WG_06	ma szczegółową wiedzę na temat inżynierii multimedii: metodyki projektowania systemów multimedialnych, narzędzi i środowisk wytwarzania multimedii, walidacji i weryfikacji oraz zarządzania projektem multimedialnym.	P6S_WG
	IM_WK_01	ma podstawową wiedzę dotyczącą prawnych i społecznych aspektów multimedii, w tym odpowiedzialności zawodowej i etycznej, prywatności, ryzyka i odpowiedzialności związanej z produkcjami multimedialnymi, zna podstawowe zasady bezpieczeństwa pracy i ergonomii w zawodzie inżynier multimedii.	P6S_WK
	IM_WK_02	ma podstawową wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego, prawa patentowego oraz ochrony danych osobowych.	P6S_WK
	IM_WK_03	ma podstawową wiedzę w zakresie zarządzania małym przedsiębiorstwem branży multimedialnej, w tym zarządzania jakością i zakładania oraz prowadzenia działalności	P6S_WK

		gospodarczej wykorzystującej transfer technologii multimedialnych.	
<b>Umiejętności: absolwent potrafi/ma doświadczenie</b>			
	IM_UK_01	posługiwać się językiem angielskim w stopniu wystarczającym do porozumiewania się na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym czytania ze zrozumieniem dokumentacji technicznej, not aplikacyjnych, instrukcji obsługi urządzeń multimedialnych oraz podobnych dokumentów.	P6S_UK
	IM_UK_02	przygotować i przedstawić prezentację poświęconą wynikom realizacji zadania inżynierskiego, także w języku angielskim, oraz bierze udział w merytorycznej dyskusji na temat przedstawionych wyników.	P6S_UK
	IM_UO_01	planować i realizować multimedialne przedsięwzięcia projektowe, zgodnie z opracowanym harmonogramem, siatką zadań, pełniąc w zespole różne role oraz używając notacji zrozumiałych dla wszystkich partycypujących w przedsięwzięciu, także dla osób spoza branży multimedialnej; umie szacować i kontrolować koszty przedsięwzięcia	P6S_UO
	IM_UU_01	śledzić zmiany zachodzące w branży multimedialnej: analizuje nowe technologie, samodzielnie uczy się nowych narzędzi i urządzeń multimedialnych, nowych idei, metod, sposobów wprowadzanych w branży.	P6S_UU
	IM_UW_01	opracować dokumentację techniczną dotyczącą zadania inżynierskiego oraz przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego zadania, także w języku angielskim.	P6S_UW
	IM_UW_02	pozyskiwać informacje z literatury, baz wiedzy, Internetu oraz innych źródeł, także w języku angielskim, integruje je, dokonuje ich interpretacji, wyciąga wnioski oraz formułuje i uzasadnia opinie.	P6S_UW
	IM_UW_03	wykorzystać poznane metody matematyczne i fizyczne, a także symulacje komputerowe do formułowania, rozwiązywania oraz oceny prostych zadań związanych z projektami multimedialnymi.	P6S_UW
	IM_UW_04	planować i przeprowadzać proste eksperymenty, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski.	P6S_UW
	IM_UW_05	dostrzegać przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań, obejmujących projekty multimedialne, ich aspekty pozatechniczne, w tym środowiskowe, ekonomiczne, prawne i etyczne.	P6S_UW
	IM_UW_06	analizować i dekomponować typowy, prosty problem multimedialny; specyfikować i	P6S_UW

		modelować rozwiązania systemowe, stosując standardowe metody wraz z ekonomiczną oceną przedsięwzięcia; implementować rozwiązanie w przygotowanym środowisku.	
	IM_UW_07	realizować zadania związane z utrzymaniem urządzeń, obiektów i systemów multimedialnych.	P6S_UW
	IM_UW_08	korzystać i ma doświadczenie w korzystaniu z norm i standardów stosowanych w systemach multimedialnych.	P6S_UW
	IM_UW_09	zaprojektować – zgodnie z zadaną specyfikacją – system lub dzieło multimedialne w oparciu o poznane metody, narzędzia i urządzenia multimedialne.	P6S_UW
	IM_UW_10	wykorzystuje doświadczenie związane z rozwiązywaniem praktycznych zadań inżynierskich, zdobyte w środowisku zajmującym się zawodowo działalnością inżynierską w branży multimedialnej.	P6S_UW
<b>Kompetencje społeczne: absolwent</b>			
	IM_KK_01	ze względu na dynamicznie rozwijającą się branżę inżynierii multimedialnej rozumie znaczenie posiadania aktualnej wiedzy w rozwiązywaniu problemów i odebieraniu treści, a w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów poznawczych i praktycznych zasięga opinii ekspertów.	P6S_KK
	IM_KR_01	potrafi działać profesjonalnie i przestrzega zasad etyki zawodowej, w szczególności uczciwości, poszanowania praw autorskich i poszanowania różnorodności poglądów.	P6S_KR
	IM_KO_01	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy.	P6S_KO
	IM_KO_02	potrafi formułować i przekazywać społeczeństwu – m.in. przez środki masowego przekazu – informacje i opinie dotyczące osiągnięć branży multimedialnej i innych aspektów działalności inżyniera multimedialnego, w szczególności w zakresie budowy społeczeństwa informacyjnego; podejmuje starania, aby przekazać takie informacje i opinie w sposób powszechnie zrozumiały.	P6S_KO
	IM_KO_03	dostrzega skutki działalności inżyniera multimedialnego, w tym jego wpływ na rzecz środowiska społecznego i jego skutki prawne, ekonomiczne oraz związaną z tym odpowiedzialność za podejmowane decyzje.	P6S_KO

**Objaśnienia:**

W kolumnie odniesienia do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się należy wskazać kody składników opisu efektów uczenia się zgodnie z Ustawą o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji oraz Rozporządzenia w



sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji z dnia 14 listopada 2018r. (Dz. U. z 2018r., poz. 2218).

**Symbol kierunkowego efektu uczenia się:**

K\_ (przed podkreślnikiem) -kierunkowe efekty kształcenia

\_W -kategoria wiedzy

\_U -kategoria umiejętności

\_K -kategoria kompetencji społecznych

01 02 03 i kolejne -numer efektu kształcenia

**Kod składnika opisu:**

P6S\_, P7S\_ - charakterystyka drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji -poziom 6, poziom 7, po podkreślniku:

\_WG –zakres i głębia/ kompletność perspektywy poznawczej i zależności

\_WK –kontekst / uwarunkowania, skutki

\_UW –wykorzystanie wiedzy/ rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

\_UK –komunikowanie się/ odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym

\_UO –organizacja pracy/ planowanie i praca zespołowa

\_UU –uczenie się/ planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób

\_KK –oceny/ krytyczne podejście

\_KO –odpowiedzialność/wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego

\_KR –rola zawodowa/ niezależność i rozwój etos

## OPIS PROGRAMU STUDIÓW

### 1. PARAMETRYCZNA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

Wyszczególnienie	Wielkość parametru wynikająca z programu studiów
Liczba semestrów	7
Łączna liczba godzin zajęć w planie studiów	1112
Łączna liczba punktów ECTS, konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie kształcenia	210
Liczba godzin zajęć prowadzonych na kierunku studiów przez nauczycieli zatrudnionych w Uczelni jako podstawowym miejscu pracy	> 938 h
Wymiar praktyk	czas trwania: łącznie 6 miesięcy
	liczba godzin: Praktyka zawodowa I (120h) Praktyka zawodowa II (120h) Praktyka zawodowa III (120h) Praktyka zawodowa IV (360h) <b>Razem: 720h</b>
	Praktyka zawodowa I (5 ECTS) Praktyka zawodowa II (5 ECTS) Praktyka zawodowa III (5 ECTS) Praktyka zawodowa IV (10 ECTS) <b>Razem: 720h</b>
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	180 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS, przypisana w planie studiów do zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – dotyczy kierunków przyporządkowanych do dyscyplin innych niż nauki humanistyczne lub społeczne	5 ECTS  (Metody uczenia się i studiowania 1ECTS) (Podstawy prawa i ergonomii pracy 2 ECTS) (Podstawy ekonomii 2ECTS)
Łączna liczba punktów ECTS, przypisana w planie studiów do zajęć podlegających wyborowi	90 ECTS
Łączna liczba punktów ECTS przypisanych do zajęć przygotowujących studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności – dotyczy kierunków studiów o profilu ogólnoakademickim	Nie dotyczy

Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne – dotyczy kierunków studiów o profilu praktycznym	W przypadku specjalności: - Reżyseria obrazu 151 ECTS (>50%) - Reżyseria dźwięku 145 ECTS (>50%)
---	--

## 2. OPISOWA CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU STUDIÓW

- 1) Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych w trakcie całego cyklu kształcenia:

Sposoby weryfikacji efektów kształcenia oraz stosowana skala ocen są zgodne z wytycznymi zawartymi w Regulaminie Studiów Uniwersytetu Humanistyczno - Przyrodniczego im. Jana Długosza w Częstochowie. Wysokość oceny jest uzależniona od stopnia opanowania przez studenta wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Ocena końcowa z grupy zajęć/przedmiotu może być pozytywna w przypadku, gdy dla każdego z wymaganych efektów kształcenia w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych określonych dla danego modułu/przedmiotu student uzyskał co najmniej ocenę dostateczną.

- 2) Zasady i forma odbywania praktyk:

Praktyki mają formę krótkiego stażu zawodowego studentów i organizowane są w terminach ustalonych przez Dział Spraw Studenckich – Praktyki Studenckie w porozumieniu z Dziekanami i po zatwierdzeniu przez Prorektora ds. Studenckich. Praktyki są nadzorowane przez opiekuna z ramienia Uczelni. Praktyki odbywają się w instytucjach prowadzących działalność zgodną z kierunkiem studiów. Student może odbywać praktyki w placówkach wytypowanych przez Uczelnię lub placówce wybranej przez studenta na podstawie pisemnej prośby studenta złożonej w Dziale Spraw Studenckich po uzyskaniu pisemnej zgody Dyrekcji placówki, w której student chce odbywać praktykę oraz pisemnej zgody opiekuna z ramienia Uczelni. Łącznie Praktyka zawodowa trwa 6 miesięcy i składa się z trzech praktyk miesięcznych w odbywających się w semestrach trzecim, piątym i siódmym. Oraz ciągłej praktyki trzymiesięcznej odbywającej się w semestrze siódmym.

Jednostka prowadząca kierunek ma podpisane porozumienia w sprawie praktyk z pracodawcami umożliwiającymi odbycie praktyki przez studentów kierunku Inżynieria Multimediów. Do tych firm należą dwie rozgłośnie radiowe, telewizyjna stacja kablowa i trzy firmy zajmujące się multimediami.

- 3) Określenie sposobu współdziałania z interesariuszami wewnętrznymi i zewnętrznymi

Interesariuszami zewnętrznymi przypisanymi do kierunku Inżynieria Multimediów, są przedstawiciele rozgłośni radiowych, stacji telewizyjnych i firm zajmujących się grafiką i multimediami. Cykliczne spotkania z interesariuszami zewnętrznymi i wewnętrznymi z Kierunkowym Zespołem ds. Jakości Kształcenia na kierunku Inżynieria Multimediów pozwalają na identyfikowanie niedociągnięć w procesie kształcenia i na podejmowanie działań zmierzających do poprawy jakości kształcenia na prowadzonym kierunku.

- 4) Określenie sposobu uwzględnienia wniosków z analizy wyników monitoringu karier zawodowych absolwentów:

Monitoring karier zawodowych prowadzony jest przez Uczelnię od 2011 r. w celu dostosowania programu kształcenia do potrzeb rynku pracy. Badania są prowadzone przez Dział Spraw Studenckich - Biuro Karier. Zbierane są opinie absolwentów na temat programu kształcenia realizowanego na poszczególnych kierunkach studiów oraz na temat kształtowania się kariery zawodowej po zakończeniu edukacji. Monitoring jest prowadzony po roku, trzech i pięciu latach od ukończenia studiów. Studenci, którzy wyrażą zgodę na udział w badaniu, wypełniają kwestionariusz ankiety online. Na podany adres e-mail absolwent otrzymuje zaproszenie do udziału w badaniu. Uzyskane informacje służą wyłącznie zestawieniom statystycznym i są wykorzystywane w pracy KZdsJK. Wyniki monitorowania karier służą doskonaleniu programów studiów celem lepszego przygotowania absolwentów do potrzeb rynku pracy. Badania opinii absolwentów o programie nauczania, kadrze nauczającej, organizacji kształcenia i osiągniętych efektach edukacji przeprowadza się w każdym roku akademickim po przeprowadzeniu egzaminów dyplomowych.

Ponadto przeprowadza się badania opinii pracodawców w zakresie przygotowania absolwentów do pracy zawodowej. Badania są wykorzystywane w procesie tworzenia i doskonalenia programów kształcenia. Organizuje się także targi pracy, które m.in. służą poznaniu wymagań stawianych przez potencjalnych pracodawców, a także nawiązuje się kontakty z instytucjami i stowarzyszeniami monitorującymi aktualny rynek pracy. Kierunek Inżynieria multimediów jest kierunkiem nowo prowadzonym, dlatego też nie prowadzono jeszcze monitoringu karier zawodowych ze względu na brak absolwentów w tym kierunku.

- 5) Określenie relacji z otoczeniem społeczno-gospodarczym:

Współpraca z otoczeniem dotyczy m.in. realizacji praktyk zawodowych studentów, konsultacji w zakresie dostosowania programów kształcenia do potrzeb rynku pracy, współpracy dydaktycznej przy realizacji wybranych zajęć i/lub szkoleń dla pracowników i studentów Wydziału oraz podejmowania innych działań związanych z profilem działalności partnerów. Ponadto laboratoria naukowe i studia nagrań otwarte są na współpracę z parterami, którzy oczekują wsparcia i współpracy w swoich działaniach. Współpraca naukowa prowadzona jest także poprzez Centrum Transferu Wiedzy i Innowacji w Obszarze Nauki i Sztuki UJD (dalej CTWIONS). Jednostka została powołana w celu zwiększenia zakresu wykorzystania potencjału dydaktycznego, naukowego i artystycznego Uniwersytetu dla rozwoju Częstochowy, regionu i kraju poprzez transfer wyników badań, prac naukowych i artystycznych do gospodarki i otoczenia społeczno-gospodarczego. Celem Centrum jest również wspieranie rozwoju nowoczesnej przedsiębiorczości i innowacyjności w środowisku akademickim oraz promocja osiągnięć nauki i sztuki. Postawione cele Centrum realizuje poprzez komercjalizację wyników badań naukowych i prowadzenie działalności szkoleniowej, doradczej, usługowej, informacyjnej oraz promocyjnej.

- 6) Stopień umiędzynarodowienia:

- Studenci kierunku Inżynieria Multimediów mają możliwość wyjazdów do uczelni partnerskich w ramach programu Erasmus+.

- Wybrane zajęcia kursowe prowadzone są przez wizytujących profesorów zagranicznych
- Na życzenie studentów część zajęć prowadzona jest w języku angielskim

7) Sposoby doskonalenia jakości kształcenia:

Kierunkowy Zespół ds. Jakości Kształcenia dla kierunku Inżynieria Multimediów odpowiedzialny jest za zapewnienie i ocenę jakości kształcenia na tym kierunku studiów, przedstawia coroczne sprawozdania ze swojej działalności obejmujące m.in. ocenę realizacji efektów kształcenia, propozycje rozwiązań i procedur dotyczących doskonalenia jakości kształcenia. Na podstawie zebranych informacji podejmowane są działania w celu poprawy doskonalenia jakości kształcenia.

8) Dodatkowe informacje:

.....

**Załączniki:**

- plan studiów,
- karty przedmiotów (sylabusy) znajdują się w systemie internetowym USOSweb Uczelni.

**Program studiów ustalony Uchwałą Senatu nr 127/2019 z dnia 26 czerwca 2019r.**