

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”  
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii  
oraz środków krajowych.  
Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

**Załącznik nr 1**

**Opracowanie dokumentacji studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku  
*Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej*  
w ramach projektu  
„Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”**

**SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**Przedmiot zamówienia realizowany jest w ramach projektu:**

„Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”, nr umowy o finansowej: FSS/2013/HEI/W/0121/U/0053 w ramach Mechanizmu Finansowego EOG 2009-2014 i Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2009-2014, Program Fundusz Stypendialny i Szkoleniowy, Rozwój Polskich Uczelni, w ramach:

- Zadania – Zlecenie opracowania dokumentacji studiów II stopnia „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej”.

**Przedmiotem zamówienia jest opracowanie jednej dokumentacji studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej*.**

Dokumentacja studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* będzie opracowana dla Wydziału. W ramach projektu studia będą objęte wsparciem jedynie przez 2 niepełne semestry.

Opracowana przez Wykonawców dokumentacja studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* w ramach zadania winna być przygotowana zgodnie z wymogami określonymi uchwałą nr 107 Senatu UŚ z dnia 6 grudnia 2011 r. i zawierać następujące załączniki:

1. opis zakładanych efektów kształcenia (w języku polskim i angielskim),
2. opis modułów kształcenia (w języku polskim i angielskim),
3. plan studiów (w języku polskim i angielskim),
4. organizacja procesu uzyskania dyplomu (w języku polskim i angielskim),
5. wymiar, zasady i forma odbywania praktyk (w języku polskim i angielskim),
6. matryca efektów kształcenia (w języku polskim i angielskim).

Określone w pkt 1-6 dokumenty będą stanowić przedmiot odbioru.

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”  
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii  
oraz środków krajowych.  
Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

Dokumentacja studiów II stopnia winna być przygotowana zgodnie z wymogami:

a) przepisów zewnętrznych:

- Ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym z dnia 27 lipca 2005 r. (tekst jednolity: Dz. U. 2014. poz. 1198).
- Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dn. 2 listopada 2011 r. w sprawie Krajowych Ram Kwalifikacji dla Szkolnictwa Wyższego (Dz. U. Nr 253, poz. 1520);
- Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 3 października 2014 r. w sprawie warunków prowadzenia studiów na określonym kierunku i poziomie kształcenia (DZ.U. 2014, poz. 1370)
- Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 25 września 2007 r. w sprawie warunków, jakie muszą być spełnione, aby zajęcia dydaktyczne na studiach mogły być prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, (Dz. U. z 2007r., nr 188, poz. 1347 z późn. zm.).

b) przepisów wewnętrznych Uczelni:

- Uchwała nr 107 Senatu Uniwersytetu Śląskiego z dnia 6 grudnia 2011 r. w sprawie wytycznych dla rad podstawowych jednostek organizacyjnych Uniwersytetu Śląskiego w zakresie planów studiów i programów kształcenia (tekst jednolity: uchwała nr 123 z dnia 28 maja 2013 r.)
- Uchwała nr 107 Senatu Uniwersytetu Śląskiego z dnia 23 kwietnia 2013 r. w sprawie trybu i zasad tworzenia i likwidacji specjalności w ramach kierunków studiów prowadzonych w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach.
- Zarządzenie nr 77 Rektora UŚ z dnia 13 czerwca 2013r. w sprawie organizacji nauki języków obcych w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach.

**Wszystkie dokumenty potrzebne do opracowania dokumentacji znajdują się na stronie internetowej UŚ, pod linkiem : <http://www.us.edu.pl/krajowe-ramy-kwalifikacji>.**

Przewidywane terminy realizacji studiów II stopnia – ujęte w harmonogramie projektu:  
od października 2015 r. do maja 2016 r.,

Planowany termin zakończenia studiów II stopnia, wraz z zaliczeniem pracy końcowej lub egzaminu końcowego przez wszystkich słuchaczy to czerwiec 2017. Projekt nie obejmuje całego toku studiów, a jedynie przewiduje działania, którymi zostanie objęty 1 niepełny rok akademicki.

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”  
*Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii  
oraz środków krajowych.*  
Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

Zasady rekrutacji na studia II stopnia prowadzone w Uniwersytecie Śląskim, w tym wykaz wymaganych dokumentów składanych przez kandydatów określone są w uchwale nr 290 Senatu UŚ z dnia 27 maja 2014 r. w sprawie warunków i trybu rekrutacji na I rok studiów w Uniwersytecie Śląskim w roku akademickim 2015/2016.

Rekrutacja na studia prowadzona będzie przez Wydział Artystyczny.

Wniosek o dofinansowanie projektu zawiera szczegółowe informacje o adresatach studiów II stopnia.

Studia II stopnia realizowane w ramach niniejszego projektu muszą trwać 4 semestry. W ramach projektu finansowane będą dodatkowe działania, którymi zostaną objęte niepełne 2 semestry. Działania przewidziane w Projekcie nie dotyczą dydaktyki podstawowej. Mają na celu uatrakcyjnić studia dodatkowymi zajęciami.

Studia są bezpłatne dla studentów.

Zgodnie z uchwałą Senatu UŚ nr 107 z dnia z dnia 23 kwietnia 2013r. Rada Wydziału tworząc specjalności w ramach kierunków studiów prowadzonych w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach przyjmuje:

- 1) opis specjalności, w tym charakterystykę kwalifikacji absolwenta,
- 2) przypisane do specjalności moduły oraz ścieżkę ich realizacji,
- 3) warunki ukończenia studiów z daną specjalnością,
- 4) plan studiów uwzględniający funkcjonowanie specjalności, odpowiednio do poziomu, formy i profilu kształcenia.

Uchwała Rady Wydziału wchodzi w życie z dniem jej podjęcia jednakże z mocą obowiązującą nie wcześniej niż z początkiem kolejnego semestru lub roku akademickiego.

Wykonawca będzie zobowiązany do konsultowania opracowywanej przez siebie dokumentacji studiów na miejscu, w jednostce prowadzącej studia (w Cieszynie) z osobą upoważnioną do kontaktów z Wykonawcą.

**Zgodnie z obowiązującymi zasadami POKL Wykonawca zobowiązany będzie przenieść nieodpłatnie na Zamawiającego całość przysługujących mu autorskich praw majątkowych do opracowanej dokumentacji studiów bez ograniczeń czasowych i terytorialnych oraz nie będzie żądał z tego tytułu dodatkowego wynagrodzenia.**

**Termin realizacji zamówienia – do 16.02.2015r.**

W tym terminie Wykonawca będzie zobowiązany przedstawić wyznaczonej na Wydziale osobie (zgodnie z zapisami w opisie przedmiotu zamówienia) komplet opracowanych dokumentów w języku polskim oraz angielskim, tj. min. 1 egz. formie pisemnej (wydruk) oraz

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”  
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii  
oraz środków krajowych.  
Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

min. 1 egz. w formie elektronicznej na płycie CD (pliki w formacie edytowalnym). Osoba ta prześle dokumenty na posiedzenie Rady Wydziału prowadzącej studia II stopnia.

Po rozstrzygnięciu postępowania zostaną wyznaczone ze strony Zamawiającego osoby do kontaktów z Wykonawcą w sprawie realizacji przedmiotu umowy w ramach poszczególnych zadań oraz osoba odbierająca przedmiot umowy.

Wykonawca złoży wyznaczonej na Wydziale osobie komplet dokumentów w terminie zgodnym z zapisami w umowie.

**Uchwała Rady Wydziału zatwierdzająca dokumentację studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* będzie podstawą do sporządzenia w terminie do 3 dni roboczych od dnia podjęcia uchwały protokołu odbioru usługi.** Protokół odbioru stanowić będzie podstawę do wypłaty wynagrodzenia Wykonawcy.

**Posiedzenia Rad Wydziałów** odbywają się zwykle raz z miesiącu.

Uchwała Rady Wydziału zatwierdzająca dokumentację studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* odbędzie się **do 28 lutego 2015r.**

Przedmiotem zamówienia jest opracowanie dokumentacji studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* zgodnie z wymogami Krajowych Ram Kwalifikacji.

Dynamicznie rozwijająca się w Polsce branża gier komputerowych od początków swego istnienia cierpi na niedostatki kadrowe. Za dynamicznym corocznym wzrostem sektora nie nadąża rynek pracy, na którym zapotrzebowanie na specjalistów świadczących usługi w zakresie preprodukcji, produkcji i postprodukcji rozrywki interaktywnej, rośnie proporcjonalnie do rozwoju branży.

Zakres uzyskanych przez absolwenta kompetencji powinien umożliwiać zatrudnienie na rynku gier i rozrywki interaktywnej, a także w agencjach reklamowych.

Studia II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* powinny składać się z modułów obejmujących zagadnienia teoretyczne i praktyczne z zakresu projektowania gier. Moduły powinny obejmować 15, 30 lub 45 jednostek dydaktycznych zajęć. Każdy moduł powinien umożliwiać jego realizację w formie e-learningowej.

**Studia II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* powinny obejmować moduły dotyczące grafiki eksperymentalnej, projektowania postaci, projektowania plakatu, grafiki cyfrowej, historii i kultury gier, modelowania 3D, multimediiów, projektu zespołowego, silników gier, animacji 3D, graficznego środowiska gry,**

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”  
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii  
oraz środków krajowych.

Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

pracowni kreatywnej, animacji klasycznej, teorii narracji i fabuły, dokumentacji i scenariuszy gry.

Praktyczne zajęcia powinny obejmować warsztaty, praktyki, język obcy, wychowanie fizyczne oraz przedmioty do wyboru z obecnej oferty UŚ.

Studia odbywać się będą w systemie 4-semestralnym na Wydziale Artystycznym.

Planowana liczba uczestników studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej*: 16 osób

Zgodnie z obowiązującymi przepisami studia II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* prowadzone będą w obszarze nauk artystycznych (sztuka), z którym związany jest kierunek *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* prowadzony na Wydziale Artystycznym.

Jednostka prowadząca studia zapewni:

- kadre dydaktyczną, posiadającą kwalifikacje odpowiadające rodzajowi prowadzonych zajęć,
- sale dydaktyczne i wyposażenie niezbędne do prawidłowej realizacji programu studiów (sale wykładowe, ćwiczeniowe, laboratoria komputerowe, sprzęt komputerowy),
- obsługę administracyjno-techniczną studiów.

#### **Adresaci studiów:**

Adresatami studiów są absolwenci studiów I stopnia kierunków muzycznych, plastycznych, informatycznych oraz kreacji wizualnej.

#### **Procedura zatwierdzania dokumentacji studiów:**

Opracowaną dokumentację studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej* Wykonawca przedłoży przedstawicielowi Uniwersytetu Śląskiego, który przekaże otrzymane materiały na najbliższe posiedzenie Rady Instytutu Sztuki. W przypadku opinii negatywnej Rada Instytutu przedstawi swoje uwagi w formie pisemnej w terminie do 3 dni roboczych od dnia posiedzenia. W przypadku uzyskania pozytywnej opinii dokumentacja studiów skierowana zostanie na Radę Wydziału (w najbliższym terminie), która podejmie uchwałę o przyjęciu dokumentacji studiów lub przedstawi Wykonawcy swoje uwagi w formie pisemnej w terminie do 3 dni roboczych. W przypadku uzyskania opinii negatywnej na każdym etapie zatwierdzania dokumentacji studiów Wykonawca ma 7 dni na wprowadzenie poprawek zgodnych z uwagami organu wydającego opinię.

#### Potencjał techniczny:

**Zamawiający nie konkretyzuje powyższego warunku poprzez stworzenie opisu sposobu dokonywania oceny jego spełnienia.**

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”  
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii  
oraz środków krajowych.  
Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

*Zamawiający oceni, czy Wykonawca spełnia powyższy warunek w oparciu o oświadczenie o spełnieniu warunków udziału w postępowaniu.*

Osoby zdolne do wykonania zamówienia – opracowania dokumentacji studiów II stopnia w języku angielskim na kierunku *Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej*.

1. Warunek zostanie spełniony, jeśli Wykonawca wykaże, że dysponuje lub będzie dysponował co najmniej **3 osobami**, które spełniają (każda z nich) wszystkie poniższe wymagania:
  - posiada stopień naukowy doktora lub wyższy w zakresie sztuk plastycznych lub nauk społecznych, w rozumieniu Rozporządzenia MNiSW z dn. 08.08.2011 w sprawie obszarów wiedzy, dziedzin nauki i sztuki oraz dyscyplin naukowych i artystycznych (Dz. U. z 2011 nr 179, poz. 1065),
  - posiada co najmniej 3-letnie doświadczenie w pracy w charakterze nauczyciela akademickiego na uczelni wyższej,
  - posiada doświadczenie w prowadzeniu zajęć dydaktycznych z zakresu interdyscyplinarnych i multimedialnych działań plastycznych i/lub multimediiów i technik przetwarzania obrazu, rysunku i/lub edytorów obrazu i/lub obsługi programów graficznych i/lub grafiki eksperymentalnej.
2. Ponadto warunek zostanie spełniony, jeśli Wykonawca wykaże, że dysponuje lub będzie dysponował co najmniej **2 osobami\***, które spełniają (każda z nich) wszystkie poniższe wymagania:
  - posiada co najmniej 2 letnie doświadczenie w prowadzeniu zajęć na kierunku związanym z projektowaniem gier i przestrzeni wirtualnej (lub pokrewnym),
  - brała udział w opracowaniu co najmniej jednego programu studiów, zgodnych z wymaganiami Krajowych Ram Kwalifikacji lub równoważnymi na uczelni zagranicznej, dla kierunku związanego z projektowaniem gier i przestrzeni wirtualnej (lub pokrewnego).

\* Zamawiający informuje, iż wskazane 2 osoby w pkt 2 mogą być osobami, które zostaną wskazane przez Wykonawcę odpowiednio dla pkt 1 pod warunkiem spełnienia wszystkich wymogów.