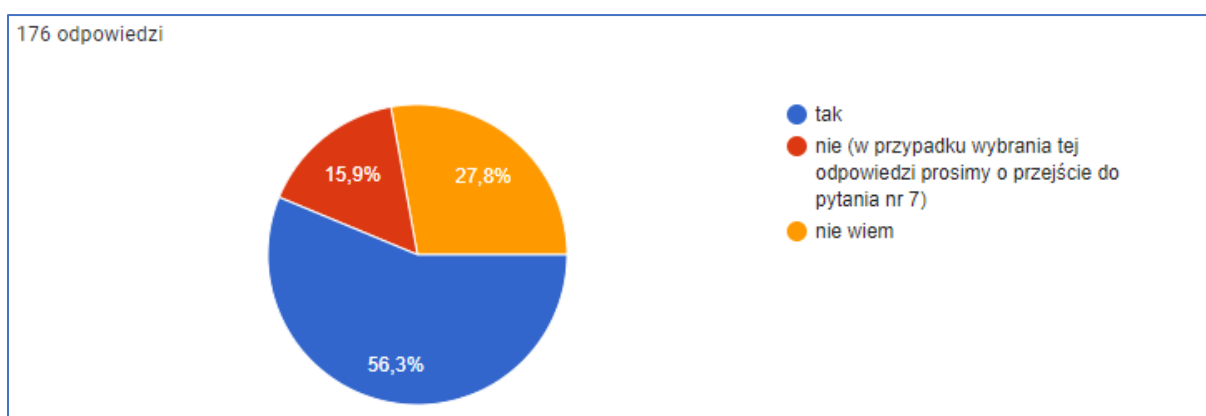


## Ankieta dla studentów i absolwentów kierunku Grafika WSTI zakresie studiów II stopnia oraz zdiagnozowania barier/problemów

Udzielono 176 odpowiedzi

### 1. Czy jest Pani/Pan zainteresowana/y kontynuacją nauki na studiach II stopnia?

- tak
- nie (w przypadku wybrania tej odpowiedzi prosimy o przejście do pytania nr 7)
- nie wiem

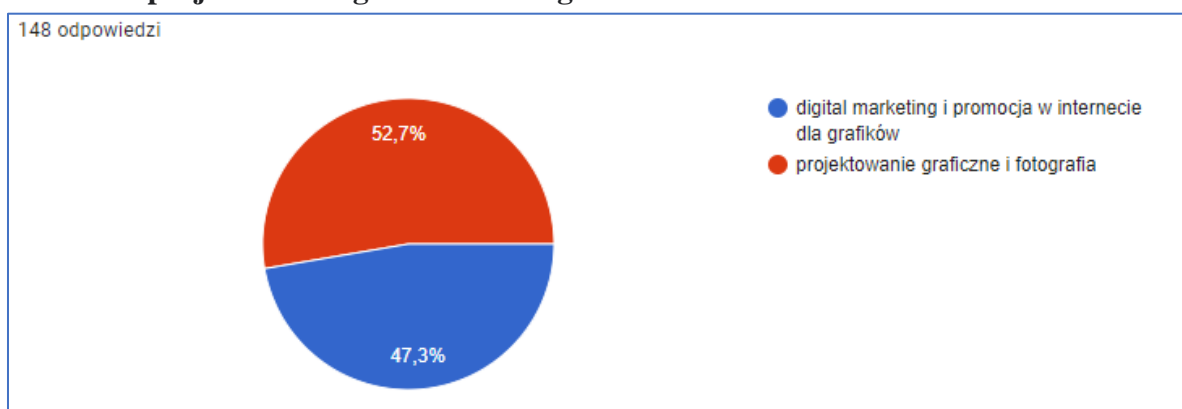


#### Podsumowanie:

- tylko ok.16% udziela zdecydowanie negatywnej odpowiedzi dotyczącej ewentualnego zamiaru studiowania na II stopniu kierunku Grafika.

### 2. Jaką specjalnością byłaby/byłby Pani/ Pan zainteresowana/y w programie studiów II stopnia?

- digital marketing i promocja w internecie dla grafików
- projektowanie graficzne i fotografia

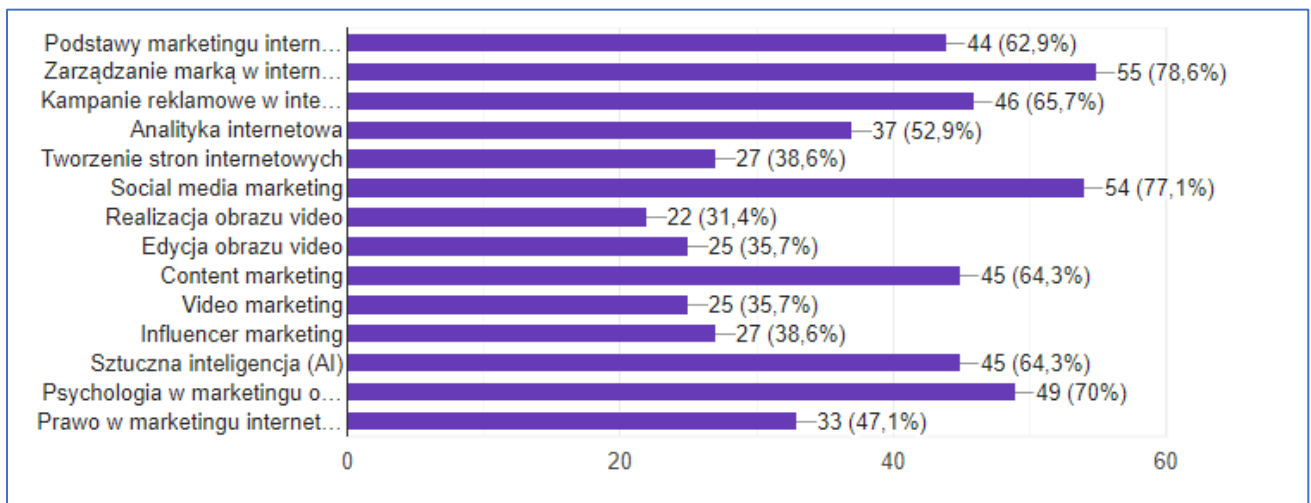


#### Podsumowanie:

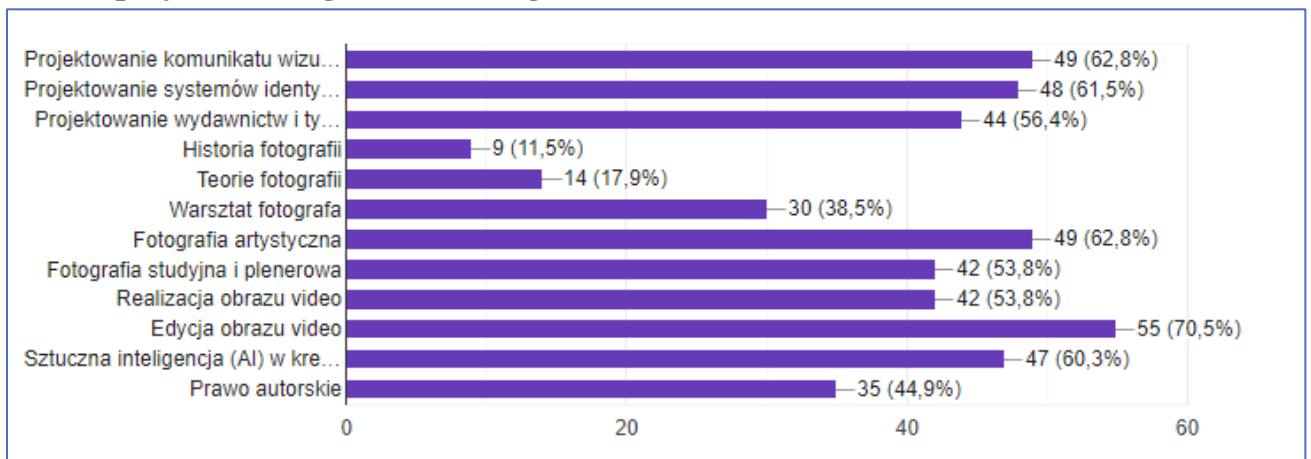
- Rozkład w odniesieniu do obu propozycji specjalności jest w zasadzie podobny, z niewielką przewagą dla „digital marketing i promocja w internecie dla grafików”.

### 3. Wybierz zagadnienia, które uważasz za najbardziej interesujące w ramach specjalności:

- „digital marketing i promocja w internecie dla grafików”:



- „projektowanie graficzne i fotografia”



#### Dodatkowe uwagi studentów:

- Brak uwag, z chęcią kontynuowałabym studia na drugim stopniu.
- Studia niestacjonarne byłyby wspaniałym rozwiązaniem.
- Interesuje mnie podjęcie studiów drugiego stopnia, ukończyłam pierwszy stopień projektowanie graficzne
- Więcej analityki. Przygotowanie kampanii na testach ab, śledzenie ruchu np. hotjar, analytics. Bardziej bogate przygotowanie do projektowania w sieci, bo na studiach pierwszego stopnia zbyt mało zostało nam przekazane.
- historia grafiki, fotografii i sztuki, prawa autorskie i inne tego typu przedmioty były już na studiach I stopnia więc powtórka jest moim zdaniem zbędna.
- Najlepiej z opcją studiowania online
- W zasadzie połączyłabym projektowanie graficzne z marketingiem.

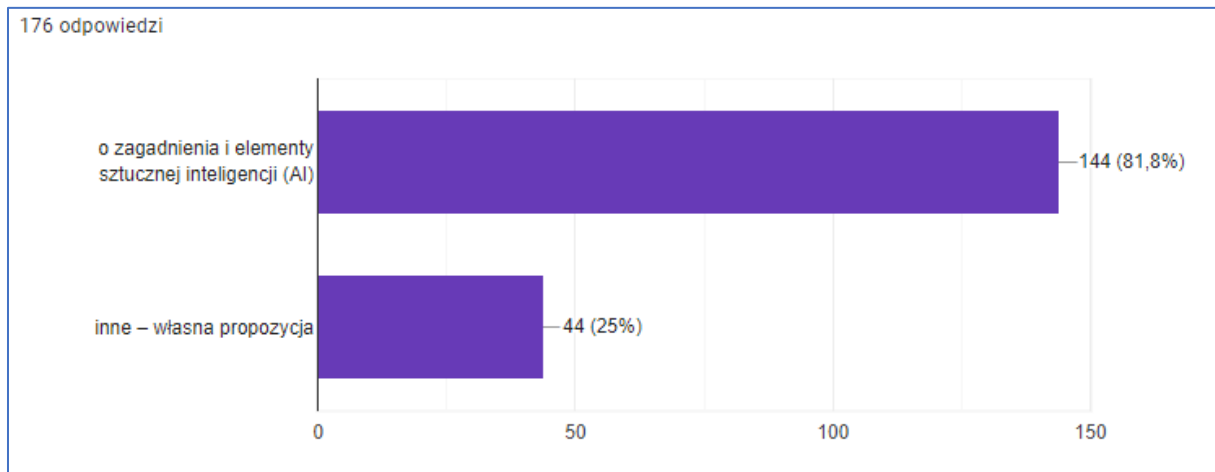
#### 4. Własna propozycja innej Pani/Pana zdaniem atrakcyjnej specjalności na studiach II stopnia

- Animacja, Grafika 3D, edycja i efekty wideo
- Projektowanie gier (*to często pojawiająca się propozycja*)
- UX/UI design (*to często pojawiająca się propozycja*)
- projektowanie i utrzymywanie DS (Design Systemów),
- AI w przemyśle
- Animacja Komputerowa (2D oraz 3D).
- Projektowanie stron internetowych przy użyciu AI
- Konstruowanie promptów pod AI
- zarządzanie projektami/produktami.
- Praca z AI - jak zostać copywriterem dla AI?
- W ciągu ostatnich paru lat popularność twórców internetowych korzystających z avatarów (2D bądź 3D) zamiast twarzy jako marki, tzw. VTuberów, zdecydowanie wzrosła i przebija się do szerszej widowni, również w Polsce. Za kreacją "VTubera" kryje się wiele czynników, które na nie wpływają - wiele z nich wymaga zaangażowania twórczego artystów. Pomijając standardy branży, takie jak promocja swojej twórczości w social mediach (projektowanie graficzne w owej konwencji, edycja video, etc.), oprawa graficzna swojego nośnika przekazu (branding i wszystko co z nim związane), muzyczna (również branding), istnieje również najważniejszy element - avatar sam w sobie. Wyróżniamy dwa ich dwa typy - 2D i 3D. Do sterowania nimi wystarczy zwykła kamera internetowa/cyfrowa, bądź smartfon.
  - Pierwszy typ - avatary 2D. Grafika przedstawiająca postać (nie tylko humanoidalną), specjalnie przygotowanej pod rigging (w częściach, podmalowana by nie było ubytków pod spodem, w uproszczeniu tak jak papierowe lalki). Przykład:<https://www.youtube.com/watch?v=7oiAGp2tlEQ> Do stworzenia takiego modelu wykorzystuje się jakikolwiek program graficzny (Photoshop, Clip Studio Paint, etc.), zaś do riggowania Live2DCubism. Uważam, że ten drugi mógłby być dobrym uzupełnieniem dla studentów wiążących przyszłość z animacją, gdyż można go wykorzystać do animacji innych grafik, a według mnie wydaje się bardziej przystosowany do tego niż Adobe After Effects.
  - Drugim typem są avatary 3D - tutaj wступujemy na inny rodzaj specjalizacji, włączając to rzeczywistość i przestrzeń wirtualną. Tworzenie takiej postaci nie różni się zbyt wiele od kreacji postaci do gier, aczkolwiek tym razem to twórca steruje postacią. W tym przypadku, jeśli ma odpowiedni sprzęt, kierowanie modelem nie ogranicza się tylko do ruchu głową i mimiki twarzy, ale również całego ciała. Tutaj przydatne są gogle VR, Po rozszerzeniu sprzętu o taki obsługujący kamerę AR (iPhone 11 i wzwyż), możliwe jest o wiele bardziej wierne rzeczywistości odczytywanie mimiki twarzy użytkownika. Przykład, jedna z najbardziej zaawansowanych 3D Vtuberek w branży: <https://www.youtube.com/watch?v=e818LgnJ9rI>

- Możliwości są ogromne. W tym wypadku rozbudowanie wiedzy na temat programów takich jak Unity, Unreal Engine, Blender/Maya, może być bardzo pożyteczne.
- Jest to branża która największy potencjał ma za granicą, z tego co udało mi się wywnioskować we własnym researchu, osobno art modelu 2D, rig modelu 2D, bądź model 3D, potrafi sięgać kilku tysięcy dolarów. Jest to ciekawa alternatywa dla grafików i polecam się zapoznać z tematem. Jest ona bliska memu sercu, gdyż sama działałam w tej dziedzinie. Pozdrawiam serdecznie!
- projektowanie branding i wizerunku firm
- Game design, projektowanie gier, projektowanie ilustracji

## 5. O jakie zagadnienia Pani/ Pana zdaniem powinien zostać wzbogacony program studiów I stopnia kierunku Grafika ?

- zagadnienia i elementy sztucznej inteligencji (AI)
- inne – własna propozycja



### Podsumowanie pyt.5:

- w przypadku kierunku Grafika zainteresowanie problematyką AI jest duże (ponad 80%)

### Propozycje własne studentów wzbogacenia programu m.in. o:

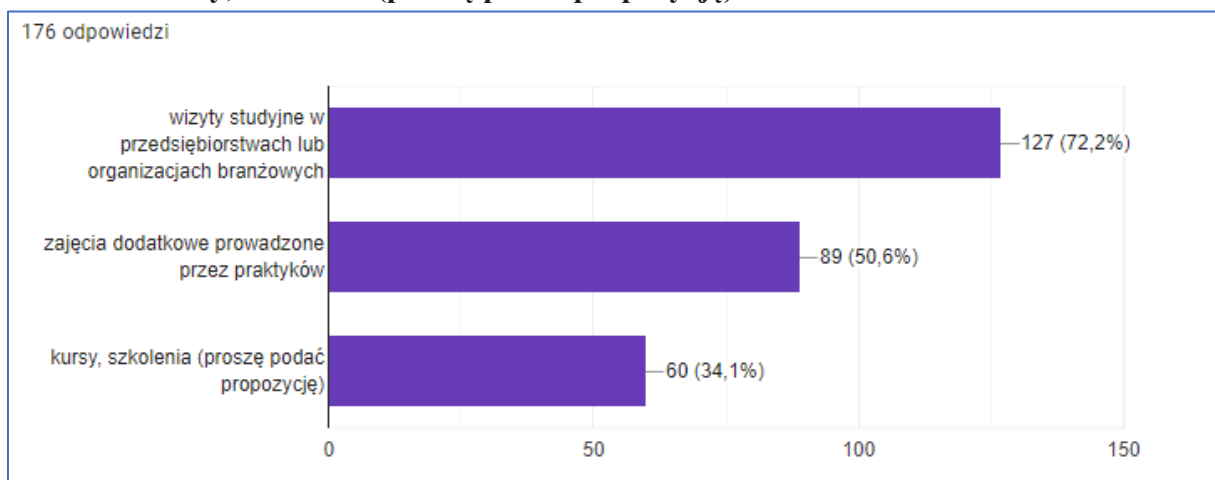
- Nauczanie jak być freelancerem, rozliczanie się z tego, marketing własnych usług.
- Biznes – rozmowy z klientami, wycenienie pracy;
- Temat związany z rynkiem pracy i wszystkie kwestie dotyczące wejścia na rynek.
- Współpraca z drukarniami, przygotowanie plików do wydruku.
- Przede wszystkim przedmiot Rysunek powinien być prowadzony przez wszystkie semestry. Do tego Concept Art.
- Więcej zagadnień praktycznych w kierunku 3d, ilustracji i animacji.
- Prawo autorskie powinno być na pierwszym semestrze studiów jako ważny przedmiot
- Implementacja assetów (do silników gier), nauka obecnych silników w trendzie (jak Godot, Unity, UE,), historia gier i rozwoju graficznego w nich,
- grafika 3D (aktualnie jest ona tylko na niektórych specjalizacjach)
- Brakuje podstaw w przypadku UXa. Gdzie siatki, przygotowywanie komponentów, tworzenie animowanych interakcji na stronach, projektowanie w Figmie. Po tym

kierunku człowiek może powiedzieć że poznał w bardzo małym stopniu branże.  
Godzin na samego UXa powinno być conajmniej 3,4x tyle.

- Animacja 2D/3D
- AI nie powinno mieć żadnej styczności z grafiką, jest to potwierdzone z wielu źródeł że AI używa prac bez pozwolenia artystów
- Fotografia szlachetna i tradycyjna, ciemnia fotograficzna i techniki ciemniowe
- Projektowanie postaci 2D i 3D

#### 6. Jakie dodatkowe, formy wsparcia, poza programem studiów mogłyby podnieść Pani/Pana kompetencje?

- wizyty studyjne w przedsiębiorstwach lub organizacjach branżowych
- zajęcia dodatkowe prowadzone przez praktyków
- kursy, szkolenia (proszę podać propozycję)

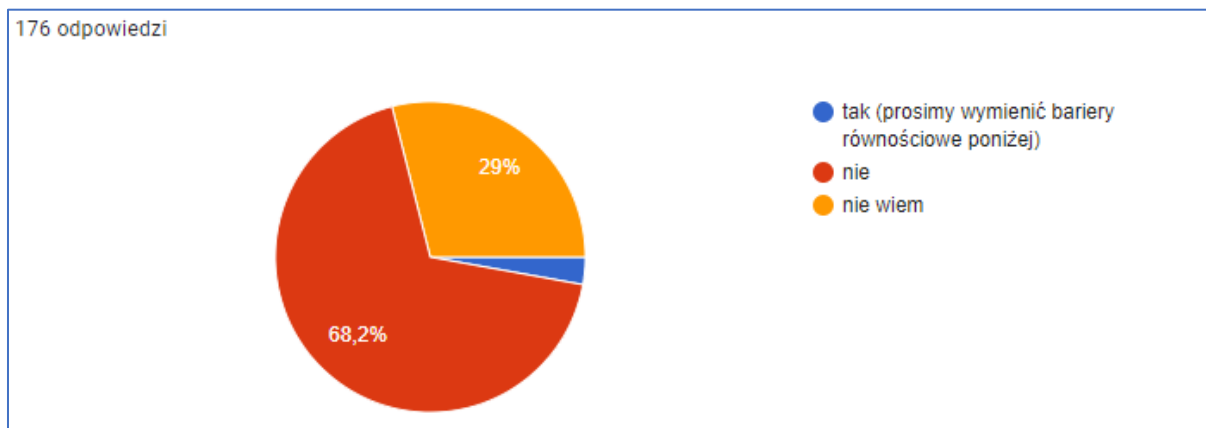


#### Propozycje własne studentów dotyczące dodatkowych form wspierających nauczanie to m.in:

- Szkolenie umiejętności miękkich w biznesie
- Mile widziane byłyby webinary dla osób, które nie są w stanie dojechać na uczelnię. Webinary mogłyby dotyczyć reklamę własnych prac w Internecie lub webinar o tym, jak sprzedąć swoje usługi.
- Kursy programowania stron,
- Kursy z programu ZBrush,
- Szkolenie w dziedzinie zarządzania projektami jako team leader
- Wartościowe certyfikaty zdobywam na Coursera. Właściwie to certyfikat wydawany
- Certyfikaty google'a w przypadku UXa są bardzo fajną formą zadań wdrażających w ten zawód.
- Akwarela, ikonopisarstwo, jak budować postaci
- Możliwość stażu/pracy w krótkim czasie na stanowisku u pracodawcy, możliwość zobaczenia od podszewki jak wygląda praca w studiach reportażowych / fotograficznych/ game devowych
- Kurs przygotowania do druku, kurs fotograficzny, przygotowania do pracy w zawodzie

**7. Czy Pani/Pana zdaniem występują bariery równościowe ze względu na płeć lub przesłanki, które wskazują na brak przestrzegania zasady równości szans kobiet i mężczyzn w procesie edukacji?**

- tak (prosimy wymienić bariery równościowe poniżej)
- nie
- nie wiem



**Bariery dostrzegane przez studentów to:**

- Nie, w tej szkole się nie spotkałam
- Nie poczułam nigdy żebym była dyskryminowana ze względu na płeć, ale parę razy słyszałam opinie wykładowców które wskazywałyby na ocenianie kobiet przez pryzmat stereotypów
- Mężczyźni są dyskryminowani, a kobietom więcej rzeczy się wybacza

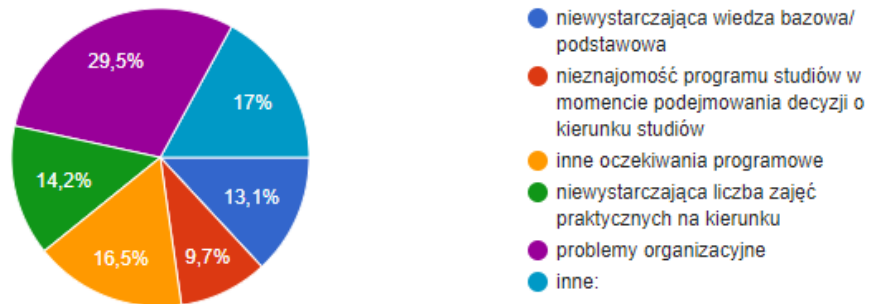
**Podsumowanie pyt.7:**

- generalnie studenci nie dostrzegają barier (tylko niecałe 3% dostrzega jakieś bariery)

**8. Jakie problemy mogłyby Pani/Panu uniemożliwić ukończenie studiów?:**

- niewystarczająca wiedza bazowa/podstawowa
- nieznanostwo programu studiów w momencie podejmowania decyzji o kierunku studiów
- inne oczekiwania programowe
- niewystarczająca liczba zajęć praktycznych na kierunku
- problemy organizacyjne
- inne:

176 odpowiedzi



### Podsumowanie pyt.8:

- Z problemów wymienionych wszystkie były zaznaczane, ale nie były to wysokie procenty.
- Najwięcej bo ok. 30% przypisano problemom organizacyjnym.

### Jakie inne ewentualne przyczyny nieukończenia studiów dostrzegają studenci, m.in.:

- Bardzo często studenci zwracają uwagę na problemy finansowe