

Strategia WSNM – kierunek Grafika

**Strategia rozwoju badań artystyczno-naukowych
w dyscyplinie Sztuki Piękne i Konserwacja Dzieł Sztuki
na Wydziale Sztuki Nowych Mediów
Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych
na lata 2020–2024**

marzec 2020 r.

Strategia WSNM – kierunek Grafika

Przedstawiona „Strategia rozwoju badań artystyczno-naukowych w dyscyplinie Sztuki Piękne i Konserwacja Dzieł Sztuki dla Wydziału Sztuki Nowych Mediów PJATK” wytycza ogólne kierunki działań mających na celu rozwój Wydziału w najbliższych latach.

Dokument ten jest zgodny z wewnętrznymi dokumentami Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

Strategia WSNM – kierunek Grafika

1	Profil SNM – kierunek Grafika PJATK	4
1.1.	Działalność dydaktyczna	4
1.1.1.	Studenci i absolwenci	4
1.1.2.	Kształcenie na Wydziale Sztuki Nowych Mediów	5
1.1.3	Współpraca międzynarodowa	6
1.1.4	Infrastruktura Wydziału	7
1.1.5	Wewnętrzny system kontroli jakości	15
1.2.	Historia Wydziału	17
2	Szanse i zagrożenia dla WSNM PJATK w kontekście słabych i mocnych stron	18
3	Strategia Rozwoju na lata 2020–2024	19
3.1	Dydaktyka – zasięg, jakość, dostępność	20
3.2	Rozwój przedsiębiorczości	23
3.3	Kadra – motywacja, kompetencje, satysfakcja	24
3.4	Pro Publico Bono	25
3.5	Zarządzanie i marketing	26
3.6	Infrastruktura	27
4	Program wdrożenia Strategii	27

1 Profil WSNM – kierunek Grafika PJATK

Wydział Sztuki Nowych Mediów prowadzi studia I i II stopnia na kierunku Grafika oraz I stopnia na kierunku Architektura Wnętrz. Od 2013 roku Uczelnia prowadzi ścieżkę studiów w języku angielskim na studiach stacjonarnych Wydziału Sztuki Nowych Mediów – kierunek Grafika. Studia te są równoważne studiom w języku polskim, kadre stanowią dydaktycy PJATK, a także zaproszeni goście (*visiting professors*) ze współpracujących z PJATK uczelni artystycznych z całego świata. Wydział kształci studentów w zakresie nowoczesnego projektowania informacji multimedialnej, z zastosowaniem nowych technologii komputerowych, w oparciu o tradycyjne wartości artystyczne i estetyczne wypracowane w rozwoju polskiej kultury. Stały kontakt z kulturą i sztuką japońską, umiędzynarodowienie studiów oraz dostęp do wysokich technologii pozwalają poszerzyć wiedzę i rozwinąć umiejętność komunikacji międzykulturowej, a także zdobyć kompetencje w zakresie interakcji społecznej.

1.1. Działalność dydaktyczna

1.1.1. Studenci i absolwenci

Liczba studentów kierunku Grafika WSNM PJATK – stan na 20.03.2020 r.

Forma kształcenia	Liczba studentów
Studia stacjonarne	530
Studia niestacjonarne	232
Razem	762

Rozwój oferty edukacyjnej bezpośrednio wpłynął na wzrost liczby studentów. Obecnie na kierunku Grafika PJATK studiuje ogółem 762 osoby (w ciągu 4 lat liczba studentów wzrosła o ok. 40%). Na studiach stacjonarnych uczy się obecnie (marzec 2020) 530 osób, a na studiach niestacjonarnych 232.

Liczba absolwentów kończących Wydział Sztuki Nowych Mediów wynosi obecnie (marzec 2020) 1518 (w tym 1370 absolwentów st. I i II stopnia i 148 absolwentów kursów certyfikowanych). Zgodnie z zadaniami wytyczonymi statutem PJATK (paragraf 3), Wydział planuje kontynuować dotychczasowy program rozwoju i umiędzynarodowienia.

1.1.2. Kształcenie na Wydziale Sztuki Nowych Mediów

Studia I i II stopnia na kierunku Grafika łączą gruntowną wiedzę teoretyczną i praktyczną z wybranych obszarów kształcenia artystycznego, humanistycznego i technicznego z zastosowaniem technik komputerowych. W trakcie zajęć na kierunku Grafika,

w toku wykładów, seminariów, dialogu zespołowego i indywidualnego oraz ćwiczeń praktycznych, student uzyskuje wiedzę i umiejętności w dziedzinie grafiki artystycznej i użytkowej, a także filmu animowanego, z zastosowaniem nowych mediów dynamicznych i narzędzi informatycznych w realizacji dzieła. Zaproponowane w programie nauczania przedmioty informatyczne kształtują wiedzę i umiejętności (poprzez wykłady i ćwiczenia laboratoryjne), znajdując zastosowanie w grafice multimedialnej, grafice internetowej; rozwijają techniki prezentacji multimedialnej, tworzenie animacji komputerowej (2D i 3D), modelowanie trójwymiarowe. Studenci uczą się włączać muzykę i dźwięk do prezentacji multimedialnych, poznają metody projektowania efektów specjalnych, połączone z elementami programowania i tworzenia indywidualnych narzędzi projektowych. Wiedza teoretyczna i praktyczna jest uzupełniana kompetentnym stosowaniem nabytych umiejętności w trakcie praktyk i prac zespołowych, w specjalistycznych laboratoriach informatycznych oraz studiach artystycznych, z włączeniem obserwacji natury i modelu.

Wydział oferuje unikalne, interdyscyplinarne połączenie komponentów: **artystycznego** (działania artystyczne i projektowo-użytkowe), **teoretycznego** (nauki humanistyczne, wiedza o sztuce i kulturze) i **inżynierskiego** (wprowadzenie do przedmiotów informatycznych).

Dużą wagę przywiązuje się do przekazania studentom gruntownej wiedzy, pozwalającej na podejmowanie samodzielnych, twórczych działań. Poprzez ćwiczenia i dialog w zespole oraz indywidualne rozmowy z prowadzącymi zajęcia nauczycielami akademickimi studenci rozwijają swoją wiedzę i umiejętności w zakresie rysunku i kompozycji, malarstwa i form ekspresji, struktur wizualnych, projektowania graficznego, grafiki warsztatowej i użytkowej, projektowania alternatywnego, fotografii i sztuki reklamy. Program nauczania bazuje na przekazywaniu i utrwalaniu wiedzy oraz umiejętności stosowania mechanizmów percepcji wzrokowej, występujących zarówno w procesie tworzenia obrazów (wszelkich działań artystycznych w zakresie komunikacji wizualnej jak: rysunek, malarstwo sztalugowe, grafika tradycyjna i komputerowa, projektowanie graficzne, techniki multimedialne – film, video, animacje, dźwięk), jak i ich odbioru przez obserwatora.

Zajęcia odbywają się w małych grupach, przy wykorzystaniu bogatej bazy sprzętowej i najnowszych produktów softwarowych Uczelni. Wyróżniającą Wydział dobrą praktyką jest prowadzenie dyplomów przez zespoły mentorskie, złożone z przedstawiciela nauk humanistycznych, inżyniera i artysty, którzy wspólnie wspierają studenta w tworzeniu projektu dyplomowego.

Obecnie oferowanych jest kilka specjalizacji, w tym:

- Animacja w j. polskim
- Wizualizacja w j. polskim
- Komunikacja multimedialna w j. angielskim

Wydział Sztuki Nowych Mediów PJATK w Warszawie ma na celu wykwalifikowanie artystów-grafików, których rolą będzie podejmowanie pracy twórczej w dyscyplinie sztuka i konserwacja dzieł sztuki, w dziedzinie grafika projektowa lub artystyczna z naciskiem na komponent multimedialny, w ramach uwarunkowań współczesnego rynku pracy. Program nauczania jest aktualizowany według zaleceń Konstytucji dla Nauki i zawiera treści zgodne z tymi, które widnieją w Krajowych Ramach Kwalifikacyjnych oraz statucie Uczelni.

Absolwenci studiów I stopnia posiadają kwalifikacje i umiejętności w zakresie projektowania graficznego i szeroko pojętych multimedii. Są wszechstronnie przygotowani zawodowo, posiadają umiejętność i kompetencje pracy w zespołach interdyscyplinarnych i są zdolni do podjęcia własnej działalności artystycznej. Odbyte studia przygotowują ich do dalszego samo-kształcenia i podejmowania nauki oraz adaptacji do zmiennych warunków koniunktury rynkowej.

Absolwenci studiów II stopnia są w pełni przygotowani do podejmowania samodzielnych, indywidualnych działań i zadań kreatywnych oraz udziału w interdyscyplinarnych zespołach badawczych i projektowych. Wyróżnia ich świadomość artystyczna oraz umiejętność poszukiwania oryginalnych rozwiązań. Są zdolni zarówno do podejmowania wiodącej roli w realizacji zadań zespołowych, jak i samodzielnej pracy zawodowo-artystycznej (samodzielna działalność gospodarcza). W oparciu o uzyskane narzędzia intelektualne i kreatywne, posiadając wysokie kwalifikacje specjalistyczne, umiejętnie planują własną karierę zawodową. Są przygotowani do podjęcia dalszego kształcenia w szkołach doktorskich w Polsce i za granicą oraz kształcenia się i rozwoju przez całe życie, w zależności od dynamiki rynku pracy.

Wydział planuje w latach 2020–2024 położyć szczególny nacisk na rozwój działań interdyscyplinarnych i międzynarodowych oraz rozwijać wiedzę i techniki komunikacji międzykulturowej. Będziemy kontynuować badania związane z komunikacją tekstem i obrazem oraz badania dotyczące projektowania społecznie odpowiedzialnego i zaangażowanego.

Szczególnie wytężonej pracy wymagać będzie unowocześnienie programu kształcenia w ramach kierunku Architektura Wnętrz.

Konieczne jest także wypracowanie interdyscyplinarnego programu studiów magisterskich. Wydział planuje pełne umiędzynarodowienie programu magisterskiego i dwie równoległe ścieżki badawcze: artystyczno-naukową, gdzie do konkluzji dochodzimy poprzez kreację dzieła

i naukowo-artystyczną – gdzie do dzieła dochodzimy poprzez badanie naukowe.

1.1.3 Współpraca międzynarodowa

Zarówno społeczność studencka, jak i kadra wykładowców są w pełni międzynarodowe. Studenci Wydziału mają możliwość uczestniczenia w zajęciach i wykładach prowadzonych przez nauczycieli reprezentujących uczelnie wyższe z całego świata.

Wydział w pełni wykorzystuje możliwości stwarzane przez program Erasmus+ oraz partnerstwa ELIA i Cumulus. Od roku 2013, w ramach programu **badania i działań artystycznych w obszarze komunikacji tekstem**, Wydział zainicjował i współtworzy światowy festiwal ruchomej typografii MOTYF, który będzie rozwijać w kolejnych latach, jako innowacyjne działanie o zasięgu światowym. W roku 2016 z inicjatywy Wydziału odbył się w Warszawie ogólnoswiatowy kongres typograficzny ATypl. Komitetowi organizacyjnemu przewodniczyła obecna dziekan Wydziału. Od tej pory Wydział rozwija współpracę z międzynarodowym środowiskiem projektowo-badawczym w obszarze komunikacji tekstem. Te działania będą kontynuowane w latach 2020–2024. Studenci PJATK tworzą stały zespół wolontariacki, współtworzący i współprowadzący kolejne kongresy ATypl. Współpracująca z Wydziałem, odpowiedzialna za kursy przygotowawcze Marta Myszevska współprowadzi sekretariat ATypl i odpowiada za grupę wolontariuszy PJATK działających na rzecz tego stowarzyszenia.

Od roku 2014 Wydział prowadzi unikalny program działań artystycznych i badawczych w zakresie projektowania społecznie odpowiedzialnego – **Social Design**. W tym obszarze współorganizuje ze Stowarzyszeniem Reprezentantów Instytucji Kultury Europejskiej w Warszawie – EUNIC i placówkami nauki i kultury (CNK, NInA, FINA, miasto Warszawa) otwarte, międzynarodowe sympozja i konferencje poświęcone badaniom w komunikacji multimedialnej (*Think(in)Visual Communication 2014, Laughter 2016, Independence/Thresholds 2018, If – Social Design for Sustainable Cities 2020*).

Zapraszając wiodących projektantów i naukowców w obszarze komunikacji multimedialnej do Polski Wydział udostępnia ich wiedzę i osiągnięcia polskiej kadry akademickiej i studentom oraz szerokiej publiczności. Wyniki badań publikowane są na stronach internetowych i w postaci książkowej. Wydział będzie kontynuował te działania.

Z inicjatywy Wydziału SNM PJATK w latach 2017–2020 prowadzone były dwa duże, interdyscyplinarne projekty naukowo-artystyczne: 2017–2019 ALIEN i 2018–2020 FutureText, rozwijające ww. kierunki badawcze. Oba bardzo wysoko ocenione w rankingach ewaluacyjnych, przyczyniły się do powstania baz materiałów edukacyjnych, poszerzenia międzynarodowej sieci współpracowej i wsparcia projektów dyplomowych licencjackich i magisterskich oraz

zainicjowały doktorskie i post-doktorskie projekty badawcze. Wydział będzie zabiegał o kolejne granty na tego typu badania.

W latach 2017–2019 Wydział (jako partner) współtworzył światowe projekty artystyczno-badawcze: *Civic City (Places in Relations 2017 i Inscriptions 2019)* oraz *Type Unite i Type and Text*. Projekty te umożliwiły prezentacje dorobku wykładowców i studentów w prestiżowych galeriach (m.in. Pompidou Center) – Wydział zamierza nadal uczestniczyć w międzynarodowych zespołach artystyczno-badawczych działających w obszarze komunikacji tekstem i projektowania społecznie odpowiedzialnego, rozwijając współpracę o zakresie ogólnoswiatowym.

W latach 2019–2020 Wydział współkandyduje, jako zaproszony partner, do pozyskania międzynarodowych grantów artystyczno-badawczych:

- wspólnie z ELISAVA, Barcelona (*COST Action – Speculative Urban Futures*)
- i
- wspólnie z Angewandte Akademie, Wiedeń (*Erasmus+ – University for New Interdisciplinary Education and Qualification UNIQUE*).

W latach 2020–2024 chcielibyśmy uruchomić międzynarodowe interdyscyplinarne programy akademickie, które zmierzać będą w kierunku rozwoju więzi partnerskich i utworzenia Uniwersytetu Europejskiego – UNIQUE. Wydział prowadzi i zamierza rozwijać politykę międzynarodowego, międzykulturowego kształcenia interdyscyplinarnego. Mobilność opiera się zarówno o tradycyjne formy wymiany międzyuczelnianej, jak i kontakty poprzez wykłady i zajęcia internetowe. Obecnie prowadzimy w programie Erasmus stałą współpracę z następującymi Uczelniami:

Wielka Brytania:

Glyndŵr University, Wrexham

Sheffield-Hallam University

Irlandia:

IADT Dún Laoghaire Institute of Art, Design + Technology, Dublin

Hiszpania:

UPC Polytechnic University of Catalonia

Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló

EINA Centre Universitari de Disseny i Art Barcelona

EASD València

Escola d'Art i Superior de les Illes Balears

Portugalia:

ESAD – Escola Superior de Artes e Design, Porto

Instituto Politécnico de Leiria – Polytechnic of Leiria

IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário

Belgia:

Karel de Grote-University College, Antwerp
Artesis Plantijn University College, Antwerp
PXL University College, Hasselt

Włochy:

Accademia di Belle Arti di Verona
Accademia di Belle Arti di Frosinone

Niemcy:

Mainz University of Applied Science
University of Design Schwäbisch Gmünd

Finlandia:

Aalto University School of Arts, Design and Architecture

Grecja:

Technological Educational Institute of Athens, University of West Attica

Czechy:

University of Ostrava

Litwa:

Vilnius Arts University

Turcja:

Nişantaşı University

Francja:

Lycée Claude Nicolas Ledoux – EBTP

Austria:

St. Pölten University of Applied Sciences
University of Applied Arts Vienna

Cypr:

University of Nicosia.

Planując poszerzenie zasięgu współpracy, w roku 2020 Wydział wystąpił z wnioskiem o współpracę partnerską z SVA – NYC, Tama University – Tokio oraz Ngā Pae Māhūtonga / Wellington School of Design, Toi Rauwharangi / College of Creative Arts, Massey University – Wellington, New Zealand.

1.1.4 Infrastruktura Wydziału

Studenci i pracownicy Wydziału Sztuki Nowych Mediów korzystają z pomieszczeń budynku Uczelni oraz budynków wynajmowanych na cele dydaktyczne o powierzchni 9 000 m², które

położone są w samym centrum Warszawy, w trójkącie ulic Nowogrodzkiej, Koszykowej i Starynkiewicza. W pobliżu Uczelni dostępne są wszystkie środki komunikacji zbiorowej. PJATK posiada bazę lokalową i sprzętową do prowadzenia kierunku GRAFIKA i kierunku ARCHITEKTURA WNEŹTRZ.

Poniżej przedstawiono charakterystykę lokalową PJATK. Uczelnia stara się wciąż rozszerzać swoją bazę lokalową. **W październiku 2020 roku** baza dydaktyczna uczelni wzbogaci się o nowoczesny budynek przy ul. Koszykowej o kubaturze xxx. Wydział Sztuki Nowych Mediów korzysta z pracowni warsztatowych, laboratoriów oraz sal wykładowych.

W związku z tym w latach 2020–2024 planowane są następujące zmiany w infrastrukturze:

Sale audytoryjne, liczba miejsc, wyposażenie audiowizualne

W budynkach PJATK znajdują się cztery sale audytoryjne mieszczące: 244, 132, 68, 63 i 62 osoby. Są one wyposażone we wszelkie środki przekazu audiowizualnego łącznie z projektorami AV. Na wyposażeniu audiowizualnym Uczelni, oprócz projektorów AV, znajduje się kilkanaście rzutników folii, kilkanaście zestawów telewizorów z odtwarzaczami video oraz radioodtwarzaczami CD na użytek lektoratów językowych. Staraniem Wydziału będzie unowocześnianie sprzętu służącego dydaktyce.

Wyposażenie laboratoriów w sprzęt specjalistyczny

Corocznie komputery w co najmniej jednym laboratorium podlegają modernizacji lub wymianie, tak by zapewnić najwyższy poziom techniczny urządzeń i sprostać coraz większym wymaganiom sprzętowym stawianych przez nowoczesne oprogramowanie. Ponadto Uczelnia posiada 11 laboratoriów językowych wyposażonych w sprzęt audiowizualny wspomagający naukę języków obcych. Wszystkie katedry dysponują bardzo dobrym, specjalistycznym sprzętem. Uczelnia posiada następujące laboratoria specjalistyczne, dostępne dla Wydziału Sztuki Nowych Mediów:

Pracownia Rysunku i Malarstwa:

Pracownia składa się z czterech sal wyposażonych w sztalugi studyjne z oprzyrządowaniem (taborety i płyty podkładowe) oraz z mebli pomocniczych: szaf i regałów z szufladami do przechowywania prac studenckich. Pracownie malarskie i rysunkowe muszą ulec rozbudowaniu, tak by pomieścić wzrastającą liczbę studentów. Konieczne będzie także odnowienie przestrzeni wystawienniczej. Uczelnia zmierza do otwarcia własnej galerii we wnętrzach nowego budynku i stworzenia galerii zewnętrznej, współpracującej z Wydziałem oraz galerii wirtualnej w Internecie.

Pracownia Projektowania Graficznego:

Składa się z dwóch sal wyposażonych w stoły robocze do projektowania i biurka (łącznie 60 miejsc) oraz 8 komputerów ze specjalistycznym oprogramowaniem do wspomagania projektowania grafiki wektorowej i bitmapowej.

Studio Fotograficzne:

Wyposażenie studia stanowi półprofesjonalny sprzęt fotograficzny w postaci lustrzanek cyfrowych, obiektywów, blendów oraz podstawowego oświetlenia.

Do wyposażenia studia fotograficznego należą następujące aparaty fotograficzne: dwa aparaty Nikon D80, dwa aparaty Canon D350, aparat Nikon D200 oraz manualne stałogniskowe obiektywy: Nikkor 50 mm 1.4, Nikkor 85 mm 1.8, Nikkor 85 mm 2, Nikkor Micro 55 mm 2.8, Nikkor 105 mm 2.5, Nikkor 50 mm 1.8D i Canon 50 mm Macro 2.5, a także obiektywy zmiennoogniskowe: dwa obiektywy 18–70 mm 3.5–4.5, obiektyw 18–135 mm 3.5–5.6 i dwa obiektywy 18–55 mm. Studio fotograficzne wymaga rozbudowy i powiększenia, planowanych na moment oddania do użytku nowego budynku.

Pracownia Grafiki Warsztatowej:

Pracownia grafiki warsztatowej składa się z pięciu stołów – stanowisk do nadawania farby do druku.

1. Pomieszczenie główne – korytarz, w którym znajdują się:
 - prasa graficzna duża (długość walca 70 cm);
 - prasa graficzna mała (długość walca 40 cm);
 - stół – podwójne stanowisko do nadawania farby do druku wypukłego;
 - stoły – potrójne stanowisko do nadawania farby do druku wklęsłego;

Ponadto w miejscu oddzielnym znajdują się:

- pudło do napyłania kalafonii, wyposażone w dmuchawę;
- stanowisko do podgrzewania kalafonii – piecyk elektryczny.

2. Pomieszczenie do pracy dla studentów.

3. Pomieszczenie dla wykładowców.

4. Kwaszarnia:

- trójkomorowa kuweta na środki trawiące, wyposażona w wyciąg;
- kuweta do moczenia papierów;
- apteczka pierwszej pomocy.

5. Umywalnia:

- stół – stanowisko do zmywania asfaltów i chemikaliów.

Wyposażenie pracowni grafiki warsztatowej będzie systematycznie uzupełniane i rozbudowywane. Pracownia ta pełni ważną rolę w programie Wydziału.

Pracownia Sitodruku:

Pracownia składa się z trzech pomieszczeń:

1. Pomieszczenie główne, przeznaczone do drukowania, suszenia i przechowywania projektów.

W skład wyposażenia pomieszczenia wchodzi:

- jedno główne stanowisko (stół) do drukowania prac ok. 50 × 70cm;

- trzy wspomagające stanowiska do drukowania prac mniejszych niż 50 × 70cm;
- suszarka półkowa do sitodruku;
- dwa stoły robocze do przygotowywania materiałów (papieru, mieszania farby etc.);
- szuflada do przechowywania prac, klisz i innych materiałów.

2. Myjnia, w której przygotowywane są sita do ekspozycji oraz do późniejszego czyszczenia. W skład pomieszczenia wchodzi:

- myjka z podświetleniem;
- karcher do zmywania sit pod ciśnieniem;
- stół do przechowywania chemii;
- oddzielne pomieszczenie do przechowywania ram sitodrukowych różnych formatów.

3. Pomieszczenie do naświetlania ram sitodrukowych. W skład pomieszczenia wchodzi:

- stół do naświetlania ram sitodrukowych (mieszczący ramy o wymiarach max. 100 × 70cm).

Istnieje potrzeba rozbudowania pracowni sitodrukowej o kolejne pomieszczenie do drukowania. W planach jest również wymiana głównego stołu do drukowania na model posiadający wspomaganie druku większych formatów (do 100 × 70cm).

Pracownia Struktur Wizualnych:

Pracownia z wyposażeniem technicznym do prac modelatorskich, podstawowych prac stolarskich i montażowych (narzędzia i stoły) oraz przekazywania teorii (rzutnik multimedialny). W pracowni znajduje się wyposażenie do prac w następujących technikach: technika modelowania z papieru, w tym gięcie i klejenie brył papierowych, technika papier mâché, techniki klejenia i łączenia różnych materiałów np. szkła, plastiku, drewna, metalu, materiałów nietypowych; techniki mieszane, makieciarstwo, techniki malarskie i rysunkowe na papierze; technika kolażu.

Pracownia Rzeźby:

Pracownia rzeźby wyposażona jest w podstawowe narzędzia i materiały (kawalety, narzędzia do modelowania, gips, glina, plastelina, materiały konstrukcyjne i sztukatorskie) konieczne do realizowania programu dydaktycznego związanego z kierunkami grafiki i architektury wnętrz. Ma charakter otwarty i służy do realizacji modeli związanych z projektowaniem 3D.

Pracownia Dyplomowa:

Jest salą z sześcioma stacjami roboczymi z przeznaczeniem do użytku głównie dla dyplomantów Wydziału Sztuki Nowych Mediów. Znajdujące się tu komputery służą do zaawansowanych prac związanych z projektowaniem.

Dodatkowy sprzęt:

Tablety Wacom Intuos Pro, kamery internetowe HD Pro Webcam C910, kontroler Xbox Kinect 360, kontrolery Wii Remote, sensor bar Wii, piko-projektor, możliwość wykorzystania kamer cyfrowych oraz aparatów cyfrowych. Obecnie dostępny jest taki software jak: ZBrush, Unity3d, Visionaire Studio, Bolt dla Unity3d oraz wiele innego specjalistycznego oprogramowania. W pracowni dyplomowej o specjalności 3D jest możliwość tworzenia prac dyplomowych z wykorzystaniem rzeczywistości wirtualnej. Do dyspozycji są okulary firmy HTC o nazwie Vive.

Laboratorium Multimedialne:

W ramach prowadzonych zajęć studenci korzystają z 7 w pełni wyposażonych laboratoriów technik multimedialnych. Każde z nich posiada pełny zestaw komputerów (1 komputer na jednego studenta) oraz komputer dla prowadzącego, rzutnik. Stanowiska wyposażone są w niezbędne oprogramowanie multimedialne potrzebne do prowadzenia ćwiczeń (np. aplikacje Adobe, programy do grafiki 3D).

Laboratorium Grafiki i Animacji 3D:

Wyposażone jest w komputery o konfiguracji na specjalne zamówienie. W odróżnieniu od sal zajęciowych sprzęt zamawiany do tej pracowni musi sprostać ponadprzeciętnym wymaganiom i być na bieżąco aktualizowany. Wyzwanie stanowi między innymi zapewnienie mocy obliczeniowej potrzebnej do wykonywania zadań związanych z renderowaniem w odpowiednio krótkim czasie. Zestaw komputerowy zawierający co najmniej dwie karty graficzne pracujące w tandemie potrzebny jest również do obsługi takich urządzeń jak: Skaner 3D Cyberware; Digitizer 3D Immersion; profesjonalny BlueBox z zagiętymi krawędziami oraz światła do BlueBoxa. Obecnie na stanie pracowni jest pięć takich maszyn.

Oprogramowanie: Maya Autodesk complete wersja szkolna (8 stanowisk); montaż Avid; efekty Combustion. Pracownia i laboratoria VR będą rozbudowywane i powiększane, tak by umożliwić pracę z 16–20 osobowymi grupami studentów. Wydział przywiązuje dużą wagę do rozwoju technik komunikacyjnych VR, 360 stopni, AR.

Laboratorium dźwięku i multimediiów:

Laboratorium składa się z dwóch pomieszczeń – studia nagrań i reżyserki, profesjonalnie zaadaptowanych akustycznie do zawodowych nagrań muzycznych. Reżyserka studia umożliwia profesjonalny odsłuch nagranych materiałów za sprawą monitorów oraz słuchawek referencyjnych.

Cały materiał obrabiany jest na iMacu przy pomocy profesjonalnych programów do nagrań wielośladowych.

Nagrania miksowane są przy pomocy mixera *ProjectMix* firmy M-Audio będącego jednocześnie sterownikiem do programu. Studenci Wydziału Sztuki Nowych Mediów mają do dyspozycji wiele typów mikrofonów w tym mikrofony dynamiczne, pojemnościowe, lampowe oraz wstęgowe.

Ponadto studenci mogą realizować swoje projekty multimedialne na stacji roboczej Video z oprogramowaniem firmy Adobe.

Pracownia Multimediów i Technik Przetwarzania Obrazu:

Mieści się w dwóch pomieszczeniach. W pracowni znajduje się następujący sprzęt: projektor Mitsubishi WD380U, tablet Samsung P5100 Galaxy Tab 2 10.1 16GB 3G, dysk przenośny FreeAgent GoFlex 1 TB, sensor kinect 2 szt., Macbook Air, Macbook Pro 13", oraz oprogramowanie: NI Mate 2 licencje.

Pracownia ta będzie systematycznie doposażana, a jej badania włączone do programów międzynarodowych.

Pracownia Animacji 2D i 3D:

W Pracowni Animacji 2D i 3D znajdują się na stałym wyposażeniu: telewizor plazmowy (LCD), odtwarzacz Blu-ray oraz trzy komputery stacjonarne. Proponowanym, optymalnym wyposażeniem jest stanowisko do animacji analogowej. Do stworzenia takiego stanowiska potrzebny jest cyfrowy aparat fotograficzny pracujący w wysokiej rozdzielczości, statyw metalowy (konstrukcja zawieszona, przyczepiona na stałe do ściany) oraz stół, na którym wykonywać można animację poklatkową. Potrzebne są również reflektory punktowe (dwie lub cztery sztuki). Obecnie w ramach tej pracowni prowadzone są również zajęcia z obsługi programu do tworzenia animacji o nazwie ToonBoom.

Studio Sztuki:

Studio Sztuki to przestrzeń integracji działań artystycznych mających miejsce w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Doskonała powierzchnia wystawiennicza idealnie nadaje się do prowadzenia warsztatów twórczych, organizowania wystaw, obron prac dyplomowych, prezentacji prac studentów, wykładowców oraz zaproszonych twórców. Ta przestrzeń pozwala na wspólne odbieranie sztuki na wernisażach, pokazach i prezentacjach, ułatwia dyskusję o sztuce, wymianę poglądów i idei, rozmowy o technikach twórczych – niezbędne w czasach eksplozji technologicznej.

W Studio Sztuki organizowane są:

1. Wystawy prezentujące sylwetki artystów wykładających w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych;
2. Wystawy zagranicznych artystów;
3. Wystawy studenckie;
4. Spotkania studentów z artystami z innych uczelni (najczęściej połączone z wystawą);
5. Prezentacje działalności poszczególnych pracowni Wydziału Sztuki Nowych Mediów, które mają na celu zapoznanie młodszych studentów z działalnością poszczególnych pracowni, co może być pomocne w procesie wyboru przedmiotu, ale również daje studentom możliwość

zaprezentowania swoich prac rodzinie i znajomym w miły, uroczysty sposób. Spotkania te mają też wdrażać studentów do czynnego uczestnictwa w wydarzeniach artystycznych;

6. Obrony prac dyplomowych. Ze względu na wyposażenie i wspaniałą przestrzeń jest to doskonałe miejsce do prezentacji wybranych prac dyplomowych. Duża powierzchnia umożliwia także zaproszenie na egzamin gości.

Biblioteka:

Profil Biblioteki jest ściśle związany z Wydziałami i kierunkami studiów w PJATK.

Księgozbiór obejmuje najnowszą literaturę z zakresu matematyki, informatyki, zarządzania, socjologii, ekonomii, marketingu, sztuki, grafiki, kultury Japonii, jak również beletrystykę japońską w języku polskim, angielskim i innych. Księgozbiór obejmuje ponad 13 000 egzemplarzy książek oraz 65 tytułów prenumerowanych czasopism, także w wersji elektronicznej. Biblioteka wyposażona jest w materiały multimedialne, w tym bazy EBSCO Publishing na DVD.

Czytelnia:

Posiada 65 tytułów prenumerowanych czasopism w wolnym dostępie oraz księgozbiór podręczny: wydawnictwa encyklopedyczne, słownikowe. Dysponuje 30 miejscami do pracy indywidualnej bądź grupowej. Czytelnia wyposażona jest w stanowiska komputerowe z czytnikami DVD, nagrywarką, skanerem oraz oprogramowaniem ułatwiającym czytanie osobom niedowidzącym.

Współpraca:

Na podstawie zawartych umów Czytelnicy Biblioteki PJATK mogą korzystać z zasobów innych Bibliotek np.:

- o Biblioteki Akademii Sztuk Pięknych;
 - o Biblioteki Filmoteki Narodowej;
 - o Biblioteki Instytutu Podstaw Informatyki PAN;
 - o Biblioteki Instytutu Matematycznego PAN;
 - o Biblioteki Politechniki Warszawskiej;
- oraz z innych, jeśli zaistnieje taka potrzeba.

Bazy publikacji naukowych:

W ramach Wirtualnej Biblioteki Nauki, Biblioteka PJATK zapewnia dostęp do baz:

- o EBSCO –12 baz interdyscyplinarnych;
 - o Elsevier: Science Direct Freedom Collection;
 - o Springer;
 - o Web of Science – 3 bazy abstraktowo-bibliometryczne Clarivate Analytics **ebooki:**
- Uruchomiony jest także dostęp do wypożyczalni książek elektronicznych EBL, która oferuje ponad 740 tys. tytułów książek elektronicznych ponad 650 czołowych wydawców

profesjonalnych, naukowych i akademickich m.in. Cambridge University Press, Kluwer, Oxford University Press, Springer, Taylor & Francis czy World Scientific.

Czytelnicy Biblioteki PJATK posiadają dostęp do krajowej wypożyczalni książek elektronicznych IBUK Libra – platformy Wydawnictw Naukowych PWN, za pomocą której udostępniane są także podręczniki Wydawnictwa PJATK.

Podłączenie do Internetu:

Uczelnia posiada dostęp do krajowych i międzynarodowych zasobów sieci Internet poprzez dostęp do Ogólnopolskiej Sieci Optycznej PIONIER i dalej do europejskiej sieci GEANT2 oraz Światowego Internetu. W chwili obecnej Uczelnia wykorzystuje przepływność 450 Mb/s, która może być w każdej chwili zwiększona.

1.1.5 Wewnętrzny system kontroli jakości

Uczelnia od początku swojego istnienia dba o jakość nauczania oraz kadry naukowo-dydaktycznej, którą tworzą wybitni artyści i pedagodzy. Wydział Sztuki Nowych Mediów, tak jak i cała Uczelnia, przykładą dużą wagę do jakości nauczania. W tym celu program studiów modyfikowany jest zgodnie ze zmieniającymi się standardami, potrzebami rynku oraz dostosowywany do najnowszych osiągnięć z dziedziny informatyki. Programy i plany nauczania są weryfikowane co roku przy udziale przedstawicieli pracowników oraz studentów. Propozycje i wnioski dotyczące zmian omawiane są i głosowane na Radach: Programowej, Wydziału Sztuki Nowych Mediów, Dyscypliny Sztuki Piękne i Konserwacja Dzieł Sztuki.

Dziekan Wydziału jest osobą odpowiedzialną za system wewnętrznej oceny jakości. Na system ten składają się następujące narzędzia:

1. Ankiety studenckie, które przeprowadzane są na koniec każdego semestru. Umożliwiają one studentom ocenę jakości prowadzonych zajęć. Wyniki ankiety są jednym z narzędzi polityki kadrowej uczelni.
2. Hospitacja zajęć.
3. Ocena okresowa pracowników akademickich.
4. Monitorowanie działalności artystycznej kadry. Pracownicy Wydziału Sztuki Nowych Mediów regularnie podnoszą swoje kwalifikacje biorąc udział w wystawach indywidualnych i zbiorowych w kraju i za granicą. Uczestniczą w konkursach krajowych i międzynarodowych związanych ze sztuką, w konferencjach organizowanych na Uczelni lub poza nią oraz w warsztatach. Podwyższaniu kwalifikacji służą również wykłady otwarte organizowane na uczelni. Dodatkowo studenci Wydziału Sztuki Nowych Mediów mają możliwość zgłaszania swoich uwag oraz opinii na temat prowadzonych zajęć i kadry naukowo-dydaktycznej do Samorządu Studenckiego PJATK. Przy ocenie jakości prowadzenia zajęć brane są pod uwagę indywidualne skargi studentów, w szczególności jednak skargi bądź opinie zgłaszane w ich imieniu przez starostów grup studenckich. Raz w tygodniu prowadzone są konsultacje prodziekańskie dla

studentów, na których Prodzikan jest informowany o aktualnych problemach studentów. Wnioski z tych spotkań przekazywane są Dziekanowi i wykorzystywane w procesie wewnętrznej oceny jakości.

Wewnętrzny system zapewnienia jakości dotyczy również poniższych punktów:

1. Komisje prowadzące egzaminy wstępne, kwalifikujące kandydatów na studia, starają się ocenić ich możliwości z zakresu myślowego i manualnego związane ze znajomością kultury i plastyki. Egzaminy prowadzą komisje powoływane przez Dziekana. Kandydaci prezentują portfolio i odpowiadają na pytania zadawane przez komisję.
2. Programy w pracowniach dla studentów konstruowane są tak by stopień trudności wykonywania ćwiczeń narastał w miarę kontynuacji semestru. Każde ćwiczenie jest szczegółowo omawiane przez wykładowców i opisane, przedstawiane w formie graficznej na papierze do dyspozycji studentów przez cały okres wykonywania ćwiczenia.
3. Na pierwszym roku studiów licencjackich, na koniec semestru zimowego jak i letniego, odbywają się przeglądy komisyjne oceniające prace studenckie.
4. Projekty dyplomowe, licencjackie i magisterskie studenci prezentują przed komisją, w skład której wchodzi: zespół promotorski (złożony z promotorów artystycznego, teoretycznego i inżynierskiego komponentu projektu), do którego dołączają promotor pomocniczy (jeśli był zaangażowany), recenzent i wyznaczeni przez dziekana wykładowcy, którzy wspólnie oceniają przedstawione dzieło i stojący za nim proces artystyczno-projektowy. Nad prawidłowym przebiegiem obrony i oceny dyplomu studenckiego czuwa Przewodniczący Komisji Dyplomowej. Zespół oceniający powoływany jest przez Dziekana. Na ocenę składają się jakość badania i projektu dyplomowego, wartość plastyczna, techniczna, estetyka podania pracy dyplomowej oraz jakość prezentacji projektu, w tym odpowiedzi na pytania zadawane przez komisję i publiczność.
5. Bezpośrednią jakość prac studenckich można oceniać na wystawach prac wewnątrz Wydziału, które są organizowane w trakcie trwania semestru. Główną wystawą ukazującą efekty pracy i wyniki kształcenia studentów studiów stacjonarnych i niestacjonarnych jest końcoworoczna prezentacja wszystkich pracowni na Wydziale Sztuki Nowych Mediów. Wydział planuje także otwarcie galerii wirtualnej.

Ocena trafności i skuteczności przyjętych rozwiązań:

Przyjęte rozwiązania, regularnie wdrażane i egzekwowane, gwarantują zapewnienie wysokiego poziomu jakości studiów. Najlepszym potwierdzeniem ich skuteczności są umiejętności jakimi wykazują się nasi absolwenci i uzyskiwany przez nich awans zawodowy.

Wydział prowadzi i publikuje rejestr osiągnięć wykładowców i studentów oraz rejestr najlepszych dyplomów.

Po zakończeniu roku akademickiego Dziekan zdaje raport ze swojej działalności przed Radą Wydziału, w skład której wchodzi wykładowcy, reprezentanci administracji i studentów.

1.2. Historia Wydziału Sztuki Nowych Mediów

Koncepcja powstania Wydziału oraz prowadzenia studiów na kierunku Grafika, a także koncepcja kształcenia, wpisują się w misję PJATK, w szczególności w punkt: „kształcenie specjalistów potrafiących twórczo i z zaangażowaniem pracować w ważnych dla rozwoju Polski praktycznych działach zastosowań technik komputerowych”. Kształcenie na kierunku Grafika i na kierunku Architektura Wnętrz jest zgodne ze strategią Uczelni, a rozwój tych kierunków, łączących kształcenie artystyczne z dostarczaniem narzędzi informatycznych, wpisany jest jako jeden z priorytetów rozwoju. Wydział Sztuki Nowych Mediów powstał w 2005 roku i od tego czasu rozwija się, dostosowując program nauczania do zapotrzebowania dynamicznie zmieniającego się międzynarodowego rynku pracy. W ciągu piętnastoletniej działalności Wydział wykształcił ponad 1000 absolwentów. Cieszy się bardzo dobrą opinią wśród pracodawców, którzy wysoko oceniają poziom przygotowania zawodowego absolwentów WSNM PJATK, a w szczególności ich umiejętności praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy.

2 Szanse i zagrożenia dla WSNM PJATK w kontekście słabych i mocnych stron

Szanse	Zagrożenia
Zwiększający się popyt na projektantów komunikacji multimedialnej, o umiejętności pracy w zespołach interdyscyplinarnych.	Niekorzystne zmiany demograficzne.
Zwiększający się ogólny odsetek osób zainteresowanych studiami wyższymi na poziomie licencjackim o charakterze kreatywnym i interdyscyplinarnym.	Duża liczba miejsc na bezpłatnych studiach stacjonarnych uczelni publicznych.
Rozwój kształcenia podyplomowego i rosnące zainteresowanie kształceniem ustawicznym, dającym umiejętności interdyscyplinarne (w szczególności niestacjonarnym) – kursy podyplomowe.	Duża liczba uczelni oferujących kierunek „Grafika” oraz niższe czesne.
Duży stopień umiędzynarodowienia i wynikające stąd interdyscyplinarne, partnerskie projekty międzynarodowe – granty międzynarodowe.	Zbyt małe zainteresowanie studiami magisterskimi.
	Zamknięcie granic i zmniejszenie mobilności międzynarodowej.

<p>Umiejętne wykorzystanie internetowych technik edukacyjnych.</p> <p>Niskie prawdopodobieństwo zniesienia opłat za studia niestacjonarne na Uczelniach publicznych.</p>	
<p>Słabe strony</p>	<p>Mocne strony</p>
<p>Niewielki napływ krajowych środków finansowych umożliwiających dalszy dynamiczny rozwój.</p> <p>Brak zrozumienia interdyscyplinarnej, międzynarodowej formuły studiów łączących sztukę i informatykę przez organa oceniające – zachowawcze podejście do „dzieła”. Wyścigi w zdobywaniu punktów za tradycyjnie pojmowane działania artystyczne.</p> <p>Brak konkurencyjności dot. kosztów nauki na PJATK.</p> <p>Słabo zaplanowane kampanie informacyjna i promocyjna, wskazujące osiągnięcia i zachęcające do studiowania na kierunku Grafika.</p> <p>Słabo rozwinięte archiwum, wydawnictwa i publikacje dorobku artystycznego i naukowego.</p> <p>Brak własnej galerii zewnętrznej.</p>	<p>Unikatowość oferty uczelni i Wydziału międzykulturowego w skali świata.</p> <p>Znana marka i wysoka ocena PJATK przez pracodawców i studentów. Wypracowane dobre praktyki w prowadzeniu i implementacji projektów we współpracy z otoczeniem – silna sieć partnerska przyszłych pracodawców.</p> <p>Wypracowane kontakty z rynkiem pracy – systematycznie organizowane na terenie uczelni targi pracy.</p> <p>Długotrwała ugruntowana współpraca z Uczelniami i instytucjami zagranicznymi, duży stopień umiędzynarodowienia z poszanowaniem różnorodności kulturowej studentów i wykładowców.</p> <p>Wzrastająca liczba znaczących projektów międzynarodowych, w których PJATK jest liderem lub partnerem strategicznym.</p> <p>Możliwość studiowania w języku angielskim na studiach stacjonarnych – kierunek Grafika.</p> <p>Krótko i długoterminowe kursy projektowe.</p> <p>Dobrze opracowane i efektywnie prowadzone zajęcia internetowe.</p>

3 Strategia Rozwoju na lata 2020 –2024

Podstawowym założeniem przygotowanej strategii Wydziału do 2024 roku jest kontynuacja jego dotychczasowej działalności, polegająca na rozwoju działalności artystyczno-badawczej oraz dydaktycznej i elastycznym dopasowywaniu programu do wymogów rynku pracy i gospodarki.

Wobec pomyślnego procesu budowy nowego i adaptacji już istniejących budynków w roku 2020 Uczelnia będzie dysponowała dodatkowymi pomieszczeniami o powierzchni 1000 m² na potrzeby Wydziałów Informatyki i Sztuki Nowych Mediów.

Wydział planuje podjęcie starań zapewniających:

- rozwój i doskonalenie kadry akademickiej – podnoszenie kwalifikacji, dbałość o umiędzynarodowienie;
- kontynuację i rozwój badań artystyczno-naukowych oraz ich promocje na arenie międzynarodowej (poprzez publikacje na wystawach, konferencjach i w formie wydawnictw książkowych oraz internetowych);
- stworzenie własnej galerii wystawienniczej;
- wzmocnienie zespołu dokumentującego, publikującego i upowszechniającego dorobek Wydziału;
- uruchomienie nowych kierunków studiów oraz nowych specjalizacji i projektów artystyczno-badawczych, a także interdyscyplinarnych, w tym międzynarodowych, w oparciu o granty UE;
- kontynuację zajęć dydaktycznych przyciągających młodzież i dorosłych, kształcących się przez całe życie, jak otwarte wydarzenia kulturalne, wystawy, wykłady otwarte, warsztaty, szkolenia, studia podyplomowe, open-laby, indywidualny tok studiów;
- stworzenie silniejszej więzi absolwentów Wydziału z uczelnią; umożliwienie dzielenia się dobrymi praktykami absolwentów i studentów Wydziału, celem wspierania karier absolwentów;
- prowadzenie stałej akcji promocyjnej, zapewniającej napływ kandydatów na studia oraz kreowanie środowiska dla upowszechniania wiedzy i osiągnięć artystyczno-naukowych PJATK;
- kreowanie przestrzeni współpracowej z otoczeniem, w tym z instytucjami kultury i nauki oraz Środowiskiem pracodawców;
- stworzenie otwartych, multimedialnych zasobów edukacyjnych, wspierających rozwój nauczania o sztuce i nowych technologiach;
- stałą modernizację bazy sprzętowej wykorzystywanej w zajęciach artystyczno-badawczych i dydaktycznych;
- kontynuację międzynarodowej i interdyscyplinarnej współpracy z jednostkami naukowymi (instytuty, uczelnie wyższe), szkołami ponadgimnazjalnymi oraz firmami; w tym transfer nowych technologii, wspólne programy studiów dla studentów i doktorantów, wymianę kadry naukowej oraz studentów;

- kontynuację współpracy z otoczeniem gospodarczo-kulturalnym celem zwiększenia liczby tematów badawczych i projektowych do opracowania w ramach projektów dyplomowych;
- ciągle wzbogacanie międzynarodowych zasobów bibliotecznych o nowe woluminy związane tematycznie z prowadzonymi specjalizacjami oraz poszerzenie dostępu do źródeł internetowych.

3.1 Dydaktyka – zasięg, jakość, dostępność

Studenci PJATK kształceni są w duchu pracy zespołowej i interdyscyplinarnej. Program kształcenia zachęca także do samodzielnego pogłębiania wiedzy. Nasi absolwenci skutecznie wykorzystują pozyskane umiejętności. Stają się cenionymi pracownikami, elastycznymi i umiejącymi znaleźć się w szybko zmieniającym się świecie technologii informatycznych. Taki profil dydaktyczny zostanie utrzymany dzięki realizacji następujących celów szczegółowych:

- Zwiększenie dostępności kształcenia poprzez rozszerzenie bazy dydaktycznej, programy nauczania zdalnego i dostosowanie nauczania do potrzeb osób z specjalnymi wymaganiami dydaktycznymi;
- Umacnianie i rozwój warunków nauczania zapewniających najwyższą możliwą jakość kształcenia zarówno dzięki jakości infrastruktury technicznej jak przygotowaniu odpowiednich mechanizmów komunikacji potrzeb edukacyjnych;
- Stymulowanie rozwoju nowych specjalizacji, jak najlepiej odpowiadających dynamicznie zmieniającym się wymogom rynku;
- Stałe doskonalenie metod usprawniających przepływ informacji między pracodawcami, kadrą naukową, studentami oraz zwiększenie zaangażowania przedstawicieli świata sztuki i biznesu w kształtowanie oferty edukacyjnej;
- Doskonalenie programu zwiększającego zainteresowanie studiami na WSNM PJATK poprzez analizę potrzeb edukacyjnych oraz odpowiednie działania informacyjne i przygotowawcze wśród uczniów szkół średnich;
- Rozszerzenie oferty studiów obcojęzycznych i e-learningu;
- Udzielenie wsparcia studentom w kształtowaniu umiejętności adaptacyjnych na rynku pracy, w tym pracy w grupie;
- Stymulowanie transferu najlepszych praktyk z wiodących uczelni krajowych i zagranicznych oraz zwiększenie uczestnictwa studentów PJATK w międzynarodowym obszarze edukacyjnym;
- Rozwój nowoczesnych metod nauczania w tym technik kształcenia w przestrzeni Internetu;
- Uelastycznienie programów kształcenia i pomoc studentom w określeniu potencjału i wyboru odpowiedniej ścieżki edukacyjnej;
- Zwiększenie zakresu udzielanych stypendiów naukowych;
- Umożliwienie studentom weryfikacji i ewentualnej korekty wybranej ścieżki kariery w oparciu o odbycie praktyk lub staży na międzynarodowym rynku pracy;

- Rozwój działalności kół naukowych;
- Kontynuacja programu „PJATK Uczelnia przyjazna” – dzięki dalszej automatyzacji procesów dziekanatowych i poszerzeniu zakresu treści dostępnych on-line.

Realizacja celów szczegółowych wymaga dopełnienia wielu bardzo istotnych dla Wydziału i Uczelni działań priorytetowych, które są ściśle związane z dostępną powierzchnią dydaktyczną. Od października 2020 r. wzrośnie powierzchnia kampusu, a co za tym idzie zwiększy się liczba laboratoriów i sal wykładowych. Pomieszczenia już posiadane zostaną adaptowane na potrzeby rozwijających się pracowni artystycznych. Zmianie będzie ulegać wyposażenie laboratoriów, sukcesywnie wymieniane na lepsze i bardziej specjalistyczne. Planowany jest wzrost liczby studentów WSNM w poszczególnych latach (pomimo niżu demograficznego) o minimum 5%. Warto podkreślić, że mimo niżu demograficznego w minionym okresie 2016–2020 liczba studentów wzrosła o bez mała 40%.

Realizacja tak postawionego planu będzie wymagała przygotowania bardzo ciekawego i „agresywnego” programu promocji przeprowadzonego w szkołach, na ulicach, mediach oraz w ramach strony internetowej uczelni, a w szczególności na stronie internetowej i w mediach społecznościowych Wydziału.

Wzrost konkurencji wynika z ciągłego formowania nowych, prywatnych szkół wyższych na warszawskim rynku (i nie tylko).

Do najważniejszych działań priorytetowych, poza rekrutacją, należy zaliczyć:

- Wzrost umiędzynarodowienia, w tym tworzenie międzynarodowych, międzyuczelnianych programów studiów;
- Wzrost zasięgu oddziaływania na środowisko kulturalne i gospodarcze;
- Pozyskiwanie funduszy grantowych na działania artystyczno-badawcze, w tym na projekty międzynarodowe i interdyscyplinarne;
- Wsparcie dla wykładowców w promocji i prezentacji ich działań oraz osiągnięć artystycznych i badawczych;
- Prowadzenie nowych działań mających na celu certyfikację wybranych przedmiotów;
- Ścisłe monitorowanie losów absolwentów i zwiększenie zakresu działań Biura Karier PJATK o doradztwo zawodowe;
- Uruchomienie kolejnych studiów i kursów podyplomowych;
- Kontynuację szkoleń, warsztatów oraz Uniwersytetu Trzeciego Wieku;
- Zwiększenie zasobu materiałów dydaktycznych udostępnianych za pośrednictwem Internetu i wspieranie szkolenia hybrydowego stymulującego samodzielność w zdobywaniu wiedzy oraz umożliwiającego poświęcenie większej ilości czasu na wspólne rozwiązywanie problemów praktycznych na zajęciach;

- Rozwój programu przygotowawczego – kurs ZERO – celem wyrównywania szans studentów I roku WSNM PJATK;
- Propagowanie materiałów dydaktycznych i szkoleniowych udostępnianych na zasadzie *open source*;
- Stałe modernizowanie bazy sprzętowej Uczelni i dostosowywanie jej do wymogów kierunków studiów, w tym tworzenie nowych laboratoriów (np. Testowania projekcji 360 stopni, VR);
- Organizowanie wystaw wykładowców i studentów, wyjazdów studyjnych, staży zagranicznych i krajowych, festiwali nauk i sztuki, plenerów (w tym międzynarodowych) itd.

Oddzielną grupę stanowią działania dotyczące współpracy z firmami, jednostkami administracji państwowej, samorządowej, do których należy zaliczyć:

- Dalsze działania w ramach Rady Programowej oraz Rady Ekspertckiej, w których skład wchodzi pracownicy Uczelni i przedstawiciele pracodawców. Do obowiązków Rad należy, między innymi, zgłaszanie sugestii i opiniowanie programów nauczania (w ramach elastyczności uznawanej przez PKA);
- Organizację staży w firmach oraz seminariów z pracodawcami przybliżających studentom potrzeby rynku pracy;
- Dalszą współpracę z miastem Warszawa, muzeami, placówkami nauki i kultury, organizacjami pozarządowymi oraz firmami projektowymi.

3.2 Rozwój przedsiębiorczości

Uczelnia planuje zbudowanie na bazie sieci społecznościowej międzynarodowej współpracy pomiędzy Inkubatorami Akademickimi. Wymiana doświadczeń w ramach inkubatorów ma wpływ na poszerzenie horyzontów i wiedzy zwiększając szanse ich uczestników na funkcjonowanie na rynku międzynarodowym. Dodatkowo Uczelnia zabiega o budowanie, w ramach Inkubatorów, zespołów interdyscyplinarnych. Połączenie wiedzy z zakresu informatyki, biznesu z kreatywnością studentów kierunków artystycznych owocuje powstaniem firm kreatywnych, które będą w stanie sprostać silnej konkurencji na rynku. Uczelnia rozwija także współpracę interdyscyplinarną w obszarze projektowania i realizacji gier komputerowych. Biuro Karier będzie rozwijało doradztwo zawodowe i wzmacniało kontakt z pracodawcami poprzez regularnie organizowane na terenie uczelni targi pracy. Studenci pragnący rozpocząć własną działalność otrzymują pełne informacje dotyczące możliwości pozyskania środków finansowych.

Cele szczegółowe:

- Promowanie samozatrudnienia wśród studentów;
- Promowanie przedsiębiorczości wśród młodej kadry naukowej;
- Ułatwienie studentom startu na rynku pracy;

- Szkolenie w zakresie etycznych postaw na rynku pracy.

Działania priorytetowe:

- Rozwój Inkubatorów Przedsiębiorczości w tym we współpracy z innymi Uczelniami polskimi i zagranicznymi;
- Nawiązanie kontaktów z najbardziej prężnie działającymi na międzynarodowym rynku dostawcami kapitału dla nowopowstałych firm związanych z przemysłami kreatywnymi, produkcją gier komputerowych, filmów, reklam;
- Organizacja prezentacji, seminariów i warsztatów z dziedziny pozyskiwania kapitału i prowadzenia biznesu oraz umiejętnej prezentacji projektów i idei projektowych;
- Wydzielenie i udostępnienie studentom infrastruktury (pomieszczeń i urzędzeń biurowych) oraz doradztwa na starcie i we wczesnej fazie prowadzenia działalności;
- Wsparcie dla rozwijania firm typu spin-off.

3.3 Kadra – motywacja, kompetencje, satysfakcja

PJATK będzie dbać o doskonalenie i ustawiczne kształcenie kadry dydaktycznej. Potrzeba permanentnego szkolenia, stałego monitorowania trendów światowych w edukacji oraz motywacja do ich wprowadzania w życie w polskim szkolnictwie są cechami, których wykształcenie jest niezbędne dla realizacji rekomendacji Strategii Rozwoju Edukacji. Jedynie świadoma potrzeb rynku i zainteresowana szerszym spektrum artystycznym i gospodarczym kadra akademicka może kształtować program tak, aby jego założenia odpowiadały potrzebom pracodawców.

Cele szczegółowe:

- Zapewnienie warunków rozwoju kadry naukowo-dydaktycznej oraz pracowników niebędących nauczycielami, w tym poprzez stały monitoring światowych trendów w dydaktyce i implementację dobrych praktyk;
 - Zapewnienie dopływu nowych idei poprzez zatrudnianie wysokiej klasy specjalistów z zewnątrz i wymianę międzynarodową;
- Zapewnienie kadrze dydaktycznej możliwości udziału w szkoleniach mających na celu aktualizację ich wiedzy dotyczącej zastosowań narzędzi IT w twórczości artystycznej;
 - Stworzenie systemu motywacyjnego mającego na celu zatrzymanie najbardziej obiecującej kadry i pozyskanie nowych pracowników dydaktycznych;
 - Wzrost umiejętności językowych kadry dydaktycznej.

Działania priorytetowe:

- Intensyfikacja działalności artystycznej pracowników WSNM;
- Wsparcie promocji osiągnięć artystycznych i naukowych wykładowców Wydziału;
- Organizowanie wyjazdów stypendialnych dla młodej kadry do wiodących europejskich ośrodków naukowych. Efektem stypendiów jest wzrost motywacji do pozyskiwania wiedzy oraz poszerzenie horyzontów naukowych beneficjentów;

- Organizowanie wyjazdów na czołowe wydarzenia artystyczne i naukowe dotyczące kluczowych dla WSNM PJATK obszarów nauczania;
- Organizowanie kursów doszkalających z znajomości języków obcych, szczególnie języka angielskiego;
- Organizowanie seminariów i warsztatów z profesorami wizytującymi oraz pracodawcami;
- Działania na rzecz pozyskiwania środków z funduszy unijnych i ministerialnych na działalność artystyczną oraz realizację projektów interdyscyplinarnych;
- Wymiana naukowa młodej kadry pomiędzy PJATK a innymi Uczelniami artystycznymi.

3.4 Pro Publico Bono

WSNM PJATK realizując swoją misję nie tylko kształci studentów, ale też promuje wiedzę z zakresu grafiki i architektury wewnątrz. Pracownicy i studenci Wydziału inicjują oraz biorą aktywny udział w różnego rodzaju wydarzeniach kulturalnych (np. Nocy Muzeów, wykładach otwartych z udziałem zagranicznych gości), międzynarodowych konferencjach, warsztatach, wystawach i prezentacjach kinowych organizowanych na terenie kraju oraz za granicą (w tym w prestiżowych galeriach jak Pompidou Center czy Senior Room RCA); współpracują z instytucjami nauki i kultury w najbliższym otoczeniu tj. Filmowy Instytut Narodowy, Centrum Nauki Kopernik, warszawskie muzea: np. Muzeum Warszawy, Muzeum Powstania Warszawskiego, Muzeum Narodowe, Muzeum Etnograficzne, Muzeum Azji i Pacyfiku; muzeami zamiejscowymi (Muzeum Historii Fotografii w Krakowie); teatrami np. Syrena, Powszechny, Wielki.

Wydział współpracuje z polskimi i międzynarodowymi organizacjami rządowymi i pozarządowymi (np. projekt dla NID i UNESCO – 41. Sesja Dziedzictwa Światowego) oraz firmami zewnętrznymi. Jako przykłady należy podać współpracę z Agencją Clear Channel w Warszawie, Mobilną Galerią Designu w Zamku Cieszyn, firmą „Business Consulting” sp. z o.o. w Katowicach, firmą QED w Warszawie, studiami projektowymi (np. Mijksenaar w Amsterdamie, Integral w Paryżu). Nabyte doświadczenia wzbogacają i urozmaicają proces dydaktyczno-twórczy oraz korzystnie wpływają na rozwój Wydziału, stąd też planowane jest kontynuowanie tego typu współpracy.

Prowadzone na wydziale projekty artystyczne w obszarze typografii upowszechniają wiedzę na temat najnowszych technologii i metod komunikacji tekstem w Polsce i za granicą. Ze względu na znaczący wpływ na otoczenie gospodarcze i kulturowe te działania będą kontynuowane i rozwijane.

Prowadzone na wydziale projekty społecznie odpowiedzialne i zaangażowane w rozwiązywanie problemów społecznych (*Social Design*) integrują wysiłki otoczenia społecznego i gospodarczego oraz uczelni by współtworzyć lepszą jakość życia i pobudzać świadomość obywatelską nie tylko w Polsce, ale i w Europie. Projekty te będą kontynuowane i rozwijane.

Cele szczegółowe:

- Upowszechnianie wiedzy i zwiększanie zainteresowania społecznego tematyką poprawy jakości życia poprzez włączenie do rozwiązywania problemów komunikacyjnych i społecznych artystów i projektantów oraz myślenia projektowego i kreatywnego.

Działania priorytetowe:

- Organizowanie prezentacji, w tym wystaw tematycznych oraz inicjowanie wydarzeń kulturalnych i dydaktycznych o istotnym wpływie na środowisko gospodarczo-kulturalne;
- Organizacja open-labów z udziałem interesariuszy zewnętrznych oraz warsztatów i konferencji;
- Wzmożenie i rozwój obecności Wydziału w Internecie – publiczne materiały edukacyjne.

3.5 Zarządzanie i marketing

Szybkie zmiany w otoczeniu Wydziału i Uczelni, konieczność dostosowania systemu kształcenia do warunków konkurencji na rynku edukacyjnym oraz wchodzenie w obszar wiekowy odpowiadający rozpoczynaniu edukacji na poziomie wyższym kolejnych niżów demograficznych będzie miało wpływ na liczbę studentów. Dlatego też należy:

- wzmocnić dobry wizerunek WSNM PJATK poprzez właściwą politykę informacyjną, promocję własnych osiągnięć i współpracę z mediami;
- stymulować współpracę z lokalnymi władzami;
- rozwijać współpracę naukowo- badawczą i dydaktyczną z jednostkami naukowymi w kraju i za granicą, z przedsiębiorstwami, firmami IT oraz galeriami sztuki;
- zaangażować kadrę naukową i dydaktyczną w tworzenie strategicznego planu rozwoju Wydziału;
- stale ulepszać obsługę administracyjną studentów oraz modernizować i aktualizować wirtualny dziekanat.

3.6 Infrastruktura

Realizacja planów rozwojowych WSNM PJATK wymaga dbałości o istniejącą i rozwoju infrastruktury. Nowoczesna Uczelnia będąca jednocześnie centrum transferu wiedzy wymaga sal wykładowych wyposażonych w najnowocześniejsze technologie.

Cel szczegółowy:

- Utrzymywanie bazy infrastrukturalnej PJATK w kondycji adekwatnej do potrzeb dydaktycznych, badawczych i społecznych WSNM.

Działania priorytetowe:

- Stałe utrzymywanie istniejącej infrastruktury lokalowej na wysokim poziomie.

4 Program wdrożenia Strategii

- Za wdrożenie strategii odpowiedzialny jest Dziekan WSNM PJATK. Do obowiązków Dziekana należy przedstawienie Radzie Wydziału dorocznego sprawozdania z działalności i rozwoju Wydziału.
- Główne punkty strategii będą komunikowane za pośrednictwem strony internetowej uczelni oraz biuletynu informacyjnego, jak również w trakcie seminariów i na zebraniach Rady Wydziału Sztuki Nowych Mediów.
- W obszarach, gdzie istotne jest przekazanie wiedzy partnerom zewnętrznym (firmom) organizowane będą osobne akcje informacyjne w ramach Rady Programowej.