

**Janusz STRZECHA**

Uniwersytet Rzeszowski, Polska

## **Gotowość zawodowa absolwentów średnich szkół plastycznych w odniesieniu do wymagań stawianych przez pracodawców w ofertach pracy – raport z badań**

### **Wprowadzenie**

Czym zajmują się graficy projektanci, jakie zadania posiadają do wykonania? Graficy komputerowi zajmują się opracowywaniem projektów graficznych zazwyczaj o charakterze informacyjnym, reklamowym, a także artystycznym, a następnie je realizują. Zatrudniani są oni w agencjach reklamowych, studiach grafiki komputerowej, wydawnictwach i innych zakładach zajmujących się tworzeniem materiałów, głównie reklamowych i przygotowaniem publikacji do druku, ekspozycji itp. Efektem ich pracy jest reklama w prasie, telewizji, Internecie lub na billboardach, a także są to foldery, ulotki itp. Graficy zajmują się także projektowaniem i tworzeniem etykiet opakowań produktów, materiałów reklamowych i wizytówek. Obecnie można zaobserwować ogromne zapotrzebowanie na specjalistów zajmujących się tworzeniem oprawy graficznej.

Po przeanalizowaniu prawie 300 ofert pracy z terenu Mazowsza, Wielkopolski, Małopolski, Pomorza, Podkarpacia wynika, iż prawie 60% ofert skierowanych jest do kandydatów ze średnim wykształceniem. Jest to, na chwilę obecną, główny powód otwierania nowych kierunków kształcenia (specjalności) w średnich szkołach plastycznych. W 58 z 60 takich jednostek istnieją kierunki projektowania, reklamy czy fotografii. Absolwenci tych szkół powinni profesjonalnie stosować w praktyce zasady techniczne i technologiczne związane z wykonywaniem zawodu plastyka w wyuczonych specjalnościach (sztuki stosowanej) i znać podstawowe zasady regulujące gospodarkę rynkową, a w szczególności dotyczące możliwości prowadzenia własnej działalności gospodarczej (artystycznej) [Podstawa... 2010]. W pracy grafika nieodzowna jest umiejętność projektowania. Ze względu na specyfikę pracy, w firmach zatrudniających grafików komputerowych (ilość pracy jest ściśle związana z liczbą pozyskanych zleceń i terminem ich realizacji), musi on umieć pracować w szybkim tempie i z łatwością przestawiać się z wykonywania jednej czynności na inną. Bardzo istotną cechą, którą powinien posiadać grafik komputerowy, jest dokładność – efekt jego pracy będzie oceniony nie tylko przez przełożonego, ale przede wszystkim przez klienta zlecającego wykonanie określonego projektu, a w rezultacie także adresatów, czyli osoby, do których reklama czy informacja była kierowana. Należy posta-

więc pytanie, czy absolwenci średnich szkół plastycznych są gotowi sprostać stawianym wymaganiom przez przyszłych pracodawców. Czy zostali oni wyposażeni w taką wiedzę i umiejętności, które pozwolą im na samodzielną pracę w zawodzie plastyka. Zarówno treści nauczania, jak i umiejętności, w jakie ma zostać wyposażony uczeń, w całości zostały określone w podstawie programowej zamieszczonej w Rozporządzeniu Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 9 grudnia 2010 r. [DzU. nr 15 z dnia 9.12.2010 r., poz. 70].

## **1. Badania**

Celem niniejszego opracowania jest dokonanie diagnozy i opracowanie raportu dotyczącego zgodności przygotowania zawodowego w średnich szkołach plastycznych z oczekiwaniami przyszłych pracodawców. Oczekiwania te ustalono w oparciu o wymagania stawiane przyszłym pracownikom w 275 ofertach pracy zamieszczonych na portalach internetowych: GazetaPraca.pl, pracuj.pl, infopraca.pl, praca.pl, praca.gratka.pl, praca.info, praca.org, jobexpress.pl, hays.pl, szybkopraca.pl, hrk.pl, jobs.pl, otopraca.pl, kariera.pl i inne.

W badaniach wzięło udział 199 absolwentów z 25 średnich szkół plastycznych.

Badaną próbę stanowili studenci pierwszego semestru studiów z 7 wyższych uczelni artystycznych:

- Uniwersytet Rzeszowski – Wydział Sztuki,
- ASP w Krakowie,
- ASP we Wrocławiu,
- ASP W Gdańsku,
- ASP w Warszawie,
- UMCS w Lublinie – Wydział Sztuki,
- WSP w Krakowie.

Badania przeprowadzono od października 2010 r. do stycznia 2011 r. metodą sondażu diagnostycznego. Informacje zgromadzono za pomocą kwestionariusza ankiety.

Szczegółowe problemy podjęte w badaniach wyrażone zostały w następujących pytaniach:

- Z jakich programów komputerowych korzystają uczniowie w średnich szkołach plastycznych?
- Jakie programy graficzne znają uczniowie szkół plastycznych i jak oceniają swoje umiejętności w posługiwaniu się tymi programami?
- Czy absolwenci szkół plastycznych zostali wyposażeni w wiedzę i umiejętności zgodne z oczekiwaniem przyszłych pracodawców?

### **1.1. Graficzne programy komputerowe w szkołach plastycznych**

Podstawą kształcenia w zakresie multimediiów są programy komputerowe dostosowane do celów i zadań kształcenia. Zadania i cele określają tzw. minima

programowe opisane w podstawie programowej dla danego kierunku kształcenia. W przypadku szkół plastycznych jest to *Podstawa programowa kształcenia w zawodzie Plastyk*, załącznik nr 6 do Rozporządzenia Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 9 grudnia 2010 r., rozdz. III, pkt 2 i 16. Powinny to być edytory graficzne wektorowe, rastrowe, programy DTP (ang. *Desktop Publishing* – publikowanie z za biurka, odnosi się to do przygotowywania dokumentów, publikacji w postaci elektronicznej), programy do przygotowania materiału dla tworzenia stron internetowych, aplikacje do edycji zdjęć, animacji i filmu. Dla określenia rodzaju stosowanych programów w szkołach plastycznych poproszono badanych studentów o wybranie z przedstawionej listy programów dostępnych w pracowniach szkół, których są absolwentami. Nie pytano o wersję tych programów, ponieważ celem badania było wykazanie, jakiego typu aplikacje szkoła wykorzystuje w procesie dydaktycznym. Ponieważ studenci z tych samych szkół wskazywali różne programy, dla analizy przyjęto, że w szkole był zainstalowany program, jeżeli wskazało go więcej niż 50% badanych.

**Tabela 1**

**Dostępność programów graficznych**

Szkoła w miejscowości	Edytory graficzne				DTP				In- ternet	Film
	Adobe Illustrator	Corel DRAW	Adobe Photoshop	Corel PhotoPaint	Adobe InDesign	Corel Ventura	Microsoft Publisher	Adobe Acrobat	Adobe Flash	Windows Movie Maker
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Bielsko-Biała		x	x	x	x					
Częstochowa	x	x	x	x	x		x			
Dąbrowa Górnicza		x	x							
Gdynia	x	x	x	x						
Jarosław		x	x	x						x
Jelenia Góra Cieplice		x	x							
Katowice	x	x	x	x	x					
Kielce	x	x	x	x	x					
Koło	x	x	x	x						
Kraków	x	x	x	x				x	x	
Krosno		x	x	x						
Lesko		x	x	x						x

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Lublin		x	x	x			x	x		x
Nałęczów		x	x	x						
Nowy Sącz		x	x	x						
Nowy Wiśnicz	x	x	x	x						
Opole		x	x	x						
Rzeszów		x	x	x						x
Supraśl		x	x	x						
Tarnów		x	x							x
Wrocław		x	x	x						x
Zakopane		x	x	x						
Zamość		x	x	x						x
Zduńska Wola		x	x	x						x
Zielona Góra	x	x	x	x		x				x
<b>Suma</b>	8 (32%)	25 (100%)	25 (100%)	22 (100%)	4 (16%)	1 (4%)	2 (8%)	2 (8%)	1 (4%)	9 (36%)

Z przeprowadzonych badań wynika, że praca dydaktyczna głównie prowadzona jest w oparciu o pakiet Corel Draw (podstawowe programy tego pakietu to Corel Draw i Corel PhotoPaint) oraz o Adobe Photoshop. Adobe Illustrator zainstalowany jest w 8 pracowniach, co stanowi zaledwie 8% szkół. W 9 szkołach są zainstalowane programy do DTP i są to różne programy.

Z pozostałych grup programowych aplikacje takie jak: „internetowe”, do edycji filmu i tworzenia animacji praktycznie nie występują. Jedna ze szkół posiada zainstalowany program Flash. W dziewięciu przypadkach wskazuje się na Windows Movie Maker – aplikacja ta wchodzi w skład systemu Windows XP – co oznacza, że istnieje ona na wszystkich komputerach w badanych szkołach, a tylko w dziewięciu szkołach pracuje się z tym programem.

### 1.2. Subiektywna ocena znajomości programów graficznych

Do analizy oceny znajomości programów graficznych wzięto pod uwagę odpowiedzi 56 z grupy 199 badanych. Byli to absolwenci średnich szkół plastycznych ze specjalnością technik grafik, reklama wizualna, grafika użytkowa, grafika komputerowa, dla których programy graficzne stanowią podstawę kształcenia.

Badani studenci mieli odpowiedzieć na pytanie półotwarte:  
Jakimi aplikacjami (graficznymi, multimedialnymi) posługujesz się, jak oceniasz znajomość tych programów?

- a) bardzo dobrą                      b) dobrą                      c) dostateczną                      d) słabą

Zadaniem respondenta było wpisać nazwę programu i zakreślić ocenę odpowiadającą znajomości tego programu. W przypadku kiedy student nie wymienił programu, uznano to jako brak jego znajomości. Dla większej przejrzystości i czytelności analizy programy pogrupowane zostały według zastosowania na: edytory graficzne, DTP, dla Internetu, fotografii i filmu.

**Tabela 2**

**Subiektywna samoocena znajomości programów graficznych**

	Edytory graficzne								DTP				Internet		Film			
	Adobe Illustrator		Corel DRAW		Adobe Photoshop		Corel Photo-Paint		Adobe InDesign		Microsoft Publisher		Adobe Flash		Ulead Video Studio		Windows Movie Maker	
bdb	1	2%	7	13%	7	13%	1	2%	1	2%	0	0%	6	11%	0	0%	0	0%
db	4	7%	27	48%	25	45%	7	13%	1	2%	0	0%	3	5%	0	0%	3	5%
dst	5	9%	6	11%	11	20%	1	2%	2	4%	1	2%	2	4%	1	2%	0	0%
słabo	0	0%	3	5%	4	7%	1	2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
nie znam	46	82%	13	23%	9	16%	46	82%	52	93%	55	98%	45	80%	56	100%	53	95%

Z analizy wyników subiektywnej samooceny absolwentów średnich szkół plastycznych wynika, że wykazują się oni znajomością jedynie takich programów jak Corel Draw i Adobe Photoshop i to na różnym poziomie. Programy z grup dla DTP, Internetu, filmu nie są im znane.

**1.3. Wymagania pracodawców stawiane w ofertach pracy**

Poniższe zestawienie pokazuje aplikacje, których znajomości wymagają pracodawcy do zatrudnienia. Dla grafiki wektorowej 72% pracodawców wymaga znajomości aplikacji Adobe Illustrator, 27% Corel Draw. W przypadku grafiki bitmapowej 87,3% preferuje posługiwanie się programem Adobe Photoshop, a tylko 5,5% PhotoPaint. 19,3% oferentów wymaga znajomości Adobe InDesign w obszarze DTP, czyli do składu wydawniczego, montażu grafiki wektorowej, zdjęć i tekstu. Dla projektowania grafiki internetowej pracodawcy wskazują na znajomość Flash (56,7%), HTML (32,7%), Java 6,9%

W dziedzinie tworzenia zapisu multimedialnego, łączenia grafiki wektorowej, bitmapowej, przestrzennej (3D) z dźwiękiem, filmów, animacji, prezentacji kandydaci powinni wykazać się znajomością Adobe Premiere (5,5%), Adobe After effectsa (9,5%), 3D Max (5,5%).

**Tabela 3**

	Lp.	Nazwa aplikacji	Liczba ofert	%
Edytory	1.	Adobe Illustrator	198	72%
	2.	Corel Draw	75	27%
	3.	Adobe Photoshop	240	87,3%
	4.	Photo Paint	15	5,5%
DTP	5.	Adobe InDesign	53	19,3%
	6.	Quark Xpress	3	1,1%
Internet	7.	Adobe Flash	156	56,7%
	8.	Swish Max	1	0,4%
	9.	Ad. Fireworks	2	0,7%
	10.	Adobe Dreamweaver	2	0,7%
	11.	HTML	90	32,7%
	12.	Jawa	19	6,9%
Film	13.	Adobe Premiere	15	5,5%
	14.	Adobe After Effects	26	9,5%
3D	15.	3D Max	15	5,5%

### Podsumowanie

Ewolucja technologii multimedialnych wymusza zmiany dotyczące kwalifikacji zawodowych. Dynamicznie zmieniają się wymagania stawiane przez pracodawców. Edukacja powinna pomóc młodym ludziom spełniać wymagania cywilizacyjne, tak aby mogli być bardziej krytyczni, twórczy i wartościowi. Aby byli w stanie działać w rzeczywistych warunkach, w otoczeniu pełnym zmian technologicznych. Rzeczywistość otaczającego świata to technologie komputerowe będące podstawowym narzędziem w działalności zawodowej.

Szkoły, placówki edukacyjne winny wyprzedzać lub przynajmniej nadążać za tymi zmianami. Powinny wyposażać uczniów w kompetencje, które według W. Furmanka powinny wyrażać się w zdolnościach i gotowości do wykorzystywania w radzeniu sobie w otaczającym świecie, w konkretnych sytuacjach życiowych bądź zawodowych [Furmanek 1997: 17].

Z analizy wyników badań przedstawionych powyżej jednoznacznie wynika, że baza komputerowa w średnich szkołach plastycznych jest niedostosowana do kierunków i specjalności, w jakich prowadzi kształcenie. Automatycznie przenosi się to na efekty kształcenia. Absolwenci ww. szkół nie są przygotowani do działania w otaczającej ich rzeczywistości. Dla pracodawcy ideałem byłaby mieszanka artysty po szkole plastycznej i absolwenta kierunku technicznego, czyli kogoś, kto stworzy dobry pod względem estetycznym projekt i przełoży tę

wizję na postać elektroniczną. W ogólnym rozrachunku plastycy przegrywają z absolwentami kierunków technicznych w walce o miejsce pracy.

### **Literatura**

Furmanek W. (1997), *Kompetencje ogólnotechniczne*, „Edukacja Ogólnotechniczna inaczej”, nr 8. Podstawa programowa kształcenia w zawodzie *Plastyk*, załącznik nr 6 do Rozporządzenia Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 9 grudnia 2010 r., rozdz. III, pkt 2 i 16.

### **Streszczenie**

Celem niniejszego opracowania jest dokonanie diagnozy i opracowanie raportu dotyczącego zgodności przygotowania zawodowego w średnich szkołach plastycznych z oczekiwaniami przyszłych pracodawców. Szczegółowe problemy podjęte w badaniach wyrażone zostały w następujących pytaniach:

- Z jakich programów komputerowych korzystają uczniowie w średnich szkołach plastycznych?
- Jakie programy graficzne znają uczniowie szkół plastycznych i jak oceniają swoje umiejętności w posługiwaniu się tymi programami?
- Czy absolwenci szkół plastycznych zostali wyposażeni w wiedzę i umiejętności zgodne z oczekiwaniami przyszłych pracodawców?

**Słowa kluczowe:** kompetencje kluczowe, grafik projektant, szkoły artystyczne.

### **Professional preparedness of high school graduates with regard to job advertisements requirements – research report**

#### **Abstract**

The purpose of the present study is to make the diagnosis and to draw up the report on accordance of the vocational education received at art schools to expectations of future employers.

Following questions express extensive problems, taken in survey research:

- What computer programmes are used at secondary art schools?
- What graphic design programmes are known by students of secondary art school and how they assess their level of competence required for usage of those programmes?
- Are the graduates of secondary art school accoutred with knowledge and qualities accordant with the expectations of their future employers?

**Key words:** key competences, graphic designer, art school.