

**Podsumowanie ankiet ewaluacyjnych na zakończenie II Edycji warsztatów
Wrocławskiej Wyższej Szkoły Informatyki Stosowanej
w ramach programu „Kreator Innowacyjności
– wsparcie innowacyjnej przedsiębiorczości akademickiej”**

Rok akademicki 2013/2014	Edycja druga	Tryb niestacjonarny
---------------------------------	---------------------	----------------------------

**Przedsiębiorczość innowacyjna – Telekomunikacja
Przedsiębiorczość innowacyjna – Grafika Komputerowa**

	CAŁKOWICIE SIĘ ZGADZAM	CZĘŚCIOWO SIĘ ZGADZAM	NIE ZGADZAM SIĘ	NIE MAM ZDANIA
1. Warsztaty realizowane były zgodnie z planem zajęć	10 osób	5 osób	0	0
2. Program warsztatów był atrakcyjny	6 osób	8 osób	1 osoba	0

3. Warsztaty spełniły moje oczekiwania w stopniu	DUŻYM	ŚREDNIM	MAŁYM	NIE MAM ZDANIA
	7 osób	5 osób	3 osoby	0

	CAŁKOWICIE SIĘ ZGADZAM	CZĘŚCIOWO SIĘ ZGADZAM	NIE ZGADZAM SIĘ	NIE MAM ZDANIA
4. Zajęcia odbywały się regularnie i punktualnie	15 osób	0	0	0
5. Warsztaty pomogły rozwinąć moje praktyczne umiejętności z zakresu Grafiki Komputerowej/ Telekomunikacji	10 osób	5 osób	0	0
6. Podczas warsztatów z przedsiębiorczości uzyskałem/am umiejętności biznesowe potrzebne do wykorzystania wiedzy z zakresu Telekomunikacji/ Grafiki Komputerowej w działalności gospodarczej	9 osób	5 osób	1 osoba	0

7. Zdobytą wiedzę wykorzystam w pracy zawodowej	Z PEWNOŚCIĄ	PRAWDOPODOBNIE	RACZEJ NIE	NIE MAM ZDANIA
	3 osoby	11 osób	1 osoba	0

	TAK	NIE
8. Czy Pana(i) zdaniem istnieje potrzeba kontynuowania podobnych warsztatów?	14 osób	1 osoba

9. Jeżeli uważa Pan(i), że istnieje potrzeba kontynuowania podobnych warsztatów, proszę wybrać najbardziej przydatną tematykę:	<ul style="list-style-type: none"> - kontynuacja warsztatów z grafiki i programowania aplikacji mobilnych + - nie mieszać programów typowo graficznych z programistycznymi + - tematyka była w porządku + - uwagi do formy zajęć: zadania do wykonania powinny być sprawdzane i prezentowane aby zmobilizować się do pracy + - wprowadzenie zajęć z rysunkami malarstwa, kompozycji+ - wprowadzenie kursu zaawansowane technologie sieciowe + ++ - technika 2D (w szerszym pojęciu) ++ - grafika komputerowa 3D ++ - projektowanie gier ++ - ograniczyć zajęcia z OpecGL + - zastosować więcej programów graficznych 3D (np. Blender, 3dsMax) ++
---	--