

prof. dr hab. JERZY SZWED
Przewodniczący Komitetu Polityki Naukowej
Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego
Uniwersytet Jagielloński

RELACJA UCZELNIA – GOSPODARKA, PRACE KOMITETU POLITYKI NAUKOWEJ I DOŚWIADCZENIA WŁASNE

Swoje wystąpienie podzielę na dwie części. W pierwszej opowiem o pracy w Komitecie Polityki Naukowej (KPN), organie doradczym Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego, w drugiej przedstawię studium przypadku z własnego doświadczenia, gdy byłem Dziekanem Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej.

Do zadań KPN należy przede wszystkim opiniowanie aktów prawnych wychodzących z Ministerstwa. Zdarzały się i te, związane z gospodarką czy badaniami aplikacyjnymi. Nie będę wspominał o planach czy sprawozdaniach Narodowego Centrum Badań i Rozwoju, którymi zajmowaliśmy się corocznie, bo zaraz po mnie występuje Dyrektor Centrum, który opowie o działalności tej instytucji o wiele bardziej szczegółowo i kompetentnie. Natomiast na uwagę zasługuje Ustawa o innowacyjności, którą Komitet przyjął z uznaniem. Wprowadza ona szereg udogodnień dla przedsiębiorców, pragnących skierować część swoich zainteresowań i środków na badania i rozwój. Ustawa przewiduje poważne ulgi podatkowe w tym zakresie. Godna uwagi jest też koncepcja doktoratu wdrożeniowego, w której praca doktorska powstaje we współpracy doktoranta, zatrudnionego w przedsiębiorstwie, jego opiekuna z tegoż przedsiębiorstwa i opiekuna z uczelni, która firmuje doktorat. Doktorat

powinien mieć oczywiście poważny element naukowy i przejść cały proces legislacyjny, związany z uzyskaniem doktoratu. Pomysł ten zyskał poparcie KPN w odróżnieniu od „habilitacji wdrożeniowej” (uprawnienia równoważne habilitacji), która miała za zadanie umożliwienie zasiadania w ciałach decyzyjnych uczelni doświadczonych praktyków, zatrudnionych w jednostkach akademickich. Jednak zbyt łatwa procedura nadawania tych uprawnień (rektor lub dyrektor instytutu) i inne argumenty spowodowały negatywną opinię KPN i, o ile wiem, pomysł ten został zarzucony.

Ustawa o innowacyjności ożywiła jeszcze jedną, ważną inicjatywę, jaką jest Polska Mapa Drogowa Infrastruktury Badawczej. Pierwsza taka Mapa powstała w 2010 roku i miała za zadanie wybór oraz wsparcie projektów dużej skali, ważnych z punktu widzenia nauki, współpracy międzynarodowej i badań stosowanych. Jednak po jej powstaniu przez wiele lat pozostawała martwym dokumentem, gdyż nie wiązała się z żadnymi zobowiązaniami decyzyjnymi i finansowymi ze strony państwa. Dodatkowo kolejne jej edycje dopisywały nowe projekty do Mapy, bez weryfikowania postępów w dotychczasowych projektach. Nowa ustawa o innowacyjności wprowadziła bardziej realistyczne regulacje, przede wszystkim powiązała obecność na Mapie z finansowaniem zarówno inwestycji (50% środków na inwestycje budżetowe w nauce idzie na projekty z Mapy Drogowej), jak i późniejszego utrzymania infrastruktury. Należy z nadzieją spoglądać na prace nad najnowszą wersją Mapy.

Drugi z tematów, który chciałbym zaprezentować, jest zgoła inny. Dotyczy działań na lokalnym poziomie i jest zapisem moich starań o utworzenie atrakcyjnych studiów w zakresie technologii informacyjnych oraz zapewnienie ich słuchaczom bardzo dobrych warunków do rozpoczęcia pracy zawodowej w tym sektorze. Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, złożony przede wszystkim z fizyków i astronomów, od wielu lat zajmował się zastosowaniami informatyki, w tym programowaniem, budową złożonych algorytmów, grafiką komputerową i bazami danych wielkiej skali. Toteż z nadejściem fali zainteresowania informatyką zaproponował nowy program studiów – informatykę stosowaną. Różniła się ona znacząco od zmatematyzowanej informatyki na sąsiednim wydziale Matematyki i Informatyki, prowadzonej na wysokim poziomie, ale innej. W tym czasie takie programy pączkowały na wielu uczelniach i trzeba było dobrego pomysłu, jak uciec do przodu przed konkurencją. W 2009 roku jeden z pracowników Wydziału, fizyk teoretyk, dr hab. Paweł Węgrzyn, zaproponował wyspecjalizowanie się w segmencie rynku informatycznego, jakim jest produkcja gier wideo. Ten wschodzący wówczas sektor święcił tryumfy na zagranicznych rynkach, ale jak się okazało kiełkował

również w Polsce. Po krótkich przygotowaniach zaproponowaliśmy na początek studia podyplomowe, szumnie nazwane Europejską Akademią Gier. Mieliśmy z tą nazwą pewien kłopot, bo jej angielska nazwa, *European Games Academy*, już funkcjonowała w sieci, dostaliśmy nawet wezwanie prawne do porzucenia tej nazwy. Ale zaproponowany przez nas unik, czyli zmiana na *European Academy of Games*, okazał się wystarczający i studia ruszyły z kopyta. Okazały się od razu sukcesem. Zgłosili się do nas między innymi pracownicy istniejących, niedużych w tym czasie firm, produkujących gry. W ten sposób dowiedzieliśmy się, że w Małopolsce działa kilkadziesiąt takich przedsięwzięć. Wtedy zdecydowaliśmy się na następny krok, wykraczający poza działalność akademicką. Pod patronatem Krakowskiego Parku Technologicznego, kierowanego wówczas przez kolejnego fizyka teoretyka, doktora Sławomira Kopcia, doprowadziliśmy do utworzenia Europejskiego Centrum Gier, nazwa znowu na wyrost, skupiającego firmy związane z rynkiem gier. To dzięki tym kontaktom, widząc zapotrzebowanie rynku, ruszyliśmy z regularnym kierunkiem studiów, we współpracy z Akademią Górniczo-Hutniczą. Wpierw utworzyliśmy zaplecze naukowo-dydaktyczne, powołując w 2010 roku Zakład Technologii Gier, a rok później wprowadziliśmy na informatyce stosowanej specjalność „produkcja gier wideo”. Była to pierwsza taka inicjatywa w Polsce. Wykładowcy pochodzili z UJ i AGH, ale również ze świeżo poznanych firm, a wachlarz praktyk, oferowanych studentom w tych firmach, ale również w gigantach informatycznych jak IBM, Motorola, Sabre czy Comarch przewyższał znacznie nasze zapotrzebowanie. Kontakty z ostatnią z wymienionych firm nabrały szczególnego charakteru. Założyciel i prezes Comarchu, profesor Janusz Filipiak, spotykał się kilkakrotnie z nami, tj. wyróżniającymi się studentami informatyki, ale również ze mną potrafił dyskutować o przyszłości rynku technologii informacyjnych. Niestety nie skorzystał z mojej porady fizyka, by zająć się komputerami kwantowymi. Póki co, miał rację, ale zobaczymy, czy za 20 lat racja dalej będzie po jego stronie.

Podsumowując, starałem się opisać tytułowe zagadnienie tej sesji, czyli współpracę uczelni z gospodarką, na przykładzie rynku technologii informacyjnych. Moim zdaniem, zadaniem uczelni w dalszym ciągu jest jak najlepsze kształcenie studentów, a nie wchodzenie bezpośrednio w działania biznesowe. Jednak dobre kształcenie wymaga szerokich kontaktów z gospodarką, zwłaszcza w przypadku takich kierunków jak informatyka, nauki inżynierskie czy społeczne. W opisanym przypadku korzyści odniosły obie strony. Firmy szybciej przeszły proces konsolidacji, a niektóre z nich wyrosły na giganty rynku gier wideo, produkując globalne hity jak legendarny „Wiedźmin”. Uczelnia

może poszczycić się znakomitymi absolwentami, rozchwytywanymi jeszcze na studiach przez pracodawców. Na uwagę zasługuje zwłaszcza przełom w podejściu do kształcenia, który był efektem współpracy z firmami. W trakcie częstych rozmów zwrócono nam uwagę na niesamodzielność naszych dotychczasowych absolwentów. Najlepsi z nich potrafili wspaniale rozwiązywać stawiane im zadania, ale nie umieli samodzielnie wymyślać takich zadań. Myślę, że dzięki opisanej współpracy udało nam się to zmienić.