



Ocena programowa
Profil ogólnoakademicki
Raport samooceny

Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych
ul. Koszykowa 86
02-008 Warszawa

Nazwa ocenianego kierunku studiów: **Grafika**

1. Poziomy studiów: pierwszego i drugiego stopnia
2. Formy studiów: stacjonarne i niestacjonarne
3. Nazwa dyscypliny, do której został przyporządkowany kierunek:
Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Opis zakładanych efektów kształcenia dla kierunku studiów Grafika studia pierwszego stopnia (6 semestrów) - profil ogólnoakademicki

Numer efektu kształcenia	Kategoria	Odniesienie do obszarowych efektów kształcenia w zakresie Sztuki
Wiedza: absolwent zna i rozumie		
G1_W01	znaczenie i miejsce historii i tradycji sztuki w obrębie nauk humanistycznych oraz w kontekście historii grafiki projektowej i animacji;	P6S_wg
G1_W02	podstawowe pojęcia o epokach, kierunkach, stylach, faktach, dziełach, twórcach oraz procesach kulturowych w powszechnych dziejach sztuki (łącznie ze sztuką najnowszą);	P6S_wg
G1_W03	podstawowe pojęcia z zakresu teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, rzeźby, grafiki projektowej, grafiki 3D, multimediiów, animacji i interakcji, w tym gier;	P6S_wg
G1_W04	podstawy zagadnień teoretycznych, metodologicznych i praktycznych związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej, animacji i systemów interaktywnych;	P6S_wg
G1_W05	na poziomie podstawowym narzędzia, metody i techniki informatyczne rozszerzające wiedzę i warsztat cyfrowy twórcy i projektanta;	P6S_wg
G1_W06	na poziomie podstawowym zagadnienia z zakresu dyscyplin pochodnych sztukom plastycznym (reżyseria, obróbka dźwięku, poligrafia, projektowanie na potrzeby systemów informatycznych);	P6S_wg
G1_W07	podstawowe sposoby dokumentacji fotograficznej i filmowej; zna i rozumie logikę działania technologii cyfrowych, zasady grafiki cyfrowej;	P6S_wg
G1_W08	powiązania grafiki z innymi dyscyplinami artystycznymi, technicznymi oraz społecznymi;	P6S_wg
G1_W09	podstawową terminologię oraz literaturę w języku polskim z historii i teorii sztuki oraz z zakresu studiowanej specjalizacji;	P6S_wg
G1_W10	podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i przemysłowej oraz prawa autorskiego.	P6S_wg
Umiejętności: absolwent potrafi		
G1_U01	samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o indywidualne i twórcze motywacje i inspiracje;	P6S_uw
G1_U02	swobodnie poruszać się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy obrazowaniem dwu-, i trójwymiarowym;	P6S_uw P6S_uo
G1_U03	świadomie korzystać z różnorodnych możliwości kreatywnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, grafiki 3D oraz multimediiów w zakresie wizualizacji, animacji i interakcji, w tym gier komputerowych;	P6S_uw
G1_U04	dobierać właściwą technikę realizacji do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów;	P6S_uw P6S_uo
G1_U05	podejmować świadome działania twórcze w zakresie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku, animacji i interakcji;	P6S_uw
G1_U06	tworzyć krótkie etiudy filmowe w oparciu o rozumienie zasad konstruowania scenariusza, reżyserii i podstaw animacji oraz systemów interaktywnych;	P6S_uw

G1_U07	swobodnie poruszać się w dziedzinach rysunku, malarstwa i rzeźby, ze świadomym wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii, kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia oraz koloru jako podstawy do narzędzi warsztatu cyfrowego, w tym modelowania 2D i 3D;	P6S_uw
G1_U08	posługiwać się sprawnie rysunkiem zawodowym w zakresie podstaw ilustracji, storyboardu, animacji, rysunku prezentacyjnego z wykorzystaniem narzędzi tradycyjnych i cyfrowych;	P6S_uw
G1_U09	świadomie stosować elementy typograficzne i liternicze w formie tradycyjnej oraz cyfrowej;	P6S_uw
G1_U10	wykorzystywać nabytą wiedzę na temat techniki i technologii druku tradycyjnego oraz współczesnych technik transferu obrazu i systemów rzeczywistości mieszanej;	P6S_uw
G1_U11	w sposób sprawny posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi dla studiowanej specjalności;	P6S_uw
G1_U12	zaprojektować elementy szaty graficznej i interfejsu użytkownika systemu informatycznego, w tym aplikacji mobilnej i webowej oraz systemów rzeczywistości mieszanej 2D i 3D z uwzględnieniem zasad projektowania, ergonomii i użyteczności;	P6S_uw P6S_uo
G1_U13	samodzielnie przygotować projekt do druku lub też innej formy prezentacji lub publikacji;	P6S_uw P6S_uu
G1_U14	pozyskiwać i konsolidować informacje w zakresie specjalistycznej literatury i podstawowych zasad gromadzenia i analizy danych;	P6S_uo P6S_uu
G1_U15	współpracować z innymi osobami i specjalistami w ramach projektów zespołowych, w tym o charakterze interdyscyplinarnym;	P6S_uk P6S_uo
G1_U16	potrafi realizować zadania o charakterze interdyscyplinarnym;	P6S_uk
G1_U17	wypowiadać się w sposób spójny na piśmie na tematy przypisane problematyce studiów, korzystając z dorobku wybranych dziedzin i dyscyplin, w szczególności humanistycznych i społecznych;	P6S_uw P6S_uk
G1_U18	przygotować ustne wystąpienie w oparciu o metody prezentacji zagadnienia;	P6S_uk
G1_U19	wykorzystać w mowie i piśmie posiadane umiejętności językowe w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P6S_uk
Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do		
G1_K01	realizowania własnych koncepcji artystycznych opartych na zróżnicowanej tematyce i różnorodnej stylistyce;	P6S_kk
G1_K02	efektywnej organizacji podstawowego warsztatu metodyczno-twórczego niezbędnego do realizacji zadań indywidualnych i zespołowych;	P6S_kk
G1_K03	docenienia znaczenia sztuki dla kultury i cywilizacji światowej i uczestniczenia w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym;	P6S_kk
G1_K04	definiowania własnych sądów na tematy społeczne, kulturowe, naukowe i etyczne, odnosząc je do własnej pracy projektowej lub artystycznej;	P6S_kk P6S_uo
G1_K05	efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego;	P6S_kk
G1_K06	podjęcia działań w zakresie doskonalenia osobistego i zawodowego z wykorzystaniem nabytej wiedzy i umiejętności;	P6S_uu P6S_kr
G1_K07	świadomego formułowania przemyśleń w kontekście wartości estetycznych, artystycznych, warsztatowych i przestrzennych;	P6S_kk
G1_K08	efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w otoczeniu społeczno-ekonomicznym;	P6S_ko P6S_kr
G1_K09	prezentowania zadań w przystępnej formie, także z zastosowaniem technologii informacyjnych;	P6S_ko P6S_kr

G1_K10	wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej;	P6S_KO P6S_KR
G1_K11	zainicjowania procesu uczenia się przez całe życie;	P6S_UU P6S_KR
G1_K12	podjęcia studiów drugiego stopnia na kierunku Grafika lub pochodnym.	P6S_KO

Objaśnienia oznaczeń:

G1 (przed podkreślnikiem) - kierunkowe efekty kształcenia

W - kategoria wiedzy

U - kategoria umiejętności

K - kategoria kompetencji społecznych

Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki, zgodnie z Polską Ramą Kwalifikacji w odniesieniu do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 28 listopada 2018 r. poz. 2218.

Charakterystyki poziomów PRK:

P - poziom PRK (6)

S - charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W (wiedza)

G - głębia i zakres

K - kontekst

U (umiejętności)

W - wykorzystywanie wiedzy

K - komunikowanie się

O - organizacja pracy

U - uczenie się

K (kompetencje społeczne)

K - krytyczna ocena

O - odpowiedzialność

R - rola zawodowa

Opis zakładanych efektów kształcenia

dla kierunku studiów Grafika

studia drugiego stopnia (4 semestry) - profil ogólnoakademicki

Numer efektu kształcenia	Kategoria	Odniesienie do obszarowych efektów kształcenia w zakresie Sztuki
Wiedza: absolwent zna i rozumie		
K_W01	w pogłębionym stopniu miejsce i znaczenie wiedzy w zakresie historii i teorii sztuki w systemie nauk;	P7S_WG
K_W02	historyczny charakter formowania się idei artystycznych w sztuce najnowszej ze szczególnym uwzględnieniem jej narodowych aspektów;	P7S_WG
K_W03	powiązania historii sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi, artystycznymi oraz społecznymi;	P7S_WG
K_W04	w stopniu zaawansowanym teorię rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, grafiki projektowej, rzeźby i multimediów konieczną do zrozumienia zagadnień związanych z reprezentowaną dyscypliną;	P7S_WG
K_W05	różne rodzaje oprogramowania, zasady posługiwania się sprzętem elektronicznym oraz zasady montażu i postprodukcji obrazu na poziomie rozszerzonym;	P7S_WG
K_W06	działanie wyselekcjonowanych pod kątem zadań specjalistycznych technologii cyfrowych;	P7S_WG

K_W07	w stopniu zaawansowanym zasady korzystania z różnorodnych mediów oraz posiada umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy dotyczącej studiowanej specjalności;	P7S_wg
K_W08	tendencje rozwojowe studiowanej dyscypliny oraz wybrane dla specjalizacji Wizualizacja i Animacja aktualne dokonania, wiodące ośrodki i szkoły badawcze;	P7S_wk
K_W09	w stopniu zaawansowanym literaturę wybranych dyscyplin humanistycznych, przede wszystkim z zakresu historii i teorii sztuki, sztuk pięknych i sztuk projektowych;	P7S_wg
K_W10	szczegółowe pojęcia z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego powiązane z realizacją projektów zawodowych.	P7S_wg
Umiejętności: absolwent potrafi		
K_U01	w stopniu zaawansowanym projektować i realizować prace artystyczne w zakresie sztuk plastycznych w oparciu o indywidualne inspiracje, ze szczególną dbałością o ich wysoki poziom artystyczny, estetyczny i merytoryczny;	P7S_uw
K_U02	na zaawansowanym poziomie dynamicznie zdobywać wiedzę, materiały i rozszerzające umiejętności artystyczne i projektowe, korzystając z doświadczeń współczesnej sztuki, nauki i techniki;	P7S_uw P7S_uu
K_U03	stosować zaawansowane techniki artystyczne do realizacji projektów związanych z własną twórczością oraz umiejętnie je wykorzystywać do realizacji zadań z obszaru dziedzin pokrewnych twórczości projektowej i artystycznej;	P7S_uw P7S_uo
K_U04	w sposób świadomy i kreatywny stosować tradycyjne i współczesne środki obrazowania plastycznego ze zwróceniem szczególnej uwagi na możliwość ich integracji w obrębie projektu o charakterze interdyscyplinarnym;	P7S_uw P7S_uu
K_U05	w poprawny i świadomy sposób ocenić przydatność nowych rozwiązań i narzędzi informatycznych w praktyce zawodu grafika;	P7S_uw
K_U06	samodzielnie i skutecznie posługiwać się warsztatem artysty-grafika;	P7S_uw
K_U07	w sposób umiętny i świadomy włączać do swojej twórczości elementy tradycyjnych i współczesnych technik graficznych;	P7S_uw
K_U08	w sposób świadomy wykorzystywać nowe formy obrazowania w obrębie techniki i technologii wchodzących w zakres studiowanej specjalizacji;	P7S_uw
K_U09	zaprojektować na poziomie zaawansowanym system lub proces informatyczny wspomagający działalność twórczą lub projektową;	P7S_uo
K_U10	samodzielnie realizować własne koncepcje artystyczne w pracy zawodowej lub samodzielnej działalności artystycznej, wykazując się przy tym umiejętnością świadomego zastosowania nabytej wiedzy teoretycznej, także z zachowaniem podstawowych norm twórczych, takich jak kreatywność, estetyka i kompetencje twórcze;	P7S_uw P7S_uo
K_U11	samodzielnie i skutecznie zdobywać wiedzę i materiały oraz posługiwać się umiejętnościami badawczymi na poziomie zaawansowanym (także je rozszerzać), korzystając z różnych źródeł i nowoczesnych technologii;	P7S_uw P7S_uu
K_U12	koordynować informacje, środki materialne i procedury dla zwiększenia efektywności praktyki zawodowej;	P7S_uw P7S_uo
K_U13	stosować na zaawansowanym poziomie fachową terminologię związaną ze studiowaną specjalizacją oraz aktualizować jej aparat pojęciowy z uwzględnieniem wprowadzanych na bieżąco nowych terminów i pojęć;	P7S_uw
K_U14	wykorzystywać nabytą w drodze studiów wiedzę do rozstrzygania kwestii pojawiających się w pracy zawodowej i do uzasadniania podejmowanych decyzji;	P7S_uk
K_U15	komunikować się ze specjalistami własnej dyscypliny oraz z osobami, które mają być podmiotami i beneficjentami jego działalności zawodowej w języku polskim i obcym;	P7S_uo
K_U16	pracować w zespole oraz kierować zespołem, który składa się z przedstawicieli różnych dyscyplin nauki w kontekście struktury instytucjonalnej o różnym charakterze;	P7S_uk P7S_uo

K_U17	wypowiadać się w sposób spójny na piśmie w różnych formułach tekstu oraz ustnie, w języku polskim i w podstawowym języku dyscypliny, na tematy przypisane specjalistycznej problematyce studiów, korzystając z rozszerzonego dorobku wybranych nauk humanistycznych i społecznych;	P7S_UK
K_U18	przygotować wniosek o przyznanie środków na realizację profesjonalnego projektu związanego z wybraną sferą działalności artystycznej i projektowej oraz kierować jego realizacją;	P7S_UK P7S_UO
K_U19	w stopniu zaawansowanym wykorzystywać umiejętności językowe w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin właściwych dla studiowanego kierunku studiów, zgodne z wymogami na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego określonego dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UK
Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do		
K_K01	doskonalenia osobistego i zawodowego, ma świadomość swojej wiedzy i swoich umiejętności;	P7S_UU P7S_KR
K_K02	efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego;	P7S_KO P7S_KR
K_K03	podjęcia wyzwań zawodowych, wykazując aktywność, inicjatywę, nowatorstwo w podejmowaniu profesjonalnych działań twórczych;	P7S_KR
K_K04	prezentowania skomplikowanych i specjalistycznych projektów w przystępnej formie, także w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi;	P7S_KR
K_K05	aktywnego uczestnictwa, współdziałania i kreatywnej pracy w grupach, organizacjach i instytucjach, realizujących działania artystyczne, kulturalne i społeczne, przyjmując przy tym różne role;	P7S_KO P7S_KR
K_K06	przeprowadzenia krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz oceny innych przedsięwzięć z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin pokrewnych;	P7S_KK P7S_KO
K_K07	swobodnego komunikowania się w rzeczywistości zawodowej artysty-grafika i projektanta z wykorzystaniem wiedzy na temat marketingu, a także aspektów finansowych i prawnych;	P7S_KK P7S_KR
K_K08	wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej;	P7S_KK P7S_KR P7S_KO
K_K09	podjęcia studiów trzeciego stopnia.	P7S_KO

Objaśnienia oznaczeń:

K (przed podkreślnikiem) - kierunkowe efekty kształcenia

W - kategoria wiedzy

U - kategoria umiejętności

K - kategoria kompetencji społecznych

Odniesienie do efektów kształcenia w obszarze kształcenia w zakresie sztuki, zgodnie z Polską Ramą Kwalifikacji w odniesieniu do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 26 września 2016 r. poz. 1594.

Charakterystyki poziomów PRK:

P - poziom PRK (7)

S - charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W (wiedza)

G - głębia i zakres

K - kontekst

U (umiejętności)

W - wykorzystywanie wiedzy

K - komunikowanie się

O - organizacja pracy

U - uczenie się

K (kompetencje społeczne)

K - krytyczna ocena

O - odpowiedzialność

R - rola zawodowa

Skład zespołu przygotowującego raport samooceny

Imię i nazwisko	Tytuł lub stopień naukowy/stanowisko/funkcja pełniona w uczelni
Ewa Satalecka	dr hab./Dziekan – Przewodnicząca Komisji
Piotr Nowiński	dr/Prodziekan kierunku Grafika stacjonarna
Dorota Szymczak	Sekretariat kierunku Grafika
Andrzej Kalina	prof. dr hab./Prodziekan kierunku Grafika niestacjonarna
Krystyna Milewska	mgr/Koordynatorka studiów niestacjonarnych
Jan Piechota	dr hab./Pełnomocnik Dziekana ds. Zapewnienia Jakości Procesu Dydaktycznego Wydziału Sztuki Nowych Mediów
Krzysztof Kalinowski	dr Sztuki, mgr inż./odpowiedzialny za komponent IT Programu Kształcenia
Krzysztof Szklanny	dr hab. mgr inż./odpowiedzialny za realizację praktyk i staży studenckich na PJATK
Rafał Masłyk	mgr inż./odpowiedzialny za bazę sprzętową
Krzysztof Ciemny i Olga Wroniewicz	mgr/Biuro Wymiany i Współpracy z Zagranicą
Marta Myszewska, Olga Kulish i Marcel Branicki	Dział Promocji
Anna Eichler	mgr/reprezentująca SNM PJATK w zarządzie organizacji ELIA i w projekcie Fundacji Abakanowicz
Piotr Sieciński	mgr/Prodziekan kierunku Architektura Wnętrz
Klaudia Michalska	Przedstawicielka Samorządu Studenckiego na wydziale SNM
Yelizaveta Pysmak	mgr/reprezentantka Szkoły Doktorskiej

Spis treści

Prezentacja uczelni	13
Część I	14
Kryterium 1.	14
Kryterium 2.	26
Kryterium 3.	46
Kryterium 4.	60
Kryterium 5.	68
Kryterium 6.	80
Kryterium 7.	94
Kryterium 8.	110
Kryterium 9.	120
Kryterium 10.	126
Część II	136
Część III. Załączniki	138

Prezentacja uczelni

Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych (PJATK), działająca od 1994 roku, należy do czołowych niepublicznych uczelni w Polsce. Oferuje studia interdyscyplinarne w międzynarodowym środowisku, prowadząc programy licencjackie i magisterskie na kierunkach informatycznych, artystycznych oraz związanych z kulturą Japonii. PJATK prowadzi badania naukowe w dyscyplinie Informatyki Technicznej i Telekomunikacyjnej oraz działania artystyczne w dyscyplinie Sztuk Plastycznych i Konserwacji Dzieł Sztuki, posiadając pełne uprawnienia do nadawania stopni naukowych w tych dyscyplinach. Uczelnia prowadzi interdyscyplinarną szkołę doktorską oraz jest członkinią Uniwersytetu Europejskiego EUONAIR – European University Alliance. PJATK należy do międzynarodowych organizacji, takich jak Cumulus, ELIA – European League of Institutes of the Arts oraz ATyPI – Association Typographique Internationale, i aktywnie uczestniczy w programach Erasmus+ oraz COST – European Cooperation in Science and Technology. Współpracuje również z Fundacją Abakanowicz w programie AUX.

Wydział Sztuki Nowych Mediów PJATK inicjuje i współtworzy liczne projekty artystyczno-badawcze oraz działania na rzecz społeczności Warszawy i międzynarodowego środowiska kulturalnego.

Kierunek Grafika łączy elementy sztuki, nauk humanistycznych i informatyki. Studenci biorą udział w programie Erasmus+ oraz warsztatach prowadzonych przez specjalistów z Polski, UE, Japonii, Korei, USA, Australii i Nowej Zelandii, mogą także realizować część studiów i staże w krajach UE oraz Japonii. Ich projekty są prezentowane na arenie międzynarodowej, m.in. w Muzeum Narodowym, Muzeum Plakatu w Warszawie, Muzeum Fotografii i Instytucie Manggha w Krakowie. PJATK zaprojektowała identyfikację wizualną 41. sesji Komitetu Dziedzictwa Światowego UNESCO i aktywnie angażuje się w wydarzenia takie jak „Noc Muzeów”, „Festiwal Nauki”, „Biennale Plakatu”, „Triennale Grafiki” oraz „Noc Idei”.

Program studiów na kierunku Grafika w latach 2018/2019–2024/2025 cieszył się wzrastającym zainteresowaniem, zarówno wśród polskich jak i zagranicznych osób kandydujących na studia wyższe. Obecnie na kierunku studiuje 567 w trybie stacjonarnym i 266 w trybie niestacjonarnym.

Według najnowszego rankingu systemu monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów (ELA) absolwenci kierunku Grafika na PJATK osiągają najwyższe zarobki w Polsce wśród kierunków artystycznych. Mediana ich miesięcznych zarobków brutto w pierwszym roku po dyplomie (rocznik 2022) wynosi 7605,76 zł, co stawia ich na pierwszym miejscu w tej dziedzinie.

Względny wskaźnik zarobków (wwz) wynosi 1,27, czyli absolwenci zarabiają o 27% więcej niż średnia w ich regionie, niezależnie od miejsca zamieszkania.

Interdyscyplinarność, umiędzynarodowienie i współpraca z otoczeniem kształtują program studiów PJATK, który opiera się na polskiej tradycji oraz wieloletniej współpracy z uczelniami z Japonii, Europy i USA.

Część I. Samoocena uczelni w zakresie spełniania szczegółowych kryteriów oceny programowej na kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim

Kryterium 1. Konstrukcja programu studiów: koncepcja, cele kształcenia i efekty uczenia się

Koncepcja kształcenia na kierunku Grafika jest zbieżna z misją i celami strategicznymi Uczelni, prowadzącej interdyscyplinarne badania i edukację w zakresie najnowszych technologii informatycznych i telekomunikacyjnych w międzynarodowym środowisku akademickim, we współpracy z otoczeniem. Studenci nabywają wiedzę, umiejętności i kompetencje pod okiem interdyscyplinarnej kadry wykładowców z wydziałów: Informatyki, Kultury Japonii oraz Sztuki Nowych Mediów, i ekspertów zapraszanych spoza uczelni macierzystej, w tym zagranicznych. Program zbudowany jest na bazie trzech zrównoważonych komponentów: **modułu artystyczno-projektowego** - wprowadzającego wiedzę, umiejętności i kompetencje w dyscyplinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, **modułu informatycznego** - zbudowanego na bazie dyscypliny Informatyka Techniczna i Telekomunikacja, oraz **modułu teoretycznego** - powstałego w oparciu o nauki humanistyczne, w tym takie dyscypliny jak: nauki o sztuce, filozofia i językoznawstwo.

Dzięki temu, w porównaniu z klasycznym programem uczelni artystycznych, w programie kształcenia na kierunku Grafika w znacząco wyższym stopniu włączono nauczanie zaawansowanych technologii informatycznych, jako narzędzi wypowiedzi artystycznej oraz wprowadzono unikatowy komponent kształcenia wiedzy w zakresie historii kultury i sztuki Japonii. Jednocześnie zachowane zostały przedmioty rozwijające podstawowe umiejętności i kompetencje warsztatu artystycznego, takie jak rysunek, malarstwo, rzeźba, grafika warsztatowa, plakat.

Na tym fundamencie opiera się kształcenie specjalizacyjne w zakresie animacji, wizualizacji i komunikacji multimedialnej (*multimedia communication design*), z wykorzystaniem grafiki obrazu ruchomego, grafiki czasu rzeczywistego, grafiki 3D oraz grafiki AR i grafiki VR. Obowiązkowym komponentem programu są: plener, kładący nacisk na związek sztuki i natury w erze symbiocenu, oraz praktyki zawodowe, które pod okiem mentorów wprowadzają osoby studiujące w środowisko profesjonalne.

Osoby kandydujące do programu Grafika muszą wykazać się wstępną umiejętnością rysunku studyjnego (studium postaci z natury), podstawową umiejętnością posługiwania się barwą (studium pejzażu i martwa natura), a także przedstawić przykładowe prace, dokumentujące ich zainteresowanie nowymi technologiami, jak próby prac fotograficznych i próby twórcze z użyciem programów komputerowych.

Osoby niewykazujące umiejętności na poziomie umożliwiającym podjęcie studiów mają szansę skorzystać z programu przygotowawczego - kursu „0”, na który składają się zajęcia rysunkowe, malarskie, podstawy projektowania z użyciem komputera, język angielski lub polski i podstawy wiedzy o kulturze i sztuce. Uczęszczając regularnie i czyniąc postępy w tym programie, mogą uzyskać rekomendację prowadzących zajęcia do przyjęcia na

pierwszy rok studiów. Prezentacja tek z pracami autorskimi i rozmowa kwalifikacyjna są jednak obowiązkowe dla każdej osoby kandydującej.

Zakres kształcenia na kierunku Grafika ściśle wiąże się z obszarami aktywności artystyczno-badawczej kadry zatrudnionej na wydziale. Pierwszoplanową rolę odgrywają tu **zajęcia Grafiki Warsztatowej**, zarówno obowiązkowe dla wszystkich osób studiujących, jak i udostępnione w formie zajęć obieralnych, w zwiększonej liczbie godzin i w pogłębianym zakresie, osobom, które pragną pracować na dyplomie z zastosowaniem technik warsztatowych, połączonych z multimediami. Wiodącą rolę w tym obszarze odgrywa Pracownia Grafiki **prof. dr. hab. Andrzeja Kaliny**. Prace lidera pracowni, asystentów i studentów pokazywane były w ostatnich latach na licznych wystawach, w tym Triennale Grafiki w Krakowie i w Kaliszu oraz na wystawach indywidualnych w galerii Prochownia w Warszawie. Odpowiadający za program pracowni prof. dr hab. Andrzej Kalina uzyskał tytuł profesora zwyczajnego w roku 2024. Jest członkiem Rady Naukowej Dyscypliny. Pod jego opieką pracują nad dyplomami studenci studiów zarówno licencjackich, jak i magisterskich; prowadzi też studentkę szkoły doktorskiej, specjalizującą się w grafice animacyjnej z uwzględnieniem narzędzi AI. Program pracowni zakłada eksperymentowanie z technologiami i technikami mieszanymi oraz włączenie w proces twórczy najnowszych narzędzi, w tym również AI. Projekty artystyczno-badawcze pracowni zostały udokumentowane w kilku albumach wydanych przez PJATK.

Jako jedno z działań związanych z grafiką warsztatową funkcjonuje także studio sitodruku prowadzone przez mgr. Natalię Łajszczak. Poza zajęciami wprowadzającymi w technologię serigrafii przygotowuje ono do realizacji projektów techniką risografii i współpracuje z warszawską Pracownią Otwartą w zakresie realizacji zinoów i książek artystycznych. Pracownia sitodruku oferuje studentom, zainteresowanym technikami serigraficznymi, dodatkowe zajęcia usługowe w wymiarze 40 godzin semestralnie. Czas ten umożliwia wsparcie realizacji projektów powstałych w pracowniach dyplomujących i projektów konkursowych.

Pracownia Projektowania Graficznego dr hab. Agnieszki Ziemiszewskiej oferuje zajęcia rozwijające najlepsze tradycje polskiej szkoły grafiki projektowej i polskiej szkoły plakatu. Szczególnie ważnym obszarem badań dla prowadzącej i wiodącą tematyką pracowni są działania typograficzne: książka eksperymentalna, plakat typograficzny i wizualna interpretacja tekstu. Grafika Projektowa to ważny filar kształcenia w zakresie Grafiki. Prowadząca jest laureatką licznych międzynarodowych konkursów plakatowych, jak Międzynarodowe Biennale Plakatu w Warszawie, w Meksyku czy w Budapeszcie. Uzyskała habilitację w roku 2020. Jest członkinią Rady Naukowej Dyscypliny. Pod jej opieką pracuje dwoje studentów interdyscyplinarnej szkoły doktorskiej PJATK, którzy prowadzą badania w zakresie komunikacji wizualnej: Babak Safari *Enhancing Awareness of Rare Diseases through Visual Identity Design and Art. Campaigns Interventions*, Katarzyna Kowalczyk: *The role of Women Shaping Poland's Cultural Identity. The significance of Folk Traditions in Regional and Feminist Context*. Sama także inicjuje projekty międzynarodowe w obszarze projektowania plakatu, a liczne prace jej studentów są przyjmowane i nagradzane w konkursach międzynarodowych. Zasiada w komisjach i jury licznych konkursów międzynarodowych, szczególnie w zakresie sztuki projektowania plakatu. Jej program przygotowuje kandydatów do obrony dyplomów, w zakresie zarówno animacji, jak i wizualizacji. Agnieszka Ziemiszewska w swoich działaniach projektowych i kuratorskich współpracuje między innymi z Dubaj Design Week, Sorboną Paryż, Muzeum Miasta Łódź,

Muzeum Książki Artystycznej, Bydgoskimi Dniami Projektowymi, Biblioteką Memo Łódź, AtyPI. Współpracuje i wystawia prace własne, a także prace studenckie, powstałe pod jej opieką w muzeach, np. Muzeum Sztuki w Łodzi, w uznanych galeriach plakatu, np. Dydo Poster Gallery w Krakowie, na festiwalach międzynarodowych i w uczelniach artystycznych na całym świecie. Do jej znaczących inicjatyw o dużym wpływie na otoczenie należy zaliczyć projekty badawcze i kuratorskie:

- **Międzynarodowy, autorski, projekt badawczy TYPE TEXT** (od 2018 roku)
Projekt dedykowany typografii (statycznej i dynamicznej). Wystawy międzynarodowe w wielu lokalizacjach. Strona internetowa projektu: <https://type-text.org>.
- **Międzynarodowy, autorski, projekt badawczy Concepts** (od 2023 roku)
Projekt z zakresu semantyki z udziałem komponentu AI. W projekcie biorą udział międzynarodowe uczelnie z całego świata (między innymi USA, Francja, Japonia, Węgry, Tajwan, Ukraina, Turcja, Polska) – <https://design.pja.edu.pl/concepts-project>.
- **Projekty kuratorskie.** Wystawa POLSKI PLAKAT. Kuratorstwo i organizacja wystawy plakatu polskiego w Urugwaju i Argentynie, 08.09.2024-24.09.2024, Centrum Kultury, Bastion Carmen, Colonia del Sacramento wraz z MSZ. <https://www.gov.pl/web/argentyana/polski-plakat-w-urugwaju>.

Grafika Projektowa jest obecna i rozwijana także w przedmiotach prowadzonych przez **dr hab. Annę Światłowską**, której doświadczenie w zakresie projektowania grafiki kompleksowych systemów identyfikacji i informacji, wyniesione ze stałej współpracy z Muzeum Warszawy, pozwala na wdrożenie do programu kształcenia praktycznych komponentów wiedzy i umiejętności, wypróbowanych w licznych projektach wystaw, publikacji i informacji dla Muzeum. Dr hab. Anna Światłowska, współpracująca z PJATK od roku 2017, w roku 2024 jako pierwsza uzyskała habilitację w dziedzinie Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki na wydziale Sztuki Nowych Mediów PJATK. Zgłoszony przez nią projekt habilitacyjny – kompleksowy system identyfikacji i informacji dla jednostek Muzeum Warszawy – spotkał się z entuzjastycznymi recenzjami i uzyskał bardzo dobrą opinię Komisji Habilitacyjnej. Dr hab. Anna Światłowska prowadzi projekty dyplomowe w zakresie wizualizacji.

Osoby studiujące, zainteresowane **grafiką projektową**, pracują również pod opieką **dr. Mateusza Szewczyka**. Wykładowca ten ukończył studia licencjackie i magisterskie pod opieką prof. Mariana Nowińskiego – założyciela wydziału SNM i twórcy kierunku Grafika. Do czasu odejścia Mistrza pełnił funkcję jego asystenta i pod jego opieką rozpoczął pracę nad projektem doktorskim, „Nestor_2.0”, który z sukcesem złożył w roku 2022 w PJATK, a następnie za ten projekt uzyskał srebrny medal w prestiżowym, międzynarodowym konkursie EDA-awards – organizowanym przez wydawców największych europejskich czasopism projektowych. Swoją pasję projektowania piktogramów, znaków i elementów języka wizualnego, umożliwiających komunikację obrazem, przełożył na program prowadzonych przedmiotów. Studenci pracujący pod jego opieką specjalizują się w projektowaniu grafiki znaku i systemu znaków oraz plakatu. Ich prace zdobywały nagrody w licznych konkursach.

Doktor Mateusz Szewczyk od zarania istnienia wydziału projektuje plakaty na potrzeby wydziału SNM do wystaw końcoworocznych, a za projekt identyfikacji nowo otwartej na Uczelni pracowni badawczej XR uzyskał w roku 2023, ponownie, srebrny medal EDA-awards.

Dr hab. Agnieszka Ziemiszewska, dr hab. Anna Światłowska i dr Mateusz Szewczyk zbudowali silny zespół. Wspaniale się uzupełniają w procesie kształcenia zagadnień grafiki projektowej: znaku, systemu, lapidarnej formy plakatu i rozbudowanej formy publikacji książkowej i multimedialnej.

Grafika obrazu ruchomego nauczana jest w Pracowni Animacji, prowadzonej w trybie studiów stacjonarnych przez prof. dr. hab. Jacka Rokosza i mgr Monikę Madrak oraz w trybie studiów niestacjonarnych przez prof. Joannę Polak. W oparciu o ich bogate doświadczenie artystyczne i badawcze – prof. Rokosz jest autorem książek poświęconych grafice filmowej – kształceni przez nich studenci zdobywają liczne nagrody na konkursach w Polsce i za granicą. Pracownia grafiki animacyjnej oferuje nauczanie w zakresie tradycyjnej animacji poklatkowej, animacji komputerowej, animacji lalkowej oraz grafiki efektów specjalnych.

Założycielem pracowni animacji na kierunku Grafika i mentorem był **prof. Daniel Szczechura**, nestor polskiej szkoły animacji i wieloletni prezes Światowego Stowarzyszenia Animacji. Obecnie prowadzony program kontynuuje i rozwija jego założenia edukacyjne.

W latach 2015–2023 z uczelnią związany był **prof. Marcin Giżycki** – wybitny ekspert w zakresie historii i kreacji animacji oraz obrazu ruchomego. Kierunek Grafika aktywnie uczestniczył we wszystkich edycjach festiwalu Animator, prowadzonego pod dyrekcją prof. Giżyckiego. Na wydziale powstały i zostały wydane przez wydawnictwo PJATK książki jego autorstwa i pod jego redakcją:

1. *Kino - media - sztuka - twórcy: szkice* / Marcin Giżycki
ISBN:9788363103910
Rok wydania: 2016
2. *#animacja PJATK* / redakcja Marcin Giżycki, Adam Trwoga
ISBN9788363103958
Rok: 2016
3. *Magia animacji: z archiwum Animatora* / redakcja Marcin Giżycki, Adam Trwoga
ISBN:9788363103934
Rok: 2016
4. *Kino artystów i artystek. Od Mélièsa do Maciunasa*
Wydawnictwo zewnętrzne (słowo/obraz terytoria)
ISBN: 9788383250434
Rok: 2023
5. *Czy mistrz wie, że wygrał*
Marcin Giżycki, Adam Trwoga
ISBN: 978-83-953724-6-9
Rok: 2020

W książce *Animacja PJATK* opublikowane zostały założenia programu kształcenia i efekty w postaci prac studenckich. W tym z użyciem technik AR, wchodzących wówczas do warsztatu projektowego.

Obecnie **mgr Adam Trwoga**, prowadzący wykłady poświęcone historii animacji i filmu, pracuje nad budową archiwum prof. Marcina Giżyckiego i udostępnieniem jego dorobku badawczego naukowcom i studentom. Na kierunku Grafika wielokrotnie gościliśmy prezentacje i projekcje filmów festiwalowych Animator, O!pla i festiwali zagranicznych.

Zajęcia związane z najnowszymi badaniami w zakresie grafiki immersyjnej i grafiki czasu rzeczywistego prowadzone są w **Pracowni Multimediów dr hab. Anny Klimczak** i w przedmiotach prowadzonych przez mgr Olę Wroniewicz. Prace powstałe w tych pracowniach pokazywane były na festiwalach multimedialnych: w Centrum Nauki Kopernik na festiwalach „Przemiany”, w Rzeszowie, Wrocławiu - Wro-Art, w Berlinie oraz Full Dome w Jenie i Cardiff, a w bieżącym roku mają prezentację w Mediolanie na międzynarodowej konferencji ELIA w NABA. Jest to dla prowadzących forma wyróżnienia programu kształcenia poprzez jego prezentację na międzynarodowym forum szkół artystycznych. Prof. Anna Klimczak wraz z zespołem i studentami bada i testuje projekty immersyjne, interaktywne i wykorzystujące projekcje do tworzenia inteligentnego otoczenia. Pod jej opieką powstają prace doktorskie poświęcone obrazom ruchomym i interaktywnemu środowisku. Prowadzone są badania w zakresie mappingu, grafiki instalacji interaktywnej, scenografii interaktywnej, percepcji w środowisku immersyjnym.

W latach 2013-2022 kierunek Grafika współtworzył **Festiwal Ruchomej Typografii - MOTYF**. To działanie realizowane było przede wszystkim w potoku anglojęzycznym, pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej i dr. hab. Jana Piechoty. Oprócz wystaw w przestrzeniach galerii Muzeum Gutenberga w Mainz, Biblioteki Lexicon w Dublinie, Galerii Uniwersytetu Massey w Wellington, Biblioteki m.st. Warszawy i Muzeum Azji i Pacyfiku rezultatem tego międzynarodowego projektu była wspólna publikacja pod redakcją dr. hab. Jana Piechoty, dr Hillary Kenna, prof. Anji Stroffer i Ralfa Dringenbera. W monografii tej znalazły się zarówno artykuły naukowców, jak i prace studentów potoku anglojęzycznego kierunku Grafika. *Transformations in typography. Touch the medium of the screen*, Hilary Kenna, Jan Piechota, Anja Stoffler, Ralf Dringenberg, wydawnictwo PJATK 2021

Międzynarodowa i interdyscyplinarna działalność badawcza oraz edukacyjna dr hab. Ewy Sataleckiej i dr. hab. Jana Piechoty w ramach potoku anglojęzycznego zaowocowała powstaniem międzynarodowych warsztatów projektowych i pracowni projektów międzynarodowych. Zarówno pracownia, jak i przedmiot Warsztaty Międzynarodowe wspierają edukację w zakresie pracy nad projektami graficznymi w grupach wielonarodowych i w długofalowych projektach międzynarodowych, takich jak ALIEN czy FutureText. Studenci uczestniczący w tych zajęciach mają okazję podróżować do szkół partnerskich i wspólnie z osobami z uczelni zagranicznych wystawiać prace poza granicami Polski. Przykładowo, miało to miejsce w wyżej wspomnianych projektach i projektach z cyklu Civic-City, które opisaliśmy w dalszej części raportu. Jest to też okazja do promowania dorobku kultury polskiej, np. w projekcie „Gyubal Wahazar” według dramatu Witkacego, opublikowana na bazie layoutu zaprojektowanego przez dr hab. Ewę Satalecką (współkuratorkę projektu z Małgorzatą Sady i Markiem Średniawą, reprezentującymi Stowarzyszenie Witkacego i Archiwum Themersonów) książka prezentująca projekty studenckie zdobyła wyróżnienie TDC i została włączona, po pokazie w Senior Rooms, do zbioru Royal College of Arts w Londynie. Projekt rozwijał się w latach 2017-2019 i był pokazywany na wystawach, m.in. w teatrach we Wrocławiu i w Teatrze Witkacego w Zakopanem oraz na Festiwalu Themersonów w Płocku. W rezultacie wieloletnich doświadczeń współpracy międzynarodowej w roku 2023/2024 otwarty został na wydziale nowy kierunek Graphic Design & Multimedia Art w języku angielskim.

W ramach międzynarodowych działań rezultaty swoich badań pokazywała dr Monika Marek-Łucka, pracująca pod opieką dr Ewy Sataleckiej nad projektem doktorskim, poświęconym

kaligrafii w przestrzeni wirtualnej. Częstkowe rezultaty jej badań prezentowane były na międzynarodowych konferencjach, jak Międzynarodowy Festiwal „Lalka Nova” we Wrocławiu, Globalny Kongres ATYPl (jej wystąpienie, wspólne z Brodym Neuenschwanderem, otwierało kongres w Paryżu w roku 2023, o czym pisał „Eye Magazine” – znaczące międzynarodowe czasopismo projektowe). Dr Monika Marek-Łucka prowadzi jedyne w tej części Europy archiwum najlepszych prac typograficznych, wyłonionych w światowych konkursach typograficznych nowojorskiego **Type Directors Club**. Archiwum w roku 2014 założyła dr hab. Ewa Satalecka. Wystawy przygotowywane przez archiwum pokazywane są w Polsce: w Lublinie, Gdańsku, Łodzi, Warszawie, były też prezentowane w Katowicach, Poznaniu i Krakowie. Studenci wydziału SNM mogą odbywać praktyki w archiwum – rezultaty ich pierwszych poszukiwań badawczych, np. wywiady z laureatami, publikowane są na stronie archiwum, na stronie PJATK: <https://pja.edu.pl/tdc-archive/>. Archiwum stanowi cenny zbiór materiałów dydaktycznych, gdyż zawiera książki, czasopisma, plakaty, opakowania, multimedia i kroje pism.

Bardzo ważnym i unikatowym obszarem badań i działań artystycznych, toczących się na kierunku Grafika jest od zarania istnienia kierunku **Grafika 3D**. Pracownię poświęconą tym działaniom prowadzi **dr mgr. Inż. Krzysztof Kalinowski**, który posiadając gruntowne wykształcenie informatyczne, zainteresował się zarówno modelowaniem i animacją 3D, jak i grafiką generatywną. Tworzone w oparciu o jego autorski proces tworzenia fraktale 3D stały się tematem jego prac artystycznych, zarówno grafiki cyfrowej, drukowanej na papierze, jak i filmów animowanych, pokazywanych na licznych wystawach, w tym na Międzynarodowym Festiwalu Animator. Pod opieką dr. Krzysztofa Kalinowskiego prowadzone są wspólne projekty z archeologami, w czasie których modeluje się i drukuje repliki obiektów muzealnych. Ponadto prowadzona przez niego pracownia ściśle współpracuje z ośrodkiem badawczym w Bytomiu, gdzie organizowane są sesje wyjazdowe, wspierające przygotowanie studentów do projektów dyplomowych. **Techniki szybkiego tworzenia kontentu trójwymiarowego** (*Rapid Content Development*) obejmują między innymi fotogrametrię, skanowanie i rekonstrukcję obiektów 3D, w oparciu o techniki skanowania z użyciem fotografii, w tym z użyciem technologii dronowych do akwizycji danych. Prowadzone są też badania w zakresie **Motion Capture** – obserwacji i zapisu ruchu obiektów ożywionych. Stosowane są tu zarówno rozwiązania pozwalające na akwizycję ruchu postaci, jak i techniki badające w czasie rzeczywistym ruch twarzy. Uzyskane w ten sposób dane wykorzystywane są w technikach modelowania i animacji 3D, w projektowaniu grafiki gier komputerowych, grafiki VR i grafiki aplikacji XR. Przy Uczelni powstało nowoczesne Studio grafiki XR, z którym dr Kalinowski i jego studenci ściśle współpracują. W pracowni powstają także projekty z udziałem przedstawicieli przemysłów kreatywnych i telekomunikacyjnych. Od roku 2023 dr Kalinowski prowadzi prace badawczo-rozwojowe dla **Orange/Orange Innovation**. Projekt umożliwi rozszerzenie prac dyplomowych wybranych studentów. Dedykowani przedstawiciele firmy Orange pełnią rolę promotorów pomocniczych. Firma Orange jest jednym ze strategicznych partnerów PJATK. Współpraca ta umożliwi studentom bezpośredni kontakt z przedstawicielami rynku pracy. Wdrożenia mają zasięg zarówno ogólnopolski, jak i ogólnoświatowy (projekty nie są realizowane wyłącznie dla polskiego oddziału Orange).

W celu wsparcia rozwoju osób zainteresowanych grafiką gier komputerowych działają zajęcia fakultatywne i koło naukowe **GameLab**, które prowadzi spotkania z przedstawicielami rynku gier, zarówno projektantami, jak i deweloperami. Jednym z działań tego koła

w roku 2024 była realizacja projektu wspólnego z Northern Boston University, promującego kulturę polską – **Poland in Pixels**: <https://pja.edu.pl/poland-in-pixels/>.

Kierunek Grafika oferuje także naukę w **Pracowni Komiksu Multimedialnego** – unikalnej pracowni, która przygotowuje do projektowania grafiki filmowej: storyboard i grafiki komiksu klasycznego oraz komiksu multimedialnego. Zajęcia te prowadzone są przez **prof. dr. hab. Pawła Nowaka** i **dr. Piotra Nowińskiego** (habilitacja w toku, przewód otwarty w roku 2024), którzy zaszczepiają studentom swoją pasję rysowania. W Pracowni Ilustracji i Pracowni Komiksu Multimedialnego osoby studiujące mogą rozwinąć umiejętności zdobyte w procesie kształcenia podstawowego i doskonałą umiejętność wraz z otoczeniem w projektach takich, jak współpraca z **Domem Wsparcia dla Powstańców Warszawskich**, w latach 2019/2020, której efektem był projekt komiksów na podstawie historii przekazanych przez uczestników powstania warszawskiego. Projekt prowadzony był pod opieką dr. Piotra Nowińskiego, mgr. inż. Rafała Masłyka i dr. Wiesława Kopcia; zakończył się prezentacją i pokazem prac studentów w Domu Powstańca.

W latach 2000–2024 znacząco wzrósł udział nowych technologii w przemysłach kreatywnych. Mimo wzrastającej roli AI zapotrzebowanie na specjalistów projektujących grafikę filmową (efekty specjalne), grafikę animacyjną (film animowany, reklama) i grafikę internetową (publikacje internetowe, aplikacje), grafikę gier, grafikę VR, AR i XR oraz najnowszy rodzaj grafiki – grafikę generatywną i immersyjną czasu rzeczywistego – nadal jest ogromne. Program kierunku Grafika przygotowuje osoby kończące studia licencjackie do pracy w przemysłach kreatywnych w sposób, który zapewnia im – jak wskazuje najnowszy ranking ogólnopolskiego systemu monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów (ELA) – najwyższe zarobki w tym sektorze w Polsce. W gronie ekspertów, strategicznych partnerów Uczelni i wydziału zasiadają przedstawiciele firm Orange i Wirtualna Polska, ale też przedstawiciele sektora kultury – Instytut Manggha – i europejskiej edukacji – ELIA. Rozmowy pedagogów z partnerami, wspólne projekty i spotkania Rady Ekspertckiej wpływają na kształtowanie treści programowych. Niektóre projekty dyplomowe na poziomie licencjackim i magisterskim są realizowane z promotorami pomocniczymi reprezentującymi przemysł kreatywny i sektor kultury i wdrażane w najbliższym, ogólnopolskim, a zdarza się, że również w międzynarodowym środowisku.

Osoba kończąca studia licencjackie na kierunku Grafika jest wielostronnie przygotowana zarówno do pracy w przemysłach kreatywnych, instytucjach kultury, jak i do podjęcia dalszych studiów magisterskich, rozwijających wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie komunikacji wielomedialnej, filmu, animacji, sztuki. Posiada kompetencje do pracy zespołowej.

Osoba kończąca studia magisterskie na kierunku Grafika jest w pogłębionym zakresie wielostronnie przygotowana zarówno do pracy w przemysłach kreatywnych, instytucjach kultury, jak i do podjęcia projektów badawczych na poziomie studiów doktoranckich. Jest również gotowa do prowadzenia samodzielnej pracy jako freelancer lub założenia własnego studio projektowego. Kształcenie na kierunku Grafika rozwija osoby studiujące w trzech zakresach:

- **humanistyczno-teoretycznym** – przygotowującym do pozyskiwania i analizy materiałów, potrzebnych do realizacji projektów i działań artystycznych w zespołach

interdyscyplinarnych, także międzynarodowych; dodatkowo wprowadza poszerzoną wiedzę na temat kultury i sztuki Japonii;

- **informatyczno-praktycznym** – wyposażającym osoby studiujące w niezbędną wiedzę, umiejętności warsztatowe i narzędzia służące realizacji projektów i działań artystycznych, łączących tradycyjne techniki artystyczne z najnowszymi technologiami i narzędziami takimi jak narzędzia VR, AR, AI;
- **artystyczno-projektowym** – rozwijającym umiejętności kreatywne i wdrażającym zdobytą wiedzę i kompetencje w praktyczne realizacje artystyczne, oparte o najlepsze tradycje polskiej grafiki warsztatowej, projektowania znaku i projektowania plakatu oraz polskiej szkoły animacji.

Osoba kończąca studia posiada wiedzę, kompetencje i umiejętności związane z dyscyplinami: Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki, Telekomunikacja i Techniki Informatyczne, oraz szeroko rozumianymi naukami humanistycznymi, jak filozofia, językoznawstwo i historia sztuki.

Osoba kończąca studia jest przygotowana do pracy w interdyscyplinarnych zespołach kreatywnych, na stanowisku grafika projektanta, animatora lub artysty grafiki gier, grafiki internetowej i grafiki multimedialnej. Do swoich projektów potrafi wprowadzić komponenty grafiki warsztatowej. W zależności od wybranego zakresu może pracować w przestrzeni rzeczywistej, XR, VR, AR, rozwiązując problemy projektowe bądź artystyczne, z wykorzystaniem narzędzi klasycznych, personalizacją warsztatu do potrzeb indywidualnych, a także z etycznym wykorzystaniem AI, z poszanowaniem tradycji sztuki i kultury polskiej.

Absolwenci, w zależności od wyboru zakresu, wykazują poszerzoną wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresach specjalistycznych **Wizualizacja** lub **Animacja, Multimedia Communication Design**, które rozszerzają umiejętności przydatne do poszczególnych ścieżek zawodowych:

Animacja:

- Samodzielnego grafika-animatora w zakresie filmu animowanego i multimediiów;
- Projektanta animacji na potrzeby gier komputerowych;
- Realizatora technicznego efektów specjalnych;
- Twórcy małych form filmowych, wideoklipów i filmów animowanych;
- Junior Art Director i Art Director w agencjach reklamowych;
- Webdesignera w projektowaniu i wdrażaniu stron internetowych;
- Zarządzającego treścią i własnością intelektualną;
- Redaktora graficznego przekazów multimedialnych.

Wizualizacja:

- Samodzielnego grafika-projektanta;
- Kreatora kontentu 3D.
- Junior Art Director i Art Director w agencjach reklamowych;
- Grafika w wydawnictwach prasowych i książkowych;
- Webdesignera w projektowaniu i wdrażaniu stron internetowych;
- Projektanta elementów wizualizacji gier komputerowych;
- Ilustratora;

- Fotografa;
- Projektanta i realizatora małych form filmowych.

Multimedia Communication Design

- samodzielny projektant grafiki cyfrowej w interdyscyplinarnych zespołach międzynarodowych i międzykulturowych
- projektant grafiki obrazu ruchomego w interdyscyplinarnych zespołach międzynarodowych i międzykulturowych
- animator i projektant efektów specjalnych w interdyscyplinarnych zespołach międzynarodowych i międzykulturowych
- projektant grafiki reklamowej w interdyscyplinarnych zespołach międzynarodowych i międzykulturowych
- projektant grafiki AR, VR, 3D w interdyscyplinarnych zespołach międzynarodowych i międzykulturowych

I odpowiednio na poziomie magisterskim:

Wizualizacja:

- projektanta gier komputerowych;
- dyrektora artystycznego i kreatywnego w agencjach reklamowych;
- grafika projektanta;
- wystawcy;
- projektanta przestrzeni i małych form filmowych;
- projektanta witryn internetowych i interfejsów dla użytkowników systemów komputerowych;
- osoby zarządzającej treścią i własnością intelektualną;
- redaktora przekazów multimedialnych.

Animacja:

- realizatora efektów specjalnych;
- projektanta gier komputerowych;
- twórcy małych form filmowych, wideoklipów i filmów animowanych;
- dyrektora artystycznego i kreatywnego w agencjach reklamowych;
- projektanta witryn internetowych i interfejsów dla użytkowników systemów komputerowych;
- osoby zarządzającej treścią i własnością intelektualną;
- redaktora przekazów multimedialnych.

Multimedia Communication Design:

- właściciel studio projektującego grafikę cyfrową dla międzynarodowego odbiorcy
- samodzielny projektant grafiki obrazu ruchomego i interaktywnego z umiejętnością pracy w zespołach międzynarodowych i międzykulturowych
- autor filmów artystycznych i animator projektant efektów specjalnych przygotowany do pracy w międzynarodowym środowisku
- samodzielny projektant grafiki reklamowej i kampanii reklamowych dla międzynarodowego odbiorcy

- projektant grafiki AR, VR, 3D w interdyscyplinarnych zespołach międzynarodowych i międzykulturowych
- niezależny artysta multimedialny przygotowany do kontynuowania kariery akademickiej

Na arenie międzynarodowej wyróżniają nas polsko-japońskie korzenie Akademii i trwały ślad tej współpracy w curriculum Uczelni oraz interdyscyplinarny charakter programu, łączący doświadczenie informatyczne i artystyczne. Jako pierwsi w kraju zbudowaliśmy tego rodzaju program i wykazaliśmy na kierunku Grafika, iż połączenie tradycyjnych i najnowszych narzędzi oraz rozwój z poszanowaniem narodowej tradycji i otwarciem na świat są możliwe. Pośród uczelni artystycznych jako pierwszy kierunek w Polsce w roku 2013/2014 otwarliśmy pełen potok kształcenia w języku angielskim. Nasza obecność w zarządach ELIA i COST pozwala nam na przyjrzenie się wzorcom kształcenia artystycznego w szerokim międzynarodowym kontekście.

Kierunek studiów Grafika należy do obszaru kształcenia w dziedzinie sztuki, dyscyplinie Sztuk Plastycznych i Konserwacji Dzieł Sztuki. Program pozwala studentom otrzymać gruntowną wiedzę teoretyczną i praktyczną, z wybranych zakresów edukacji artystycznej i zastosowań technik komputerowych. W zakresie sztuk plastycznych dużą wagę przywiązuje się do form wizualnych, dlatego też studenci studiują rysunek, kompozycję, malarstwo, animację klasyczną, fotografię i sztukę operatorską. Zapoznają się z grafiką dynamiczną, z realizacją krótkich form filmowych, a w szczególności efektów specjalnych wykonanych w technikach 3D i animacji komputerowej. Celem przedmiotów artystycznych jest uwrażliwienie studenta na plastykę. Na ten aspekt położono szczególny nacisk, ponieważ obraz jest najistotniejszym elementem zarówno w grafice warsztatowej, jak i w animacji komputerowej czy grach komputerowych.

Przedmioty informatyczne zawierają elementy takich dziedzin, jak podstawy algorytmiki, obsługa komputerów, inżynieria oprogramowania, multimedia, tworzenie grafiki i animacji komputerowej, modelowanie trójwymiarowe. Wiedzę teoretyczną i praktyczną uzupełniają praktyczne umiejętności nabyte w laboratoriach informatycznych, w czasie plenerów i praktyk.

Mimo iż absolwenci kierunku Grafika nie uzyskują tytułu inżyniera i nie posiadają pełnych kompetencji absolwenta kierunku informatycznego, są przygotowani do współpracy z informatykami i dobrze rozumieją działanie narzędzi cyfrowych.

Zakładane kierunkowe i przedmiotowe efekty uczenia się, na poziomie zarówno licencjackim, jak i magisterskim, zostały pomyślane w taki sposób, by spełniały wymagania ogólne i szczegółowe w dziedzinie Sztuka w dyscyplinie Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki, zawarte w standardach kształcenia określonych w rozporządzeniach wydanych na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.

Zalecenia dotyczące kryterium 1. wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę.

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 1 wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
1.	Zwiększenie godzin na studiach I i II stopnia dla przedmiotu grafika warsztatowa	<p>Studia licencjackie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafika artystyczna 1 – 45 godz. (3 semestr, przedmiot obowiązkowy) • Grafika artystyczna 2 – 30 godz. (4 semestr, przedmiot obieralny) • Grafika artystyczna 3 – 28 godz. (5 semestr, przedmiot obieralny) <p>Jako pracownia dyplomowa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pracownia grafiki artystycznej 1 – 60 godz. (4 semestr) • Pracownia grafiki artystycznej 2 (5 semestr – 84 godz.) <p>Pracownia grafiki artystycznej 3 (6 semestr – 90 godz.)</p> <p>Studia magisterskie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Serigrafia – 30 godz., semestr 1, przedmiot obieralny • Grafika warsztatowa – 30 godz., semestr 1, przedmiot obowiązkowy <p>Interdyscyplinarna Pracownia Projektów Artystycznych – student może wybrać profesora Andrzeja Kalinę jako promotora pracowni i robić dyplom z zakresu grafiki warsztatowej.</p> <p>1 semestr – 60 godz. 2 semestr – 90 godz. 3 semestr – 120 godz. 4 semestr – 120 godz.</p>

Kryterium 2. Realizacja programu studiów: treści programowe, harmonogram realizacji programu studiów oraz formy i organizacja zajęć, metody kształcenia, praktyki zawodowe, organizacja procesu nauczania i uczenia się

Treści kształcenia odpowiadają założeniom programowym kierunku Grafika, łącząc w obszarze teorii i praktyki komponenty interdyscyplinarne: Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki, Techniki Informacyjne i Telekomunikacja, oraz wiedzę w zakresie szeroko rozumianych nauk humanistycznych, takich jak historia sztuki, filozofia i językoznawstwo. Działalność badawcza Uczelni wiąże się silnie z obszarem technik informacyjnych i telekomunikacji. Wydział Sztuki Nowych Mediów, a szczególnie kierunek Grafika, rozbudowuje zakres tej działalności głównie o badania i działania w obrębie sztuki nowych mediów, grafiki obrazu ruchomego, grafiki AR i VR oraz technik mieszanych w grafice artystycznej i projektowej. W związku z historią Uczelni i misją integracji kultur osoby studiujące mogą uczyć się zarówno języka angielskiego, jak i języka japońskiego, dla obcokrajowców dostępny jest również kurs języka polskiego. Studium językowe oferuje także kursy języków europejskich, takich jak hiszpański, włoski czy niemiecki, jednak angielski i japoński cieszą się największą popularnością.

Osoby studiujące zdobywają wiedzę na temat (G1_Wo1) znaczenia i miejsca historii i tradycji sztuki w obrębie nauk humanistycznych oraz w kontekście historii grafiki projektowej i animacji (P6S_wg), a jednocześnie uzyskują wiedzę w zakresie (G1_Wo5) podstawowych narzędzi, metod i technik informatycznych, rozszerzających wiedzę i warsztat cyfrowy twórcy i projektanta (P6S_wg). Treści programowe przygotowują ich do tego, by mogli (G1_Uo3) świadomie korzystać z różnorodnych możliwości kreatywnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, grafiki 3D oraz multimedialnych, w zakresie wizualizacji, animacji i interakcji, w tym gier i grafiki komputerowej (P6S_uw). Przede wszystkim skupiają się jednak na tym, by wykształcić umiejętność (G1_U1o) wykorzystania nabytej wiedzy na temat techniki i technologii artystycznego druku tradycyjnego oraz współczesnych technik transferu obrazu i systemów rzeczywistości mieszanej (P6S_uw) i (G1_Uo4) dobrać właściwą technikę realizacji dla osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów i efektów (P6S_uw, P6S_uo). Nauka służy uzyskaniu kompetencji (G1_Ko1) niezbędnych do realizowania własnych koncepcji artystycznych, opartych na zróżnicowanej tematyce i wykonanych w różnorodnej stylistyce (P6S_kk). Program przygotowuje do (G1_K12) podjęcia studiów drugiego stopnia na kierunku Grafika lub pochodnym (P6S_ko).

Programy studiów stacjonarnych i niestacjonarnych podzielone są na dwa etapy. Pierwsze trzy semestry obejmują nauczanie bazowe, w ramach którego studenci uzyskują wiedzę ogólną w zakresie sztuk plastycznych i technik komputerowych. Na trzecim semestrze studenci wybierają pracownię dyplomową i pogłębiają wiedzę w zakresie technik komputerowych oraz sztuk plastycznych zgodnie z sylabusem wybranej pracowni. Z uwagi na charakter studiów większość zajęć po trzecim semestrze stanowią zajęcia seminaryjno-warsztatowe w małych grupach projektowych. Studenci wykonują pod kierunkiem promotorów projekt licencjacki lub magisterski, będący podstawą uzyskania tytułu zawodowego. Trwający przez cały okres studiów lektorat języka angielskiego umożliwia opanowanie tego języka w stopniu zaawansowanym. Harmonogram zajęć: <https://planzajec.pjwstk.edu.pl/PlanOgolny.aspx>.

Studia I stopnia

Pierwsze trzy semestry obejmują nauczanie podstawowe, w ramach którego studenci uzyskują wiedzę ogólną w zakresie sztuk plastycznych i technik komputerowych, taką jak (G1_Wo3) zrozumienie podstawowych pojęć z teorii rysunku, malarstwa, grafiki warsztatowej, rzeźby, grafiki projektowej, grafiki 3D, multimediiów, animacji i interakcji, w tym gier (P6S_wg), (G1_Wo4). Przyswajają podstawy zagadnień teoretycznych, metodologicznych i praktycznych, związanych z technikami i technologiami wykorzystywanymi we współczesnej grafice artystycznej i projektowej, animacji i systemach interaktywnych (P6S_wg), oraz uczą się (G1_Wo5) na poziomie podstawowym narzędzi, metod i technik informatycznych, rozszerzających wiedzę i warsztat cyfrowy twórcy i projektanta (P6S_wg). Kończąc studia, umieją (G1_U15) współpracować z innymi osobami i specjalistami w ramach projektów zespołowych, w tym o charakterze interdyscyplinarnym (P6S_uk, P6S_uo). Potrafią też (G1_U19) wykorzystać w mowie i piśmie posiadane umiejętności językowe, w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla kierunku studiów Grafika, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (P6S_uk).

Na trzecim semestrze studenci wybierają jeden z dwóch zakresów, w którym planują pogłębić wiedzę i umiejętności oraz kompetencje kierunkowe w obszarze sztuk plastycznych i technik komputerowych.

Zakres Wizualizacja wspiera rozwój umiejętności i kompetencji kierunkowych w obszarze grafiki artystycznej, projektowania graficznego z użyciem multimediiów i projektowania grafiki komputerowej. Dzięki temu, kończąc studia, potrafią (G1_Uo1) samodzielnie projektować i realizować prace w zakresie sztuk plastycznych, w oparciu o indywidualne i twórcze motywacje i inspiracje (P6S_uw) oraz (G1_Uo8), posługiwać się sprawnie rysunkiem zawodowym w zakresie podstaw ilustracji, storyboardu, podstaw animacji, rysunku prezentacyjnego z wykorzystaniem narzędzi tradycyjnych i cyfrowych (P6S_uw). Są przygotowani, by (G1_U11) sprawnie posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi, właściwymi dla Grafiki i jej wybranego zakresu (P6S_uw).

Zakres Animacja wspiera rozwój wiedzy i umiejętności oraz kompetencji kierunkowych w grafice obrazu ruchomego, efektów specjalnych, modelowania i grafiki animacyjnej 2D i 3D oraz podstaw grafiki gier i VR. Osoby wybierające ten zakres w pełni świadomie potrafią (G1_Uo3) korzystać z różnorodnych możliwości kreatywnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, grafiki 3D oraz multimediiów w zakresie wizualizacji, animacji i interakcji, w tym gier komputerowych (P6S_uw). Potrafią (G1_Uo6) tworzyć krótkie etiudy filmowe w oparciu o rozumienie zasad konstruowania scenariusza, reżyserii i podstaw animacji oraz systemów interaktywnych (P6S_uw).

Zakres Multimedia Communication Design w roku 2022/2023 został wygaszony i przekształcony w odrębny kierunek studiów: Graphic Design&Multimedia Art. Było to spowodowane likwidacją specjalizacji i chęcią zachowania międzynarodowych warsztatów projektowania graficznego jako stałego, regularnego komponentu programu.

Z uwagi na charakter studiów większość zajęć po trzecim semestrze stanowią zajęcia seminaryjno-warsztatowe, prowadzone w małych grupach projektowych. Pod kierunkiem zespołu złożonego z trzech mentorów, odpowiedzialnych za komponent teoretyczny (esej)

i praktyczny (projekt artystyczny z elementami multimedialnymi), studenci wykonują projekt licencjacki, który jest podstawą do uzyskania tytułu zawodowego licencjata. Indywidualny kontakt z zespołem promotorskim wspiera ich rozwój i pomaga w uzyskaniu kompetencji (G1_KO5) efektywnego sterowania własną pracą i krytycznego oceniania stopnia jej zaawansowania i poziomu merytorycznego (P6S_KK). Przygotowuje do (G1_KO9) prezentowania projektów i prac artystycznych w przystępnej formie, także z zastosowaniem technologii informacyjnych (P6S_KO, P6S_KR), co jest niezbędne, by zaprezentować projekt końcowy.

Dla studiów pierwszego stopnia liczba punktów przypisanych przedmiotom kierunkowym wynosi 134 ECTS. Efekty uczenia się i pozostające z nimi w ścisłej relacji treści kształcenia powiązane są z grafiką, dotyczą dyscypliny sztuk plastycznych i stanowią ok. 70% całości. Daje to kompetencje w zakresie (G1_KO3) docenienia znaczenia sztuki dla kultury i cywilizacji światowej i uczestniczenia w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym (P6S_KK) oraz przygotowuje do (G1_K10) wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej (P6S_KO, P6S_KR).

Pozostałe przedmioty obejmują treści kształcenia i powiązane z dyscyplinami Techniki Informacyjne i Telekomunikacja w ok. 23%, i w ok. 7% elementy humanistyczne z dyscyplin: historii sztuki, językoznawstwa, nauk społecznych, ekonomii i finansów, a także kultury fizycznej. Co przygotowuje do (G1_KO7) świadomego formułowania przemyśleń w kontekście wartości estetycznych, artystycznych, warsztatowych i przestrzennych (P6S_KK) oraz (G1_KO8) efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w otoczeniu społeczno-ekonomicznym (P6S_KO, P6S_KR).

Decydując o wyborze jednego z dwóch zakresów, osoba studiująca wpływa na procentowy udział poszczególnych dyscyplin, który zależy od przedmiotów obieralnych. Osoby studiujące, podejmując decyzję o zakresie kierunkowym, obierają około 30% przedmiotów, które przygotowują je do wykonania projektu dyplomowego i napisania rozprawy dyplomowej. Inspiruje to i przygotowuje do (G1_K11) zainicjowania procesu uczenia się przez całe życie (P6S_UU, P6S_KR).

Program studiów niestacjonarnych I stopnia zgodnie ustawowymi wytycznymi został w roku akademickim 2023/2024 ujednolicony z programem studiów dziennych, stacjonarnych. Wszystkie obowiązkowe wykłady oraz zajęcia ćwiczeniowe prowadzone na studiach dziennych zostały uwzględnione na studiach niestacjonarnych w dostosowanym wymiarze godzinowym. Została także wprowadzona zmiana w sposobie realizacji pracowni dyplomowych, które są obieralne z 6 dostępnych pracowni tematycznych. Nowy system pracowni będzie obowiązywał od 4 semestru studiów, przez 3 kolejne semestry, do zakończenia studiów.

Obieralnym pracowniom towarzyszą specjalistyczne przedmioty obieralne, pogłębiające wiedzę studentów nabytą podczas semestrów 1-3 w realizacji zajęć obowiązkowych.

Zmiana w sposobie realizacji pracowni dyplomowych jest kluczowym elementem nowego programu studiów niestacjonarnych. Obecnie praca studenta nad dyplomem jest realizowana wyłącznie w trybie konsultacji z promotorami oraz samodzielnej pracy poza godzinami zajęć. Dodatkowo student ma do wyboru jedynie dwa obszary tematyczne przyporządkowane animacji i wizualizacji. Program studiów jest taki sam dla obu pracowni.

Wprowadzona zmiana pozwala na utworzenie grup zajęciowych dla wybranych pracowni, a realizowany program studiów – dostosowany do typu pracowni dyplomowych – zależy od zainteresowań studenta.

Program semestrów 4-6 został uzupełniony o nowe, nieprowadzone dotąd wykłady i ćwiczenia, co znacznie poszerzyło nabywaną w toku studiów wiedzę studentów.

Wygaszany program prowadzony jest już wyłącznie na trzecim roku studiów. Z zakończeniem 6 semestru program dla rocznika 2022/2023 zostanie zakończony.

Oba programy są dostępne na stronie Uczelni:

<https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/grafika-sztuka-nowych-mediow-studia-i-stopnia-niestacjonarne-polskojezyczne/program-studiow/>.

Wygasający Zakres Multimedia Communication Design (w języku angielskim) pokrywa oba obszary Animacja i Wizualizacja. Studenci mają do wyboru zarówno przedmioty odpowiadające projektowaniu 2D, jak i 3D. Komponent multimedialny jest zawsze obowiązkowy.

Studia II stopnia

Pogłębiają i rozwijają wiedzę, umiejętności oraz kompetencje w wybranej dyscyplinie i wybranym zakresie. Program nauczania oparty jest na przekazywaniu, poszerzaniu i utrwalaniu wiedzy na temat mechanizmów percepcji wzrokowej. Rozwijają umiejętność tworzenia obrazów (wszelkich działań artystycznych w zakresie komunikacji wizualnej: rysunek, malarstwo sztalugowe, grafika artystyczna, grafika komputerowa, projektowanie graficzne, cyfrowa reprodukcja poligraficzna, techniki multimedialne – film, video, animacje, dźwięk). Osoby studiujące na poziomie magisterskim uzyskują kompetencje w zakresie planowania i dostosowania dzieła do potrzeb użytkownika. Rozumieją i potrafią wpływać na odbiór dzieła lub projektu przez obserwatora. W pogłębionym zakresie posiadają wiedzę o tworzywie i umiejętność wykorzystania języka komunikacji wizualnej dla kreowania obrazów. Osoby studiujące na poziomie magisterskim potrafią rozpoznać (K_Wo8) tendencje rozwojowe sztuk plastycznych oraz aktualne dokonania wiodących ośrodków i szkół badawczych dla wybranego zakresu: Wizualizacja lub Animacja (P7S_wk). Przygotowując esej dyplomowy (K_Wo9), wykorzystują w stopniu zaawansowanym literaturę wybranych dyscyplin humanistycznych, przede wszystkim z zakresu historii i teorii sztuki, sztuk pięknych i sztuk projektowych (P7S_wg). Potrafią (K_Uo4) w sposób świadomy i kreatywny stosować tradycyjne i współczesne środki obrazowania plastycznego, zwracając szczególną uwagę na możliwość ich integracji w obrębie projektu o charakterze interdyscyplinarnym (P7S_uw, P7S_uu). Stopień zaawansowania pozwala im na (K_Ko9) podjęcie studiów trzeciego stopnia (P7S_ko). Program kierunku Grafika drugiego stopnia jest uzupełniony o treści teoretyczne oraz o lektoraty z nowożytnego języka obcego, (K_U19) tak aby w stopniu zaawansowanym wykorzystywać umiejętności językowe w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin właściwych dla kierunku studiów Grafika, zgodne z wymogami na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego określonego dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (P7S_uk).

Dla studiów drugiego stopnia liczba punktów ECTS 84 przypisanych przedmiotom pozostającym w ścisłej relacji z grafiką, a więc dotyczących dyscypliny Sztuki Plastyczne

i Konserwacja Dzieł Sztuki, wynosi ok. 70%. Umożliwia to samodzielną (K_U10) realizację własnych koncepcji artystycznych w pracy zawodowej lub samodzielnej działalności artystycznej i wykazanie się przy tym umiejętnością świadomego zastosowania nabytej wiedzy teoretycznej, także z zachowaniem podstawowych norm twórczych, takich jak kreatywność, estetyka i kompetencje twórcze (P7S_uw, P7S_uo).

Pozostałe przedmioty obejmują treści kształcenia i efekty uczenia się powiązane z innymi dyscyplinami, takimi jak techniki informatyczne i telekomunikacja (ok. 18%) oraz szeroko pojmowane nauki humanistyczne (12%), w tym językoznawstwo, nauki społeczne, ekonomia i finanse, kultura fizyczna. Dzięki temu absolwenci studiów magisterskich potrafią (K_U15) komunikować się ze specjalistami własnej dyscypliny oraz z osobami, które mają być podmiotami i beneficjentami ich działalności zawodowej w języku polskim i obcym (P7S_uo). Posiadają umiejętność (K_U16) pracy w zespole oraz kierowania zespołem, który składa się z przedstawicieli różnych dyscyplin nauki, w kontekście struktury instytucjonalnej o różnym charakterze (P7S_uk, P7S_uo). Umieją (K_U17) wypowiadać się w sposób spójny na piśmie w różnych formułach tekstu oraz ustnie, w języku polskim i w wybranym języku obcym, na tematy przypisane problematyce Grafiki, korzystając z rozszerzonego dorobku wybranych nauk humanistycznych i społecznych (P7S_uk). Osoba studiująca wybiera w zakresie ok. 30% przedmioty służące jej rozwojowi.

Studia pierwszego i drugiego stopnia na kierunku Grafika na Wydziale Sztuki Nowych Mediów są prowadzone w trybach stacjonarnym (dziennym) oraz niestacjonarnym (zaocznym). Program studiów niestacjonarnych II stopnia został od roku akademickiego 2024/2025 skrócony o jeden semestr, a także ujednolicony z programem studiów dziennych, stacjonarnych. Wszystkie obowiązkowe wykłady oraz zajęcia ćwiczeniowe prowadzone na studiach dziennych są uwzględnione na studiach niestacjonarnych w dostosowanym wymiarze godzinowym oraz jako przedmioty obieralne, co daje studentom szerszy zakres możliwości zbudowania własnego programu studiów, dostosowanego do preferencji studenta. Została także wprowadzona zmiana w sposobie realizacji pracowni dyplomowych, które od roku akademickiego 2024/2025 będą obieralne z 4 dostępnych pracowni tematycznych:

- Interdyscyplinarna pracownia projektów artystycznych;
- Pracownia filmu animowanego;
- Pracownia multimedialnych;
- Pracownia grafiki projektowej.

Wyboru pracowni osoba studiująca dokonuje na 2 semestrze studiów. W ciągu 3 kolejnych semestrów uczęszcza na zajęcia wybranej pracowni. Obieralnym pracowniom towarzyszą specjalistyczne przedmioty obieralne, pogłębiające wiedzę studentów w wybranym zakresie specjalistycznym.

W roku akademickim 2024/2025 realizowane są równoległe oba programy, 4-semestralne i 5-semestralne, przy czym program 5-semestralny jest realizowany jedynie na rdruim i trzecim roku aż do zakończenia studiów rocznika 2023/2024. Oba programy są dostępne na stronie Uczelni: <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/grafika-sztuka-nowych-mediow-studia-ii-stopnia-niestacjonarne-polskojezyczne/program-studiow/>.

Zajęcia niestacjonarne obu stopni prowadzone są w trybie zjazdów weekendowych, w soboty i niedziele, przemiennie co drugi tydzień w tzw. potokach, co pozwala na dostępność

wszystkich sal o specjalistycznym wyposażeniu technicznym, sal multimedialnych, a także sal do zajęć artystycznych, pracowni malarskich, rysunkowych. Wszystkie zmiany programowe z ostatnich dwóch lat są umieszczone w tabelach z opisami w zestawieniu (zał.K.2.1e Zmiany programowe oraz K2.1.f Zmiany programowe).

Przedmioty obieralne:

Plan studiów I i II stopnia na kierunku Grafika przewiduje co najmniej 30% zajęć tzw. wolnego wyboru (fakultatywnych). Na drugim stopniu studiów zwiększa się możliwość doboru przedmiotów w ramach pracy własnej. Dostępnych jest szereg pracowni i warsztatów o różnych profilach, prowadzonych przez wykładowców o zróżnicowanych kompetencjach. Daje to osobom studiującym możliwość indywidualizacji toku i formowania programu studiów pod kątem własnych zainteresowań i przyszłych oczekiwań zawodowych.

Przykładowe przedmioty fakultatywne (obieralne) na studiach pierwszego stopnia:

- Grafika multimedialna;
- Dźwięk;
- Studio filmowe animacja;
- Pracownia rzeźby i formy przestrzenne.

Przykładowe przedmioty fakultatywne (obieralne) na studiach drugiego stopnia:

- Rysunek specjalistyczny;
- Publikacja cyfrowa;
- Video mapping/Projection mapping;
- Grafika Czasu Rzeczywistego (przedmiot dostępny przez 4 semestry).

Pełen wykaz przedmiotów fakultatywnych (uzupełniających) wraz z zasadami uczestniczenia w tych zajęciach jest umieszczony w programie studiów i opublikowany na stronie internetowej Akademii.

Studia I stopnia podzielone są na 6 semestrów. Studia II stopnia natomiast zbudowane są w oparciu o 4 semestry. Zarówno dla I, jak i II poziomu studiów zajęcia odbywają się w formie wykładów, ćwiczeń w studiach artystycznych i laboratoriach informatycznych, lektoratów, warsztatów oraz pracowni dyplomowych.

Wykłady

Program studiów oferuje pakiet przedmiotów teoretycznych, które wnoszą podstawy do zajęć praktycznych, rozwijają umiejętności artystyczne i poszerzają kompetencje z zakresu humanistyki i wiedzy ogólnej. Zajęcia teoretyczne są realizowane w formie wykładów, seminariów i konwersatoriów. Program został zaprojektowany tak, aby uzupełniał umiejętności zdobywane w pracowniach, m.in. w takich obszarach, jak historia sztuki, designu, filmu i animacji, teoria reklamy oraz prawo autorskie. Dodatkowo obejmuje zagadnienia z dziedzin humanistycznych, takich jak filozofia, socjologia, antropologia, kultura wizualna i kulturoznawstwo. Na wykłady często zapraszani są goście z zewnątrz, którzy prezentują swoje osiągnięcia artystyczne i techniczne, a także dzielą się wiedzą o rynku pracy, rynku artystycznym, graficznym oraz projektowania gier. Przykładowo, uczelnia gościła takich specjalistów, jak Joanna Hawrot, Ola Jasionowska, Mariusz Wilczyński (Wilk), Artur Frankowski i Patryk Hardziej. Prowadzone są również wykłady poświęcone historii grafiki i ryciny (np. historia ryciny średniowiecznej dr. Łukasza Kozaka). Wykłady przygotowują zarówno do pracy nad esejem dyplomowym, jak i do właściwego doboru form

i stylistyki w projektach odnoszących się do historii kultury wizualnej. Uczelnia oferuje również cykl wykładów technicznych, które odbywają się w specjalistycznych salach, umożliwiających demonstrację poruszanych zagadnień, np. dotyczących dźwięku czy historii gier komputerowych.

Seminaria

Wiedza zdobyta w trakcie wykładów podsumowywana jest w trakcie seminariów, szczególnie tych przygotowujących do pracy nad wypowiedzią autorską – esejem dyplomowym. Ta forma spotkań służy dyskusji i krytycznej analizie już poznanego materiału.

Ćwiczenia

Salę ćwiczeniową, studia, pracownie i laboratoria informatyczne są dostosowane do pracy w niewielkich grupach od 10 do 16 osób. Dzięki temu wykładowca może łatwiej nawiązać kontakt ze wszystkimi, co sprzyja indywidualnym rozmowom i lepszej interakcji. Studyjne zajęcia artystyczne odbywają się w specjalistycznych pracowniach malarskich, rysunkowych i rzeźbiarskich, przystosowanych do pracy twórczej w większych grupach. Uczelnia dysponuje również pracowniami grafiki artystycznej oraz salami do ćwiczeń w zakresie grafiki projektowej. Zajęcia fotograficzne, animacyjne i liternicze odbywają się w salach wyposażonych w sprzęt niezbędny do realizacji indywidualnych zadań. W trakcie realizacji zajęć o charakterze ćwiczeniowym wykorzystywane są następujące metody i techniki pracy: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt praktyczny), praca w grupach, dyskusja, burza mózgów, mapowanie myśli (mind-mapping), puzzle learning, studia przypadków z bazy studiów przypadków opracowanych przez firmy MŚP lub będące efektem staży, praca grupowa nad projektem z wykorzystaniem nowoczesnych technik informatycznych, rozmowy indywidualne, rozmowy z zespołami.

Warsztaty są odmianą ćwiczeń monograficznych, dedykowaną jednemu, wybranemu tematowi, prowadzoną przez dłuższy okres – zwykle 30 godzin. Ta forma uczenia się umożliwia ciągły, kilkudniowy kontakt z jednym wykładowcą lub z ich grupą. Dzięki wprowadzeniu warsztatów możliwym stało się zapraszanie dydaktyków spoza Uczelni, np. gości z Japonii, Europy i USA. W trakcie warsztatów realizowane są zadania zarówno grupowe, jak i indywidualne. Studenci zapoznają się ze specyfiką pracy w firmach graficznych i projektowych. Na przykład dla studentów drugiego stopnia, przy współpracy z „Gazetą Wyborczą”, zorganizowane zostały warsztaty z ilustracji prasowej. Na studiach licencjackich studenci mieli możliwość udziału w warsztatach wyjazdowych, z dr Magdaleną Pilecką – „Animacje” – tworzenie krótkich form animowanych 2D. Dzięki współpracy ze środowiskiem Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych może z roku na rok oferować zajęcia, które uatrakcyjniają program nauczania i na bieżąco aktualizują wiedzę studentów o potrzebach rynku pracy.

Plener stanowi szczególną formę warsztatu prowadzonego wyjazdowo na świeżym powietrzu, dla studentów pierwszego roku. Ta forma zajęć służy zarówno wyczerpieniu na piękno przyrody i problemy ekologiczne, jak i integracji studentów.

Lektoraty są prowadzone przez odrębną jednostkę – Studium Języków Obcych (SJO), która koordynuje nauczanie, dostosowując poziom do umiejętności studentów. Każdego roku przeprowadzane są testy klasyfikacyjne, oceniające poziom zaawansowania językowego, co pozwala na tworzenie grup o wyrównanym poziomie znajomości języka. Istnieje

także możliwość uznania ocen z innych uczelni, na podstawie dostarczonych dokumentów, które są analizowane przez SJO. Studium uwzględnia również międzynarodowe certyfikaty językowe. Zajęcia są prowadzone w małych grupach, co sprzyja intensywnemu ćwiczeniu konwersacji.

Praca domowa i samodzielne rozwinięcie zagadnień poruszanych w trakcie zajęć akademickich. W każdym z oferowanych przedmiotów zakładana jest praca samodzielna studenta, indywidualna lub w zespole, rozwijająca treści przekazane w trakcie godzin kontaktowych. Dlatego na każdy punkt ECTS składają się zarówno godziny spędzone z pedagogiem, jak i w podobnej liczbie godziny pracy samodzielnej nad projektami indywidualnymi lub projektami zespołowymi. Studenci zachęceni są do korzystania z materiałów nagranych przez wykładowców lub polecanych do konkretnych zadań tutoriali, materiałów e-learningowych w formie podcastów lub prezentacji. Dodatkowo, poza zajęciami, mają do dyspozycji sale komputerowe z pełnym oprogramowaniem używanym na uczelni. Każda osoba studiująca otrzymuje konto Microsoft, umożliwiające dostęp do oprogramowania za pośrednictwem loginu i platformy View Horizon.

Konsultacje indywidualne – studia artystyczne, a szczególnie praca nad artystycznym projektem dyplomowym, wymagają konsultacji indywidualnych. Każda osoba studiująca na roku dyplomowym, na studiach I i II stopnia odbywa regularne rozmowy i konsultacje indywidualne z wybranym przez siebie zespołem trzech mentorów. Osoba zajmująca się projektem artystycznym czuwa nad pracą całego zespołu i tym, by zarówno komponent researchowy, jak i techniczny były spójne z koncepcją dzieła. Osoba zajmująca się pracą teoretyczną wspiera zbieranie materiałów poznawczych do pracy dyplomowej i – w oparciu o nie – tworzenie eseju akademickiego. Osoba wspierająca projekt dyplomowy od strony techniczno-inżynierskiej dba o prawidłowe zastosowanie technologii, zgodne z koncepcją artystyczną dzieła. Praca z takim zespołem opiekuńczym pozwala osobie studiującej uzyskać wsparcie eksperckie w bardzo szerokim zakresie. Ponadto każda osoba wykładająca na PJATK jest dostępna na życzenie dla każdej osoby studiującej, w ramach siatki konsultacji, po umówieniu e-mailowym dnia i godziny.

Szczegółowe metody prowadzenia zajęć są zawarte w sylabusach przedmiotów. Formy prowadzenia zajęć, ich treści, a także metody kształcenia są podporządkowane uzyskaniu przez studentów zakładanych efektów uczenia się, a zasadniczym zadaniem prowadzących zajęcia jest skuteczne wspieranie wysiłków studentów, zmierzających do osiągnięcia tych właśnie efektów.

PJATK jako jedna z pierwszych uczelni w Polsce wprowadziła oprogramowanie NOMAD umożliwiające pracę e-learningową, jednak dopiero w okresie pandemii tego rodzaju techniki pracy rozwinęły się w znaczącym stopniu. Obecnie w całej uczelni pracujemy w oparciu o MS Teams, gdzie poza materiałami dostępnymi w trakcie zajęć osoby studiujące mogą korzystać z nagrań wykładów, mogą zasięgać opinii prowadzących zajęcia (chat MS Teams) i mogą uczestniczyć w wykładach zdalnych, na przykład w czasie realizacji „Blended Intensive Projects”, które – jak sama nazwa wskazuje – wykorzystują techniki komunikacji internetowej. Oczywiście zasoby internetowe wykorzystywane też są w prezentacjach, wykładach i tutorialach. Biblioteka uczelniana udostępnia repozytoria i zasoby internetowe. Cały system informacji i publikacji dotyczących programu prowadzony jest cyfrowo, także ewaluacja i indeksy studenckie wypełniane są cyfrowo w systemie GAKKO.

Niemniej ze względu na specyfikę uczelni artystycznej regularne zajęcia prowadzone są przede wszystkim w kontakcie osobistym.

Osoby studiujące na kierunku Grafika w dużym stopniu korzystają z rozmów i konsultacji indywidualnych. Osoby wybitnie uzdolnione mogą zabiegać o indywidualny program studiów, umożliwiając im uczenie się międzywydziałowe. Osoby mające kłopoty w nauce i nieczyniące postępów w przewidzianym programem czasie mają możliwość powtarzania przedmiotów stwarzających problemy w formie ITN - Indywidualnego Toku Nauki. Wówczas nauczyciel prowadzący wspiera uzupełnianie wiedzy i umiejętności w formie konsultacji.

Osoby żyjące z niepełnosprawnościami otrzymują wsparcie w postaci osobistego asystenta. Niebagatelną rolę odgrywają też bezpośredni kontakt studenta z dydaktykiem i konsultacje indywidualne podczas pracy w niewielkich zespołach projektowych i grupach studenckich. Ten ostatni element jest szczególnie istotny w przypadku pracy ze studentami żyjącymi z dysfunkcjami (przykładowo, w ostatnich latach dyplomowane zostały cztery osoby niesłyszące).

Harmonogram studiów (zał. K.2.2 Plan zajęć.) przewiduje wykłady dla mniejszych i większych grup studenckich oraz ćwiczenia laboratoryjne lub studyjne w grupach maksymalnie 16-osobowych. Uczelnia organizuje zajęcia, posługując się systemem GAKKO, który umożliwia planowanie i publikację harmonogramu zajęć w taki sposób, iż jest on widziany indywidualnie na dany dzień przez pedagoga i przez osobę studiującą.

Plan ogólny jest dostępny w systemie GAKKO, tak więc łatwo można zlokalizować każde zajęcia. Harmonogramy studiów stacjonarnych i niestacjonarnych zawierają przedmioty obowiązkowe i przedmioty obieralne (30% zajęć).

Poza zajęciami obowiązkowymi i obieralnymi studenci odbywają praktyki i staże zawodowe oraz mogą uczestniczyć w międzynarodowych projektach edukacyjnych i zajęciach rozwijających indywidualne pasje - w kołach naukowych. Odbywają także kurs BHP i obowiązkowe zajęcia wychowania fizycznego.

Osoby studiujące obierają około 30% zajęć fakultatywnych, w tym pracownię dyplomową i stosownie do tego wyboru, po rozmowie z zespołem prowadzącym pracę dyplomową, dodatkowe przedmioty obieralne i uzupełniające. Jeśli chodzi o wybór miejsca praktyk, w dużym stopniu zależy on również od planowanego zakresu studiów.

W czasie całych studiów I stopnia w trybie stacjonarnym w ciągu 6 semestrów realizowanych jest 2132 godzin kontaktowych z pedagogiem, 120 godzin praktyk, 147 godzin samodzielnej pracy nad dyplomem oraz 147 godzin konsultacji w ramach pracowni dyplomowych. Osoba studiująca uzyskuje 4 pkt ECTS po odbyciu praktyk oraz 28 ECTS w efekcie pracy nad dyplomem kończącym studia. W sumie uzyskuje 188 punktów ECTS, czyli ponad 100% wymaganej liczby ECTS, która wynosi 180 punktów.

Realizowanych jest 2072 godzin zajęć (ćwiczenia i wykłady), co przekłada się na 156 ECTS. Dodatkowo osoba studiująca uzyskuje 4 pkt ECTS po odbyciu 120 godzin praktyk oraz spędza 294 godziny w ramach pracy nad dyplomem, uzyskując 28 pkt ECTS.

Punkty ECTS, przypisane przedmiotom, uwzględniają całkowity nakład pracy osoby studiującej. Na przykład Liternictwo przewiduje 15 godzin kontaktowych z wykładowcą i co najmniej 15 godzin pracy samodzielnej nad realizacją zadań domowych i zapoznaniem się z materiałami do ćwiczeń. Zatem osoba zaliczająca ten przedmiot otrzymuje 2 punkty ECTS, ponieważ uwzględnia się również pracę indywidualną studenta.

Według nowego programu przyjętego w roku 2022/2023 w czasie całych studiów I stopnia w trybie niestacjonarnym w ciągu 6 semestrów realizowanych jest 1324 godziny zajęć (196 godzin wykładów i 1128 godzin ćwiczeń), co daje 190 ECTS. Dodatkowo osoba studiująca uzyskuje 2 ECTS po odbyciu 120 godzin praktyk, oraz 9 ECTS w wyniku 84 godzin samodzielnej pracy nad dyplomem.

W wygasającym potoku anglojęzycznym studiów licencjackich Grafika obecnie pozostał jeden rocznik studentów, którzy przystąpią do obrony w lipcu 2025 roku. Studenci zrealizowali 1497 godzin ćwiczeń, 375 godzin wykładów, 465 godzin warsztatów, uzyskując 180 ECTS. W roku 2021/2022 została podjęta decyzja o utworzeniu nowego kierunku, tak by umożliwić zwiększenie stopnia umiędzynarodowienia poprzez cykliczne, minimum 30-godzinne zajęcia z wykładowcami zagranicznych uczelni i z ekspertami spoza PJATK oraz utrzymać komponenty zakresu Multimedia Communication Design bez kolizji z regularnym programem zajęć na kierunku Grafika. W roku 2023/2024 otwarty został nowy kierunek w języku angielskim na poziomie studiów I stopnia Graphic Design & Multimedia Art i uruchomiony nabór na ten kierunek.

Zintegrowany program studiów II stopnia – łączący polsko- i anglojęzycznych studentów – wygasł w roku 2023/2024. Na tym poziomie zajęcia w pracowniach artystycznych prowadzone były wspólnie, gdyż przede wszystkim dotyczyły rozmów indywidualnych 1:1, student i nauczyciel, a wykłady prowadzone były w j. polskim i angielskim odrębnie. Po wprowadzeniu zmian programowych w programie II stopnia Grafika utworzono odrębny kierunek Graphic Design & Multimedia Art. Nabór na ten kierunek został uruchomiony w roku 2023/2024. Celem utworzenia nowego kierunku było przystosowanie programu do możliwej współpracy w programie Erasmus Mundus z partnerami z Belgii i Japonii. Obecnie programy w języku polskim i angielskim są w pełni podzielone na dwa odrębne kierunki.

Działające koła naukowe w roku akademickim 2024/2025:

1. **Koło fotograficzne** – opiekun: dr Arkadiusz Wiedeński – zrzecza osoby zainteresowane rozwijaniem swojej pasji oraz umiejętności fotograficznych w studio oraz poza studio (działania koła są też realizowane w plenerze). Program koła obejmuje badania w obszarze Budowanie narracji obrazem fotograficznym oraz pracę nad cyklem fotograficznym. Prace studentów na koniec semestru eksponowane są w galeriach Uczelni bądź na wystawach zewnętrznych.
2. **Xr_c Student's Club** – opiekun: dr Wiesław Kopeć – międzywydziałowe koło naukowe zrzecza osoby zainteresowane badaniem i tworzeniem rzeczywistości wirtualnej i poszerzonej. https://xrlab.pja.edu.pl/?_gl=1%2Aajvtz5%2A_gcl_aw%2arOnml-jE3MjQ3NjYxodyuQ2p3Sonbanc4clcyQmhbzoVpdoFvUk81ckw2QkxtrenfenFjZlB-1Slztc2fslw5qsvuxeezrnujfq28tcmhsam5QcnFsVl9ituxsn3bcbOnsrvrqxzexoJ3rq...%2A_gcl_au%2anjY4otgzmdq4LjE3Mjcndczoty.

3. **Game Lab** – opiekun: Benjamin Hanussek – zrzesza społeczność zainteresowaną tworzeniem i estetyką gier wideo. W kole tym odbywają się spotkania i dyskusje integrujące przestrzeń akademicką i branżową. Pozwala to studentom lepiej zrozumieć potrzeby rynku i przygotować się do budowania kariery w przemyśle kreatywnym gier.
 4. **Koło Gier planszowych** – opiekunowie: Filip Kwiatkowski oraz Agnieszka Szołucha. Celem koła jest popularyzacja gier planszowych RPG, środowisk gier planszowych, popularyzacja tej formy aktywności jako skutecznej metody wspierającej rozwój intelektualny oraz integrację środowiska akademickiego PJATK.
 5. **ArtRobo Lab** – opiekun: Klaudiusz Ślusarczyk – międzywydziałowe koło zrzeszające osoby zainteresowane robotyką i sztuką współpracuje z podobnymi organizacjami w Europie (ENNSAD, Paryż Samuel Bianchini i firma Orange) oraz przygotowuje prototypy eksperymentalnych urządzeń na międzynarodowe wystawy, takie jak WRO ART.
 6. **Sitodruk - zin - rizo - opiekun:** Natalia Łajszczyk – zrzesza studentów, pragnących pogłębić wiedzę w zakresie technik drukarskich takich jak sitodruk i RIZO oraz form wydawniczych, takich jak ZIN i książka autorska czy książka artystyczna. Współpracuje z Pracownią Otwartą.
 7. **Koło sztuk performatywnych** – opiekun: Jakub Karpoluk – zrzesza studentów zainteresowanych inscenizacją i scenografią oraz multimediami w sztukach performatywnych. Współpracuje z Instytutem Sztuki Japońskiej Manggha, z Instytutem Teatralnym w Warszawie, z warszawskimi teatrami i zespołami muzycznymi, w tym z orkiestrami kameralnymi.
 8. **Koło projektowania uniwersalnego** – opiekun: Anna Eichler – bada i realizuje projekty w zakresie projektowania inkluzywnego, przede wszystkim w minionych dwóch latach projektowania dla osób żyjących z dysfunkcją i ograniczeniem wzroku.
- Dokładne informacje o działalności kół oraz opisy kół zawarte są na stronie Uczelni w zakładce Koła naukowe.

Przykładowe opisy przedmiotów na studiach stacjonarnych pierwszego stopnia

Pełen zakres przedmiotów wraz z opisami znajduje się na stronie Uczelni.

Poniżej podajemy kilka wybranych.

Grafika artystyczna

Studenci poznają podstawowe techniki graficzne, a następnie pogłębiają swoje umiejętności w posługiwaniu się linorytem i akwafortą oraz poznają kolejne, jak sucha igła, algrafia, monotypia i serigrafia. Temat wykonywanych prac pozostaje dowolny, a wybór narzędzi i techniki zależy od indywidualnych preferencji każdego studenta. W procesie studiów włączane są techniki mieszane, w tym multimedialne.

Grafika multimedialna

W trakcie zajęć studenci poznają praktyczny proces przygotowania filmów lub animacji interaktywnych (Interactive Digital Storytelling), w oparciu o stworzony przez siebie scenariusz. Tworzą własny projekt, w którym odbiorca ma możliwość sterowania rozwojem fabuły w trakcie oglądania. Praca powstaje w intuicyjnym serwisie online, łatwo dostępnym nawet dla osób początkujących. Przykłady wybranych projektów na stronie.

Przygotowanie do druku DTP

Specjalistyczne zajęcia prowadzone w pracowniach komputerowych służą tworzeniu publikacji cyfrowej do konkretnego zastosowania. W części poświęconej przygotowaniu do druku studenci poznają różne techniki stosowane w druku oraz metody przygotowania plików graficznych. W części poświęconej publikacji internetowej skupiają się na tworzeniu dokumentów cyfrowych (np. folio, e-pub itp.). Celem wprowadzanych rozwiązań informatycznych jest poszerzenie możliwości działania programów graficznych za pomocą skryptów.

Rzeźba

Celem przedmiotu jest wprowadzenie praktycznej umiejętności posługiwania się zdobytą wiedzą i doświadczeniem w zakresie modelowania rzeźbiarskiego przy realizacji projektów o szerszym charakterze, szczególnie przy pracy z użyciem programów do modelowania 3D.

Malarstwo

Program stanowi podstawę budowania świadomości plastycznej niezbędnej do podejmowania kreacji artystycznej. Zakłada poznanie i obserwację zjawisk w naturze, interpretację od analizy do syntezy oraz przygotowanie studentów do kształtowania wypowiedzi plastycznych. Proces kształcenia opiera się na ćwiczeniach oraz korektach indywidualnych oraz prezentacjach prac studenckich. Podstawą przedmiotu są ćwiczenia ze studium postaci w przestrzeni oraz zadania plenerowe i kompozycyjne na zadane tematy.

Animacja

Pozwala na zdobycie podstawowej wiedzy oraz umiejętności z zakresu animacji 2D. Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami produkcji filmów animowanych oraz językiem filmowym. Na zajęciach kładzie się nacisk na naukę tworzenia storyboardów, doskonalenie umiejętności storytellingu oraz opracowywanie charakteru designów do animacji. Studenci pracują wspólnie lub indywidualnie nad swoimi projektami, zagłębiając się w różne aspekty tworzenia filmów animowanych.

Toon Boom TB

W toku zajęć student poznaje podstawy animacji 2D oraz tajniki pracy w studiu animacji. Podczas realizowania praktycznych zadań student zdobywa doświadczenie pracy w programie ToonBoom Harmony - powszechnie używanym w studiach zajmujących się animacją 2D, zarówno rysunkową, jak i cut-outową.

Przykładowe opisy przedmiotów na studiach stacjonarnych drugiego stopienia

Grafika warsztatowa GWA

Przedmiot ma na celu doskonalenie artystycznego warsztatu graficznego. Pozwala na zastosowanie technik informatycznych w grafice warsztatowej. Umożliwia tworzenie cyklu grafik w wybranej technice oraz eksperymentowanie z podłożem, matrycą i obiektem graficznym.

Dźwięk

Zestaw wykładów i ćwiczeń wspiera pracę nad projektem dyplomowym. Studenci komponują swój utwór dźwiękowy, gotowy do wykorzystania w pracy dyplomowej. Omawiane są zagadnienia związane z budowaniem przestrzeni w filmie, w tym nowe technologie

Dolby Atmos, dźwięk 3D, jak też zagadnienia estetyczne na przykładzie seriali dostępnych na platformach HBO i Netflix, np. *Gra o Tron* lub *House of Cards*. Dużo filmowych analiz i inspiracji. Jeden z wykładów – film baletowy z muzyką Piotra Czajkowskiego *Black Swan* ze zdobywczynią Oscara Natalie Portman – prowadzony jest w języku angielskim.

Technologie Nowych Mediów

Zajęcia te wyposażają studentów w podstawowe umiejętności korzystania z oprogramowania Touch-Designer do tworzenia najnowocześniejszych interaktywnych i generatywnych systemów wizualnych. Studenci opanowują sztukę projektowania architektury interakcji w czasie rzeczywistym i systemów live-performansu, które płynnie integrują różne urządzenia, w tym DMX, światła LED i protokoły OSC czy NDI. Przedmiot obowiązkowy dla pracowni wiodącej Multimedia.

Rysunek specjalistyczny

Celem kształcenia jest rozwijanie przez studenta uzdolnień plastycznych, umiejętności warsztatowych poprzez poznanie różnych technik rysunkowych tradycyjnych, analogowych i multimedialnych oraz posługiwanie się nimi w realizacji prac rysunkowych.

Kolor w przestrzeni multimedialnej

Program stanowi określenie świadomości plastycznej studenta niezbędnej do podejmowania kreacji artystycznej. Podstawową ideą jest zrozumienie roli barwy w multimedialnych. Studenci łączą doświadczenie pracy nad obrazem analogowym z poznawaniem technik multimedialnych i intermedialnych. Proces kształcenia opiera się na ćwiczeniach oraz korektach indywidualnych i prezentacjach prac studenckich.

Laboratorium 3D

W ramach pracowni 3D studenci mają do dyspozycji wysoce różnorodne środowisko pracy związane z technologiami 3D:

- W obszarze kreacji i nauki, poza standardowymi, ogólnie dostępnymi na Uczelni programami studenci mają dostęp do szerszej gammy rozwiązań, między innymi Maxon zBrush, SideFX Houdini, Marvelous Designer itp.
- W obszarze akwizycji danych, sprzęt fotograficzny (Sony Alfa oraz EOS 6D wraz z lampą Godot AR 6000 [cross polarization]), oraz drony (DJI Mavic Air2, DJI Mavic Air 2s, DJI FPV).
- W dziedzinie druku 3D pracownia wyposażona jest w drukarkę Bambu Lab P1S wraz z AMS.
- W dziedzinie technologii VR w pracowni znajduje się pewna ilość sprzętu, którego podstawą są rozwiązania z rodziny HTC Vive (3 sztuki) oraz Valve Index.

Ćwiczenia laboratoryjne w Centrum Badawczym PJATK

Jednym z rodzajów ćwiczeń laboratoryjnych prowadzonych na kierunku Grafika są ćwiczenia wyjazdowe w Centrum Badawczo-Rozwojowym PJATK w Bytomiu. Zazwyczaj odbywają się tam zajęcia na drugim stopniu studiów, jest to wpisane w program nauczania Pracowni 3D (prowadzący: dr mgr inż. Krzysztof Kalinowski) na trzecim semestrze. Pracownia 3D korzysta z laboratorium w badaniach wspierających animację i modelowanie oraz druk trójwymiarowy. W zajęciach tych uczestniczą także osoby studiujące w pracowni multimedialnych (prowadząca: dr hab. Anna Klimczak). Prezentacje rezultatów tych innowacyjnych zajęć miały miejsce na festiwalu Fulldome w Meksyku w r. 2017, na konferencji

Touch-Designer Summit w Berlinie w r. 2018 oraz w Centrum Nauki Kopernik na festiwalu „Przemiany” w latach 2019–2024).

Od roku 2022 wprowadzone zostały elementy kreacji artystycznej z wykorzystaniem technologii dronów. Podobnie jak w przypadku technologii *motion capture* jest to część procesu dydaktycznego Pracowni 3D. W roku 2024 w ramach współpracy z CBR w Bytomiu pozyskano znaczną ilość SBSP (systemów dronów) celem zintegrowania między innymi z działaniami prowadzonymi na wydziale SNM (badania naukowe, zajęcia dla studentów).

Organizacja praktyk studenckich

Praktyki studenckie na Wydziale Sztuki Nowych Mediów są obowiązkowe i stanowią integralną część programu nauczania. Studenci muszą zrealizować je w wymiarze 120 godzin zegarowych do końca studiów na kierunku Grafiki i 200 godzin na kierunku Architektury Wnętrz.

Ogólnym celem praktyk jest weryfikacja, rozwinięcie i praktyczne zastosowanie umiejętności nabytych przez studenta w czasie studiów, jak i poszerzenie zdobytej przez niego wiedzy. Student uczy się samodzielności oraz poszukiwania rozwiązań napotkanych problemów. Może zdobyć doświadczenie, wiedzę na temat rynku pracy oraz wymaganych umiejętności, a także dokonać samooceny własnych kwalifikacji. Wszystko to zwiększa jego szansę na bycie konkurencyjnym i znalezienie dobrego zatrudnienia w przyszłości. Praktyki umożliwiają studentowi zapoznanie się z funkcjonowaniem firm i z nowymi technologiami informatycznymi od strony praktycznej oraz nierzadko okazują się pomocne w realizacji pracy dyplomowej.

Szczegółowymi celami praktyk studenckich są:

- kształtowanie konkretnych umiejętności zawodowych związanych bezpośrednio z miejscem odbywania praktyki,
- kształtowanie umiejętności skutecznego komunikowania się w konkretnych instytucjach zawodowych,
- zapoznanie studenta ze specyfiką potencjalnego środowiska zawodowego,
- poznanie przez studenta struktury danej instytucji, zasad organizacji pracy, podziału kompetencji, procedur, procesu planowania pracy, kontroli itp.
- doskonalenie przez studenta umiejętności organizacji pracy własnej, pracy zespołowej, efektywnego zarządzania czasem, sumienności oraz odpowiedzialności za powierzone zadania.

Wydział Sztuki Nowych Mediów pomaga studentom w znalezieniu instytucji, w ramach której będą oni w stanie odbyć wymagane praktyki. Uczelnia ma podpisane umowy o współpracy z wieloma firmami. Przykład takiej umowy został dołączony do niniejszego raportu i znajduje się w sprawozdaniu z praktyk studenckich. Firmy dobierane są dla studentów pod względem profilu ich działalności. W przypadku Wydziału Sztuki Nowych Mediów można wśród nich wyróżnić te prowadzące szeroko pojętą działalność związaną z multimediami, przetwarzaniem grafiki komputerowej 2D i 3D, technologiami VR i AR, dźwiękiem, fotografią czy obrazem wideo.

W wielu przypadkach studenci wyszukują praktyki samodzielnie, wybierając we własnym zakresie miejsce oraz rodzaj praktyk. Następnie konsultują swój wybór z Pełnomocnikiem

Rektora ds. Praktyk Studenckich, uzyskując wsparcie w kwestiach formalnych oraz merytorycznych. Uczelnia podpisuje umowę z firmą, w której student będzie odbywać praktyki.

Zaliczenie praktyk może nastąpić na podstawie pracy zawodowej, o ile jej zakres jest zgodny z wymaganiami praktyk na danym wydziale. Ma to szczególne zastosowanie w przypadku studentów niestacjonarnych.

Uczelnia zapewnia studentom praktyki, nie tylko współpracując m.in. z firmami technologicznymi, takimi jak Orange, WP, PKO BP, Państwowy Instytut NASK, Accenture, ale również organizując oraz uczestnicząc w różnych targach pracy i praktyk. Propozycje praktyk dla studentów zdobywane są również przez mailing do firm z bazy danych PJATK, spotkania z przedstawicielami interesariuszy zewnętrznych oraz w wyniku działań promocyjnych Akademii. Uczelnia posiada również portal internetowy <https://abk.pjwstk.edu.pl/>, na którym umieszczane są przez potencjalnych pracodawców oferty praktyk, staży oraz pracy. Portal praktyk zarządzany jest przez Pełnomocnika Rektora ds. Praktyk Studenckich. Pracownicy PJATK posiadający informacje o ofercie praktyk umieszczają informacje o niej na portalu praktyk lub przekazują ją Pełnomocnikowi Rektora ds. Praktyk Studenckich.

Studenci najczęściej odbywają praktyki na stanowiskach: grafik 2D lub 3D, projektant graficzny, asystent fotografa, realizator efektów specjalnych, montażysta, asystent oświetleniowca, projektant prac multimedialnych z rzeczywistością rozszerzoną – AR, projektant UX, programista w zakresie podstawowym – HTML, animator 2D lub 3D, twórca kontentu do gier komputerowych. Przykładowe miejsca odbywania praktyk to: agencje reklamowe, domy mediowe, wydawnictwa, studia projektowe, firmy technologiczne. Przykładowe sprawozdania i dzienniki praktyk zostały załączone do tego raportu (zał.K.2.3. Sprawozdania z praktyk).

Od 2019/2020 roku studenci PJATK mają możliwość uzyskania dofinansowania z programu Erasmus+ na wyjazdy stażowe. Z tej możliwości skorzystało dotychczas 32 studentów Wydziału Sztuki Nowych Mediów.

Od roku 2021/2022 SNM wysyła studentów na staże do Stałego Przedstawicielstwa Rzeczypospolitej Polskiej przy OECD, do Paryża, oraz do studia Integral Rudi Bauera, również w Paryżu.

W roku 2023 siedmioro studentów brało udział w organizacji i przygotowaniu konferencji ATyPI Paris 2023, częścią tego były staże w firmach pracujących przy organizacji i realizacji tej konferencji.

Poza Francją – gdzie staże dofinansowane przez Erasmus odbyło 12 studentów SNM – najpopularniejszym kierunkiem jest Hiszpania – 10 staży. Pozostałe kraje to Holandia – 2 staże, Portugalia – 2 staże, Czechy – 2 staże, Dania – 1 staż, Słowenia – 1 staż, Irlandia – 1 staż, Wielka Brytania – 1 staż.

Zaliczenie praktyk studenckich

Zaliczenie praktyk odbywa się każdorazowo na podstawie oceny sprawozdania oraz – w uzasadnionych przypadkach – na podstawie dodatkowej rozmowy ze studentem. Każde sprawozdanie jest weryfikowane dwukrotnie – przez Koordynatora ds. Praktyk Studenckich

oraz Pełnomocnika Rektora ds. Praktyk Studenckich. Sprawozdania z praktyk składane są w systemie elektronicznym GAKKO. Akceptacja sprawozdania z praktyk jest równoznaczna z podpisaniem załącznika A przez Pełnomocnika Rektora ds. Praktyk Studenckich. Warunkiem zaliczenia praktyk jest otrzymanie pozytywnej opinii od opiekuna wyznaczonego przez pracodawcę oraz przedstawienie odpowiednio wypełnionego sprawozdania. Praktyki mogą zostać niezaliczone ze względu na negatywną opinię o studentcie z firmy, w której student odbywał praktyki, lub ze względu na niezgodność charakteru działań podczas praktyk z wymogami wydziału. Sprawozdanie z praktyk zawiera:

- nazwę jednostki organizacyjnej, w której student odbywał praktyki;
- temat praktyk;
- opis zakresu powierzonych obowiązków i przebiegu praktyk;
- okres trwania praktyk;
- uwagi pracodawcy;
- uwagi studenta na temat przebiegu praktyk;
- potwierdzenie odbycia praktyki oraz opinię wystawioną przez opiekuna.

W każdym sprawozdaniu z praktyk studenckich znajduje się ankieta dotycząca szczegółowych kompetencji praktykanta. Dzięki niej można ustalić poziom umiejętności i wiedzy studenta, co nie tylko pozwala na ocenę praktykanta, ale też daje pracodawcy możliwość pośredniego wskazania tych obszarów, w których program nauczania PJATK mógłby być uzupełniony. W sprawozdaniu znajduje się również dodatkowe pole „Sugestie odnośnie zmian, które należałoby wprowadzić do programu nauczania”. Zawarte w nich komentarze praktykodawców przekazywane są co roku do Pełnomocnika Dziekana ds. Zapewnienia Jakości Procesu Dydaktycznego Wydziału Sztuki Nowych Mediów.

W roku akademickim 2020/2021 wprowadzone zostały nowe wzory interaktywnych sprawozdań z praktyk studenckich, które ułatwiają pracodawcom ich wypełnienie. Dokumenty zostały przygotowane przy zachowaniu dobrych zasad projektowania graficznego oraz User Experience.

Treści programowe zawarte w sylabusach i przedmiotowe efekty uczenia się są zgodne z kierunkowymi efektami uczenia się, które odpowiadają dyscyplinie Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki oraz wpisują się w strategię naukowo-badawczą Uczelni.

Zajęcia zostały tak pomyślane, by system wykładów, ćwiczeń, warsztatów, praktyk i staży w sposób kompleksowy i jednocześnie specyficzny dla poszczególnych przedmiotów zapewnił uzyskanie przez osobę kończącą studia wszystkich efektów uczenia się dla danego poziomu studiów. Pokrycie efektów uczenia się pokazuje matryca załączona do raportu.

Studia stacjonarne magisterskie

W przypadku studiów magisterskich (2 stopnia) podzielonych na 4 semestry, obejmujące 904 godziny kontaktowe z pedagogiem i 390 godzin konsultacji w ramach pracowni dyplomowych, program studiów magisterskich zapewnia możliwość uzyskania wymaganej liczby ECTS, tj. 120 ECTS.

Osoba studiująca uzyskuje 31 ECTS w efekcie pracy nad dyplomem kończącym studia.

Studia I stopnia w potoku anglojęzycznym na kierunku Grafika

W roku 2011 w programie Grafika uruchomiony został potok anglojęzyczny. Program ten był prowadzony w oparciu o KEU Grafika, jako osobna specjalizacja w języku angielskim – Multimedia Communication Design. Osoby studiujące w tym potoku miały więcej zajęć prowadzonych przez obcokrajowców, wykładających w języku angielskim, ich kształcenie skupiało się na pogłębieniu umiejętności projektowania w zespołach i w środowisku międzynarodowym oraz międzykulturowym. W związku ze zmianami wprowadzonymi przez nowelę ustawy o szkolnictwie wyższym i konieczności przekształcenia specjalizacji w zakresy oraz dzięki uzyskaniu oceny parametryzacyjnej, umożliwiającej otwarcie nowych kierunków w latach 2021/2022 opracowano program nowego kierunku, tak by umożliwić prowadzenie zajęć przez wykładowców zagranicznych, przyjeżdżających w trybie warsztatowym z 30-godzinny programem zajęć. Program ten został przyjęty przez Senat PJATK w roku 2022/2023, nabór uruchomiono w roku 2023/2024. Wygasający obecnie ostatni 3. rok potoku anglojęzycznego na kierunku Grafika obejmował 6 semestrów, 2337 godzin zajęciowych, z czego 2132 było godzinami kontaktowymi z pedagogiem i podobna liczba obejmowała samodzielną pracę domową (realizacja zadań artystycznych i projektowych), do tego osoby studiujące obowiązkowo odbywały 120 godzin praktyk oraz 205 godzin konsultacji w ramach pracowni dyplomowych.

Zgodnie z zaleceniem PKA z roku 2018/2019 osoba studiująca uzyskiwała 160 ECTS w ramach odbytych wykładów, ćwiczeń i warsztatów, 4 ECTS po odbyciu praktyk i 24 ECTS w efekcie pracy nad dyplomem. W sumie w ciągu 6 semestrów studiów absolwent uzyskiwał 188 ECTS, o 8 ECTS więcej ponad wymagane 180.

Studia niestacjonarne magisterskie

W miarę zaawansowania studiów wzrasta stopień obieralności przedmiotów, co umożliwia coraz bardziej samodzielną pracę twórczą. W trakcie realizacji całego programu osoba studiująca może samodzielnie wybrać ponad 30% zajęć. Program uwzględnia grupy zajęć w dyscyplinach: Sztuki Plastyczne i Konserwacja Dzieł Sztuki oraz Techniki Informacyjne i Telekomunikacja. Kierunek został przyporządkowany do Sztuk Plastycznych i większość przedmiotów nauczanych w programie – 70% – odpowiada tej dyscyplinie. Osoby studiujące mają obowiązkowe zajęcia z co najmniej jednego języka obcego oraz możliwość wyboru dodatkowego języka, np. w przypadku obcokrajowców może to być język polski. Przedmioty z dziedziny nauk humanistycznych i społecznych kształcone są w zakresie ponad 5%, tym samym spełniające wymóg ustawy. W programie zajęcia zawierające komponent kształcenia na odległość stosowane są jedynie w sytuacjach przymusowych – jak pandemia lub w wypadku programów międzynarodowych – Blended Intensive Projects, w których są one wymagane regulaminowo.

W procesie uczenia wykorzystywane są bardzo różnorodne metody kształcenia, z naciskiem na specyficzne zajęcia praktyczne – ćwiczenia studyjne, warsztatowe i laboratoryjne, niezbędne dla zbudowania indywidualnego warsztatu artystyczno-projektowego. Dokłada się wszelkich starań, by formy prowadzenia zajęć stymulowały osoby studiujące do samodzielności i przygotowywały do dalszego kształcenia oraz uzyskania kierunkowych kompetencji społecznych i profesjonalnych.

Efekty uczenia się są sprawdzane i oceniane w trakcie zajęć, w przeglądach, egzaminach i zaliczeniach prac śródrocznych i semestralnych, a w końcu w procesie przygotowawczym do przedstawienia i obrony dyplomu.

Oceny zakładanych efektów kierunkowców dokonuje trzyosobowy zespół promotorski, dopuszczając pracę dyplomową do obrony. Następnie niezależny, niezaangażowany w powstawanie dzieła recenzent wyraża swoją opinię w wypowiedzi pisemnej na temat wszystkich składowych projektu: części teoretycznej, praktycznej, w tym komponentu technicznego. Z recenzjami promotorskimi i niezależną opinią oraz średnią oceną przebiegu studiów zapoznaje się dyplomowa komisja egzaminacyjna, której osoba kandydująca do tytułu przedstawia swoją pracę dyplomową w otwartej, publicznej prezentacji, a następnie odpowiada na pytania zadane przez członków komisji.

Warunki i zasady uznawania efektów i okresów kształcenia oraz kwalifikacji

Pierwszy rok studiów kończy się przeglądem komisyjnym ocen uzyskanych przez wszystkich studentów i omówieniem osiągniętych rezultatów przez komisję powołaną przez Dziekana lub Prodziekana. Kolejne semestry zaliczane są na podstawie wyników osiągniętych w trakcie roku akademickiego. Student klasyfikowany jest na następny semestr, jeśli ma nie więcej niż trzy niezaliczone przedmioty. Przedmioty niezaliczone może odrabiać do końca studiów w trybie ITN (Indywidualnego Toku Nauki), którego zasady szczegółowo określa Regulamin studiów.

Dyplom

Na początku czwartego semestru studiów student wybiera pracownię dyplomową i pracownię wspomagającą. Na piątym semestrze student wybiera dodatkowo promotora technicznego i promotora pracy pisemnej. Osoba studiująca ustala z promotorem głównym temat pracy dyplomowej. Niezbędnym warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest uzyskanie pozytywnej oceny od każdego z opiekunów: część teoretycznej, projektowo artystycznej i komponentu technologicznego oraz zaliczenie wszystkich semestrów studiów.

Analogicznie na studiach drugiego stopnia: studenci wybierają pracownię dyplomową i pracownię wspomagającą. Po pierwszym semestrze proponują temat pracy dyplomowej, proszą o opiekę trzech promotorów.

Praca dyplomowa (licencjacka lub magisterska) stanowi samodzielne opracowanie określonego zagadnienia badawczego, artystycznego, projektowego lub dokonania artystycznego prezentującego ogólną wiedzę, umiejętności i kompetencje studenta związane ze studiowanym kierunkiem, poziomem i profilem kształcenia oraz spełnia formalne i merytoryczne kryteria właściwe dla danego kierunku i zakresu studiów, określone przez Radę Wydziału.

W skład pracy dyplomowej wchodzi:

- **część artystyczna** pracy dyplomowej – praca artystyczna lub projektowa, której zasady określa Regulamin dyplomowania; składa się ona z dwóch zharmonizowanych elementów – artystycznego i technicznego;
- **część techniczna** pracy dyplomowej – która dopełnia informatyczne aspekty w pracy dyplomowej;
- **część pisemna** opisuje wybrany aspekt poznawczy lub badawczo-naukowy związany z kierunkiem studiów, powiązany z tematyką pracy praktycznej.

Praktyczna część pracy dyplomowej pozwala na ocenę umiejętności i kompetencji oraz stopnia przygotowania absolwenta do samodzielnej pracy artystycznej w zakresie Grafiki, w zakresach: Wizualizacja, Animacja i (zakres wygasający w potoku anglojęzycznym) Multimedia Communication Design. W szczególności dotyczy to:

- przeprowadzenia świadomego procesu artystycznego lub projektowego; w kontekście artystycznym, społecznym, ekonomicznym, technicznym i środowiskowym;
- zdefiniowania problemu artystycznego lub projektowego (określenie celu i sposobów jego realizacji);
- opracowania założeń projektowych (określenie wymagań rynkowych, użytkowych, technicznych, społecznych i estetycznych);
- wykonania dokumentacji projektu (zapisu umożliwiającego jego późniejsze odtworzenie);
- prezentacji projektu (pokazu i omówienia).

Część techniczna dotyczy:

- wyboru właściwego rozwiązania technologicznego;
- rozwijania lub pogłębienia rozwiązań technologicznych pracy.

Część teoretyczna jest realizowana przez osobę przygotowującą pracę dyplomową pod merytoryczną opieką promotora pracy teoretycznej w ciągu dwóch semestrów. Jest pracą pisemną z zakresu szeroko rozumianej wiedzy dotyczącej Grafiki lub innego rodzaju zagadnienia związanego z tematyką dyplomu. Esej musi spełniać kryteria określone dla tego rodzaju prac w zakresie treści i formy. Szczegółowe zasady przygotowania akademickiej pracy teoretycznej są przekazywane dyplomantom podczas zajęć seminaryjnych i konsultacji z opiekunem tego komponentu.

Zalecenia dotyczące kryterium 2. wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę.

1.	Zalecenia dotyczące kryterium 2. wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
2.	Zaleca się zintensyfikowanie działań mających na celu zmianę sposobu zapisu na przedmioty fakultatywne	Zapisy na przedmioty fakultatywne mają charakter otwarty, przebiegają w formie internetowej rejestracji na wybrane zajęcia. Ankiety i formularze rejestracyjne są wysyłane do studentów na minimum miesiąc przed rozpoczęciem zajęć i powtarzane na dwa tygodnie przed rozpoczęciem zajęć. Uruchamiane są przedmioty, w których zbierze się grupa min. 6 osób w przypadku studiów magisterskich i 10 osób w przypadku studiów pierwszego stopnia. W razie dużego zainteresowania zwiększana jest liczba grup uczestniczących w wybranych zajęciach fakultatywnych. Rozwiązany został problem braku miejsc w wybranych pracowniach. Obecnie mamy do dyspozycji nowy budynek „A”, który zapewnia nam stabilne działanie i miejsce do odbywania się zajęć. Studenci po rozpoczęciu semestru mają możliwość przeniesienia się na inny przedmiot, w porozumieniu i za zgodą obojga prowadzących oraz koordynatora programu. Zalecenie zostało spełnione.

Kryterium 3. Przyjęcie na studia, weryfikacja osiągnięcia przez studentów efektów uczenia się, zaliczanie poszczególnych semestrów i lat oraz dyplomowanie

Wymagania stawiane kandydatom oraz kryteria stosowane w postępowaniu kwalifikacyjnym

Przyjęcia na kierunek Grafika odbywają się w oparciu o ocenę umiejętności artystycznych oraz rozmowę kwalifikacyjną oceniającą wiedzę ogólną i motywację osób kandydujących, a w przypadku kandydatów do potoku anglojęzycznego dodatkowo oceniana była znajomość języka (obecnie wygasającego). Podczas takiego spotkania członkowie komisji rekrutacyjnej oceniają potencjał studenta w jego przyszłej edukacji. W skład komisji rekrutacyjnej wchodzi pracownicy akademicy z WSNM / Grafika.

Szczegółowe zasady rekrutacji znajdują się na stronie internetowej: <https://pja.edu.pl/dla-kandydata/>.

Osoby kandydujące dokonują rejestracji online poprzez portal rekrutacyjny - rekrutacja.pjwstk.edu.pl. Po dostarczeniu wymaganych dokumentów: świadectwa dojrzałości, podania o przyjęcie na studia, aktualnego zdjęcia (typu dowodowego) w formacie cyfrowym (zapisane w systemie rejestracji online) oraz dowodu wpłaty za rozmowę kwalifikacyjną, osoby kandydujące powiadamiane są o dacie komisyjnego przeglądu portfolio i rozmowy kwalifikacyjnej.

W zależności od wybranego stopnia studiów egzamin kwalifikacyjny jest zróżnicowany.

Po dopełnieniu wszystkich formalności kandydat podpisuje z Uczelnią kontrakt. Lista prac rysunkowych, malarskich, fotograficznych i dowolnych, które powinny znaleźć się w portfolio, oraz wymaganych dokumentów opublikowana jest na stronie internetowej PJATK.

Rozmowa kwalifikacyjna oraz złożenie portfolio

Rozmowa kwalifikacyjna jest prowadzona w celu sprawdzenia wiedzy kandydata o malarstwie, architekturze, teatrze, filmie, wystawach, muzeach. W przypadku osób kandydujących spoza Polski istnieje możliwość przeprowadzenia rozmowy online.

W skład teczki - portfolio - obowiązkowo wchodzi następujące prace:

1. **Rysunek** (preferowany format rysunków 100 x 70 cm lub 70 x 100 cm)
 - rysunek postaci ludzkiej z natury - format minimum 50 x 70 cm i 70 x 50 cm, minimum 5 sztuk rysunków;
 - martwa natura - minimum 5 sztuk rysunków;
 - inne formy rysunków (dowolna liczba prac).
2. **Malarstwo**
 - pejzaż - praca malarska wykonana dowolną techniką na papierze bądź kartonie (format minimum 50 x 70 cm i 70 x 50 cm; minimum 5 prac malarskich);
 - martwa natura - praca malarska wykonana dowolną techniką na papierze bądź kartonie (format minimum 50 x 70 cm i 70 x 50 cm; minimum 5 prac malarskich);
 - inne formy malarskie (dowolna liczba prac).

3. Fotografia

- kolorowa bądź czarno-biała – może być przedstawiona fotografia portretowa, krajozraz, dowolna kompozycja, reportaż (minimum 10 sztuk odbitek w formacie A5 lub większym). Dodatkowo akceptowane są również zdjęcia w wersji cyfrowej.

Decyzję o kwalifikacji na kierunek Grafika podejmuje Wydziałowa Komisja Kwalifikacyjna w ciągu 2 tygodni po pozytywnej ocenie teczki kandydata, pozytywnej ocenie przebiegu rozmowy kwalifikacyjnej oraz po dostarczeniu kompletu dokumentów.

Studia I stopnia

Warunkiem przyjęcia na kierunek Grafika jest posiadanie dokumentu uprawniającego rozpoczęcie studiów pierwszego stopnia (świadectwo dojrzałości) oraz pozytywna ocena z portfolio i rozmowy kwalifikacyjnej.

Do egzaminu przystępują osoby z wykształceniem co najmniej średnim. Egzamin na studia pierwszego stopnia składa się z dwóch etapów:

- rozmowy kwalifikacyjnej, która sprawdza zainteresowania osoby kandydującej i jej wiedzę ogólną
- przeglądu portfolio, który pozwala ocenić umiejętności artystyczne kandydata.

Każdy etap oceniany jest w skali od 1 do 5 punktów. Uzyskanie dwóch punktów za rozmowę kwalifikacyjną i dwóch punktów za teczkę jest niezbędnym minimum kwalifikującym do podjęcia studiów. Osoby niespełniające tego warunku, lecz silnie zmotywowane, by się uczyć, mogą podjąć naukę na rocznym kursie przygotowawczym – „kurs O” – podczas którego uczęszczają na lekcje rysunku, malarstwa, podstaw technik komputerowych w projektowaniu i na zajęcia z teorii kultury i historii sztuki oraz na zajęcia językowe. W zależności od potrzeb mogą wybrać język angielski lub polski.

Kurs „O” obejmuje dwa semestry zajęć (420 godzin akademickich), podczas których przyszli studenci rozwijają swoje umiejętności pod okiem prowadzącego. Doświadczeni instruktorzy przygotowują również przyszłych kandydatów do rozmowy rekrutacyjnej. Podczas kursu kandydaci tworzą prace do portfolio spełniające kryteria przyjęcia na studia oraz przygotowujące ich do zajęć na pierwszym roku. Kurs prowadzony jest w języku polskim i angielskim, zajęcia odbywają się 4 razy w tygodniu, popołudniu i wieczorem, co umożliwia uczestnictwo osobom pracującym bądź uczącym się jeszcze w szkołach średnich. Kursanci mogą włączyć się w wydarzenia otwarte, brać udział w wystawach i wydarzeniach, uczestniczyć w życiu uczelni.

Przedmioty:

Malarstwo (45 godz./semestr)

Rysunek (45 godz./semestr)

Projektowanie graficzne (60 godz./semestr)

Historia komunikacji (30 godz./semestr)

Język angielski (opcjonalnie) (30 godz./semestr)

Język polski (opcjonalnie) (30 godz./semestr)

Studia II stopnia

Na studia drugiego stopnia mogą kandydować osoby, które ukończyły studia pierwszego stopnia i posiadają dyplom ich ukończenia. Nie jest wymagane posiadanie

dyplomu z kierunku Grafika. Podstawą do przyjęcia na studia drugiego stopnia jest rozmowa kwalifikacyjna i dokumentacja dorobku artystycznego w formie portfolio oraz okazanie dyplomu licencjackiego. Kandydat powinien wykazać się znajomością podstaw grafiki 3D (porównywalną do poziomu absolwenta pierwszego stopnia WSNM PJATK) oraz podstawową wiedzą na temat oprogramowania multimedialnego (pakiet Adobe). W rozmowie osoba kandydująca powinna w sposób klarowny określić obszar swoich zainteresowań i uzasadnić chęć studiowania na kierunku Grafika w kontekście swoich planów na przyszłość.

Kandydaci

Kandydaci na studia powinni interesować się zagadnieniami z dziedziny kultury i sztuki oraz posiadać podstawową sprawność manualną w zakresie sztuk plastycznych, a także zainteresowania związane z fotografią i programami graficznymi.

Kursy przygotowawcze

Uczelnia prowadzi specjalne kursy przygotowawcze dla kandydatów, których umiejętności podczas egzaminu były niewystarczające, oraz dla tych, którzy postanowili zmienić swój potencjalny zawód i powiązać swoją karierę ze ścieżką artystyczną.

Kandydat ma do dyspozycji kursy przygotowawcze z zakresu rysunku i malarstwa oraz historii sztuki. Czas trwania kursu wynosi około półtora miesiąca (kurs trwa 48 godz.: 21 godz. – Rysunek, 21 godz. – Malarstwo, 6 godz. – Historia Sztuki), a pod koniec kursu prowadzący pomaga kursantom wybrać prace do tzw. teczki. Wszyscy kandydaci, którzy nie wzięli udziału w żadnym z kursów organizowanych przez Akademię, mają możliwość skonsultować tzw. teczki przed egzaminami w wyznaczone dni. Terminy takich konsultacji podawane są na stronie internetowej PJATK.

Publiczny dostęp do informacji

Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych posiada nowoczesną stronę internetową. Kandydaci na studia znajdą tam szczegółowe informacje o poszczególnych wydziałach Uczelni, m.in. informacje o strukturach wydziałów, planie i obsadzie zajęć, regulaminie studiów czy rekrutacji. Wydział Sztuki Nowych Mediów ma także swój własny portal, gdzie prezentowane są aktualne wydarzenia, profile kadry nauczycielskiej i najlepsze prace studentów z poszczególnych pracowni: www.snm.pja.edu.pl.

WSNM współpracuje z Działem Promocji PJATK, dzięki któremu jest reklamowany i promowany w przestrzeni publicznej za pomocą billboardów wielkoformatowych, plakatów, wideoklipów w środkach komunikacji, plakatów oraz informacji w prasie. WSNM rokrocznie uczestniczy w targach edukacyjnych, targach pracy, festiwalach i konferencjach.

Dział Promocji i Rekrutacji na bieżąco monitoruje też zainteresowanie kandydatów kierunkiem Grafika. W okresie rekrutacji przygotowuje cotygodniowe raporty – przedstawiające liczbę kandydujących: osób, które przystąpiły do rozmów kwalifikacyjnych, oraz tych, które zostały zakwalifikowane na studia. Raporty te porównywane są z analogicznymi zestawieniami z ubiegłych lat. Dane są przesyłane do władz Uczelni oraz władz WSNM.

Organizowane są wydarzenia artystyczne, szkolenia i warsztaty dla studentów oraz potencjalnych kandydatów na studia, a także lekcje pokazowe dla uczniów szkół średnich.

Uczelnia uczestniczy w targach edukacyjnych krajowych oraz zagranicznych, organizuje kursy przygotowawcze na studia oraz publikuje materiały informacyjno-promocyjne.

Szczegółowe informacje udostępniane są w Biuletynie Informacji Publicznej (BIP) <https://pja.edu.pl/o-uczelnii/bip/#Wa%C5%bcne>.

Warunki i zasady uznawania efektów i okresów kształcenia oraz kwalifikacji uzyskiwanych w szkolnictwie wyższym

U podstaw założeń w czasie powstawania WSNM było połączenie umiejętności artystycznych z umiejętnościami technicznymi. Zgodnie z tą myślą zajęcia na tym wydziale są podzielone według tego klucza.

Zajęcia artystyczne prowadzone są z uwzględnieniem tradycyjnych i najnowszych technik artystycznych. Obejmują zarówno malarstwo, rysunek, rzeźbę, grafikę warsztatową, typografię, jak i projektowanie graficzne z użyciem nowych narzędzi i technik. W czasie tych zajęć studenci mają możliwość zapoznania się z warsztatem oraz rozwijania w przyszłości tych umiejętności samodzielnie. Obecność jest obowiązkowa, sprawdzana i stanowi komponent ewaluacji. **Zajęcia artystyczne** odbywają się w salach do tego przystosowanych, ocena osiągnięć odbywa się między innymi za pomocą przeglądów prac i projektów. Oceniane są postępy warsztatowe oraz kreatywność i oryginalne, innowacyjne podejście do problemów twórczych.

Zajęcia techniczne służą poznaniu świata cyfrowego i zapoznaniu się z nowoczesnymi narzędziami i technologiami wspierającymi proces tworzenia grafiki wektorowej, grafiki bitmapowej, grafiki obrazu ruchomego, w tym animacji, grafiki efektów specjalnych i grafiki 3D oraz VR. **Zajęcia techniczne** odbywają się w salach komputerowych ze specjalistycznym oprogramowaniem, a zaliczenia dokonywane są na podstawie obecności, aktywności i jakości realizacji zadań, jakie prowadzący przygotowuje dla osób studiujących.

Przedmioty wykładowe służą dostarczeniu wiedzy teoretycznej i praktycznej, są obowiązkowe. Odbywają się w salach wykładowych w formie prezentacji multimedialnych lub w salach z oprogramowaniem na komputerach – wtedy mają formę prezentacji technologii i narzędzi. Ocena wiedzy odbywa się na podstawie kolokwii oraz egzaminów końcowych wedle uznania prowadzącego, uwzględniana jest też obecność.

Pierwszy rok studiów kończy się przeglądem komisyjnym ocen i omówieniem rezultatów osiągniętych przez wszystkich studentów. Komisję powołuje Dziekan lub Prodziekan, w jej skład wchodzi prowadzący zajęcia dla pierwszego roku studiów i kierownik programu. Kolejne semestry zaliczane są na podstawie wyników osiągniętych w trakcie roku akademickiego. Student klasyfikowany jest na następny semestr, jeśli ma nie więcej niż trzy niezaliczone przedmioty z głównej dziedziny studiów. Przedmioty niezaliczone może odrobić do końca studiów w trybie ITN (Indywidualnego Toku Nauki).

Weryfikacja efektów uczenia się:

- Ocenianie ciągłe – weryfikowanie obecności studenta, aktywności w dyskusjach, realizacja prac cząstkowych projektowych i pisemnych.

- Ocenianie semestralne - weryfikacja efektów uczenia się na zakończenie kursu w formie zaliczeń i egzaminów.

Weryfikacja prowadzona jest na wszystkich etapach kształcenia, m.in. poprzez:

- zaliczenia i egzaminy obejmujące wszystkie formy zajęć w ramach poszczególnych modułów;
- weryfikację efektów kształcenia uzyskanych w trakcie odbywania praktyk;
- seminarium dyplomowe i przygotowanie licencjackiej i magisterskiej pracy dyplomowej, a także w trakcie egzaminu dyplomowego;
- weryfikację efektów kształcenia w trakcie badania losów zawodowych absolwentów.

Zasady oceny studentów określa Regulamin studiów, który opisuje szczegółowe wymagania dotyczące przedmiotów kończących się egzaminem, zaliczenia ćwiczeń z przedmiotów kończących się egzaminem, zaliczenia z przedmiotów, które nie kończą się egzaminem, a także kryteria oceny egzaminów i prac kontrolnych.

Zasady, warunki i tryby uznawania efektów uczenia się i okresów kształcenia oraz kwalifikacji uzyskanych w innej uczelni, w tym w uczelni zagranicznej

W przypadku transferów osiągnięć z uczelni państwowych student/ka musi najpierw złożyć podanie w systemie lub skontaktować się drogą mailową z Działem Rekrutacji lub Dziekanatem. Decyzja jest rozpatrywana przez Dziekana danego kierunku. Podczas rozpatrywania danej prośby porównywane są dwa programy studiów, w wyniku którego ustalane są różnice programowe. Po przygotowaniu symulacji różnic programowych omawia się je ze studentem podczas spotkania. W zależności od sytuacji mogą zostać zaproponowane zwykle dwie opcje zmiany kierunku. Przykładowo, w przypadku znacznej ilości przedmiotów do nadrobienia czasami mniej obciążające dla studenta może być rozpoczęcie studiów od początku. Po akceptacji decyzji przez dziekana danego kierunku student/ka musi zatwierdzić ją w systemie podań lub inną drogą formalną oraz podpisać nowy kontrakt. Oceny z zaliczonych przedmiotów są transferowane przez aplikację Gakko-Dziekanat lub przy różnicy w nazwie i symbolu przedmioty wprowadzane przez pracownika administracji. W dokumentach studenta znajduje się wykaz wprowadzonych ocen, zatwierdzony przez Dziekana/Prodziekana. Szczegółowe warunki zmiany kierunku studiów są zawarte w Regulaminie studiów (zał. K.3.1 Regulamin studiów).

W przypadku transferów osiągnięć dla studentów międzynarodowych Uczelnia prowadzi działalność międzynarodową w celu zwiększenia atrakcyjności Uczelni na forum europejskim. O wielu lat Akademia udziela się w takich inicjatywach wspierających międzynarodową wymianę studencką, jak Erasmus, Erasmus+, Cumulus.

Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych (PJATK) stosuje zasady uznawania efektów uczenia się oraz okresów kształcenia zgodnie z systemem bolońskim i programem Erasmus. PJATK stosuje system ECTS, który umożliwia transfer i akumulację punktów zdobytych na innych uczelniach. Uznawanie okresów studiów i efektów uczenia się zdobytych w ramach programów Erasmus odbywa się automatycznie, dzięki wcześniej zawartym umowom pomiędzy uczelniami partnerskimi. Przed rozpoczęciem studiów za granicą studenci muszą uzgodnić plan mobilności i listę kursów (Umowa o Programie Nauczania, Umowa o Programie Stażu), które zamierzają zaliczyć, z Biurem

Międzynarodowym w PJATK. Po zakończeniu mobilności Uczelnie Partnerskie dostarczają Transfery Ocen i na ich podstawie punkty ECTS i oceny zdobyte na innej uczelni zostają przeniesione na PJATK.

PJATK zawiera umowy z Uczelniami Partnerskimi w ramach programu Erasmus zgodnie z zasadami Międzynarodowej Standardowej Klasyfikacji Edukacji (ISCED-F). PJATK stosuje kod 0210 – Programy i kwalifikacje związane ze sztuką nieokreślone dalej – który obejmuje również programy artystyczne związane z Architekturą Wnętrz. Każda z Uczelni Partnerskich ma w swojej ofercie Wydziały lub programy związane z Architekturą Wnętrz.

Szczegółowe informacje dot. transferów oraz wymiany międzynarodowej dostępne są na stronie Uczelni: <https://pja.edu.pl/pjatk/centrum-wymiany-miedzynarodowej/erasmus/>.

Zaliczenie efektów samodzielnego uczenia się znajduje się w dokumencie: zał.K.3.2.

Zasady, warunki i tryby dyplomowania na każdym z poziomów studiów

Proces dyplomowania

Student realizuje pracę dyplomową przez trzy semestry. Przystępuje do obrony dyplomu, uzyskawszy pozytywne oceny od trzech opiekunów (promotor główny, promotor techniczny, promotor pracy pisemnej) oraz opinię recenzenta zewnętrznego (pedagog PJATK niezwiązany z dyplomem). Praca teoretyczna sprawdzona przez system antyplagiatowy nie może zawierać więcej niż 20% treści zbieżnych z innymi publikacjami (nie dotyczy to cytatów z podanych źródeł); decyzja jest podejmowana indywidualnie przez promotora prowadzącego pracę pisemną. Wymagane jest zaliczenie praktyk studenckich oraz wszystkich semestrów. Na podstawie złożonej dokumentacji i wymaganych ocen dziekanat dopuszcza studenta do obrony. Szczegółowe procedury procesu dyplomowania są dostępne w regulaminie Uczelni oraz na stronie Uczelni w specjalnej przygotowanej podstronie „Poradnik Dyplomowy”: <https://snm.pja.edu.pl/poradnik-dyplomowy-pl/>.

Egzamin dyplomowy odbywa się w formie prezentacji pracy projektowej lub artystycznej przed komisją powołaną przez Dziekana i zaproszonymi gośćmi. Oceniane są wszystkie trzy komponenty dyplomu: teoretyczny, artystyczno-projektowy i techniczny. Komisja Egzaminacyjna uwzględnia także opinię niezależnego recenzenta. Po prezentacji każdy dyplom omawiany jest komisyjnie. Ostateczna ocena wynika ze średniej ocen z całego przebiegu studiów, ocen wystawionych przez opiekunów dyplomu oraz oceny prezentacji dyplomowej, wystawianej przez Komisję Egzaminacyjną.

Ocenę końcową, wpisywaną na dyplomie potwierdzającym ukończenie studiów na kierunku Grafika i Architektura Wnętrz, oblicza się według następującego algorytmu:

- Ocena za estetykę dyplomu oraz prezentację stanowi $\frac{1}{2}$ ostatecznej oceny.
- Średnia ocen z recenzji promotorskich stanowi $\frac{1}{8}$ ostatecznej oceny.
- Ocena od niezależnego recenzenta stanowi $\frac{1}{8}$ ostatecznej oceny.
- Średnia arytmetyczna wszystkich ocen uzyskanych podczas studiów stanowi $\frac{1}{4}$ ostatecznej oceny.

Obrony dyplomów odbywają się w sesji letniej, jesiennej lub w terminie poprawkowym w sesji zimowej. Kilka dni przed terminem obrony każdy student ma prawo do tzw.

próbnej obrony, podczas której sprawdza działanie swojego projektu na wyznaczonym sprzęcie multimedialnym i zapoznaje się z wyznaczoną salą do obrony.

Osoba, która nie przygotuje projektu do obrony w pierwszym terminie (na początku lipca) lub drugim terminie (we wrześniu), ma prawo powtórzyć pracownię dyplomową w trybie ITN. Jeśli w ciągu kolejnych czterech semestrów (4 ITN-y z pracowni dyplomowej) nie przystąpi do obrony, po uwzględnieniu ewentualnych różnic programowych, będzie zobowiązana ponownie zaliczyć szósty semestr studiów. Szczegóły oraz zasady znajdują się w Regulaminie Studiów.

Sposoby oraz narzędzia monitorowania i oceny postępów studentów (np. liczby kandydatów, przyjętych na studia, odsiewu studentów, liczby studentów kończących studia w terminie) oraz działań podejmowanych na podstawie tych informacji, jak również sposobów wykorzystania analizy wyników nauczania w doskonaleniu procesu nauczania i uczenia się studentów

Postępy w nauce i liczby osób podejmujących i kończących studia oraz przyczyny rezygnacji i skreśleń omawiane są na Radach Programowych i Radach Wydziałów przy okazji omawiania raportów Dziekana. Liczby te monitoruje także Komisja ds. Kontroli Jakości Realizacji Programu.

Ważnym czynnikiem ewaluacyjnym są opinie pracodawców w formularzach oceny praktyk oraz rankingi zatrudnienia osób kończących uczelnie o tym samym lub podobnym profilu.

Dodatkowo Biuro Dziekana zbiera opinie absolwentów podsumowujące doświadczenia absolwentów, którzy ze swej perspektywy oceniają wartość odbytego programu.

Proces uczenia się jest ciągle monitorowany przez Samorząd Studencki. Wszystkie prace dyplomowe podlegają recenzji. Recenzentów zgłaszają kierownicy programów. Sylwetki kandydujących osób przedstawiane są Radzie Programowej. Rada Programowa rekomenduje wybrane osoby Radzie Wydziału. Rada Wydziału zatwierdza listy recenzentów nie później niż do końca marca bieżącego roku akademickiego. Osoby studiujące, w porozumieniu z opiekunami dyplomu, proszą o recenzję osoby związane z obszarem badań i działań artystycznych, którego dotyczy projekt dyplomowy. Jeśli tematyka dyplomu porusza specyficzne, branżowe problemy dopuszczalne są prośby o recenzje dodatkowe - np. wybitnych specjalistów spoza szkolnictwa lub reprezentantów innej dyscypliny.

Przyjęcia na rok akademicki:

2018/2019

I stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 105, Kandydatów 170

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 46, Kandydatów 96

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 40, Kandydatów 82

II stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 13, Kandydatów 20

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 10, Kandydatów 19

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 39, Kandydatów 48

2019/2020

I stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 105, Kandydatów 170

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 51, Kandydatów 94

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 44, Kandydatów 22

II stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 22, Kandydatów 28

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 11, Kandydatów 21

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 24, Kandydatów 41

2020/2021

I stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 107, Kandydatów 181

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 61, Kandydatów 97

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 49, Kandydatów 99

II stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 36, Kandydatów 40

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 14, Kandydatów 21

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 21, Kandydatów 32

2021/2022

I stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 116, Kandydatów 232

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 69, Kandydatów 139

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 71, Kandydatów 132

II stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 30, Kandydatów 39

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 9, Kandydatów 25

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 23, Kandydatów 39

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 21, Kandydatów 32

2022/2023

I stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 122, Kandydatów 244

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 62, Kandydatów 196

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 60, Kandydatów 112

II stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 22, Kandydatów 38

Stacjonarne anglojęzyczne: Przyjętych 11, Kandydatów 28

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 13, Kandydatów 26

2023/2024

I stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 143, Kandydatów 268

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 54, Kandydatów 112

II stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 28, Kandydatów 36

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 23, Kandydatów 36

2024/2025

I stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 111, Kandydatów 179

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 24, Kandydatów 72

II stopnia

Stacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 33, Kandydatów 42

Niestacjonarne polskojęzyczne: Przyjętych 32, Kandydatów 52

Ogólne zasady sprawdzania i oceniania stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Realizacja zakładanych efektów kształcenia dokonywana jest w trakcie zajęć dydaktycznych prowadzonych zgodnie z określonymi celami strategicznymi wydziału i PJATK, ze zbiorem zakładanych efektów kształcenia, z programem studiów oraz sylabusami przedmiotów, w oparciu o kadrę dydaktyczną, infrastrukturę, pracownie i warsztaty specjalistyczne oraz na bazie monitoringu sytuacji rynkowej i losów absolwentów wydziału. Proces weryfikacji i oceny realizacji zakładanych efektów kształcenia jest postępowaniem wieloetapowym. Jego podstawowe elementy to:

- ocena pracy studenta podczas realizacji zadań programowych;
- ocena prac semestralnych podczas przeglądów podsumowujących rok akademicki;
- ocena realizacji praktyk zawodowych;
- ocena przygotowania licencjackiej i magisterskiej pracy dyplomowej;
- obrona pracy dyplomowej wraz z recenzją.

Zasady regulujące powyżej wymienione elementy są określone w Regulaminie studiów, opisie procedur realizacji prac dyplomowych, procedurze antyplagiatowej, Regulaminie praktyk, zasadach tworzenia i zatwierdzania programów i efektów kształcenia oraz zarządzeniach rektora.

Zbiornicze wyniki prac semestralnych wykonanych w ramach wszystkich przedmiotów przedstawiane są Dziekanowi i Radzie Wydziału podczas wystawy podsumowującej rok akademicki. Następnie Dziekan przekazuje swoje wnioski Wydziałowej Komisji ds. Jakości Kształcenia, w skład której, oprócz dydaktyków, wchodzi także przedstawiciel Samorządu Studenckiego. Na tej bazie Wydziałowa Komisja ds. Jakości Kształcenia dokonuje analizy, podsumowania i oceny stopnia realizacji zakładanych efektów kształcenia. Swoje wnioski raportuje Dziekanowi w corocznym Raporcie oceny jakości kształcenia. Dokument ten przekazywany jest również Radzie Programowej Wydziału i władzom Akademii. Rada Programowa Wydziału, na bazie Raportu oceny jakości kształcenia, może – jeśli to konieczne – podejmować niezwłocznie działania naprawcze.

Prócz tego wydział, po zakończeniu każdego semestru, przeprowadza studencką ankietę ewaluacyjną, w której studenci wyrażają opinię m.in. na temat jakości realizacji zajęć i pracy dydaktyków w ramach poszczególnych modułów. Niemniej ważnym elementem procesu oceny realizacji zakładanych efektów kształcenia jest monitoring losów absolwentów wydziału i ich obecności na rynku pracy.

Opis zakładanych efektów kształcenia oraz opis metod ich weryfikacji jest zawarty w zał. K.3.2.

Dobór metod sprawdzania i oceniania efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych osiągniętych przez studentów w trakcie i na zakończenie procesu kształcenia (dyplomowania)

Weryfikacja zakładanych efektów kształcenia obejmuje wszystkie ich kategorie, tj. **wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne**. Weryfikacja prowadzona jest na wszystkich etapach kształcenia, m.in. poprzez:

- zaliczenia i egzaminy obejmujące wszystkie formy zajęć w ramach poszczególnych modułów;
- weryfikację efektów kształcenia uzyskanych w trakcie odbywania praktyk;
- seminarium dyplomowe i przygotowanie licencjackiej i magisterskiej pracy dyplomowej, a także w trakcie egzaminu dyplomowego;
- weryfikację efektów kształcenia w trakcie badania losów zawodowych absolwentów.

Zasady oceny studentów reguluje Regulamin studiów, który opisuje szczegółowe wymagania dotyczące przedmiotów kończących się egzaminem, zaliczenia ćwiczeń z przedmiotów kończących się egzaminem, zaliczenia z przedmiotów, które nie kończą się egzaminem, a także kryteria oceny egzaminów i prac kontrolnych.

Sposoby weryfikacji efektów kształcenia dla poszczególnych modułów są określone w sylabusach przedmiotów zatwierdzonych wraz z programami studiów przez Radę Wydziału. Sylabus przedmiotu definiuje metody walidacji efektów kształcenia, uwzględniając zgodność metody weryfikacji z założonymi treściami programowymi. Sposób weryfikacji efektów kształcenia uzyskanych w trakcie praktyki zawodowej jest określony przez Regulamin praktyk.

Regulamin dyplomowania opisuje przebieg realizacji procesu dyplomowania, w tym: zgłaszanie, zatwierdzanie i określanie tematów prac dyplomowych, standardy prowadzenia seminariów dyplomowych, zasady składania prac dyplomowych oraz przygotowywania recenzji prac dyplomowych, proces dopuszczenia do obrony dyplomu oraz przebiegu egzaminu dyplomowego.

System weryfikacji efektów końcowych obejmuje kontrolę i nadzór nad procesem dyplomowania, a także badanie losów zawodowych absolwentów.

Ponadto prace egzaminacyjne oraz wybrane prace projektowe i inne materiały stanowiące potwierdzenie osiągnięcia przez studenta założonych efektów kształcenia są archiwizowane w celu dokonywania ich cyklicznych przeglądów.

Zakładane efekty uczenia się dla danego kierunku, oparte na celach strategicznych PJATK oraz wydziału, są osiągnięte przez studentów w trakcie zajęć dydaktycznych, praktyk

studenckich oraz realizacji programu studiów i sylabusów poszczególnych przedmiotów. Weryfikacja efektów z praktyk zawodowych odbywa się na podstawie dokumentacji złożonej przez studenta w systemie GAKKO.

Weryfikacja oceny praktyk zawodowych

Pełnomocnik Rektora ds. Praktyk Studenckich jednostki PJATK w Warszawie lub w Gdańsku przygotowuje opis zakresu praktyk studenckich wraz z wykazem efektów uczenia się przewidzianych do realizacji w ich ramach. Opiekun praktyk w miejscu ich odbywania potwierdza realizację założonych efektów kształcenia opisowo w postaci opinii o praktyce i oceny studenta. Pełnomocnik Rektora wyznaczony w jednostce ocenia realizację efektów kształcenia osiągniętych w trakcie odbywania praktyki na podstawie sprawozdania z praktyk oraz opinii opiekuna praktyk z miejsca ich odbywania. Ocena realizacji efektów kształcenia przechowywana jest w dokumentacji Pełnomocnika Rektora. Dokumentację przechowuje się w formie elektronicznej. Do raportu dołączono przykładowe sprawozdania z praktyk studenckich wraz z ankietami dokumentującymi ocenę studenta przez pracodawcę. Praktyki zostały dokładnie opisane w kryterium 2.

Prace etapowe i egzaminacyjne, projekty

W ramach odpowiedniego dla każdej ścieżki i trybu programu nauczania na kierunku Grafika PJATK wiedza i umiejętności studenta są weryfikowane poprzez realizowanie prac etapowych, zaliczanie egzaminów oraz wykonywanie projektów semestralnych.

W programie kierunku Grafika znajdują się ćwiczenia, wykłady oraz seminaria. W ramach zajęć stosuje się następujące metody weryfikacji:

- **ćwiczenia** – wykonywane w ramach przedmiotów praktycznych, artystycznych i technicznych, które realizowane są w trakcie semestru (ich liczba może być różna, a ich wykonanie jest warunkiem zaliczenia przedmiotu). Przykładowo, warunkiem zaliczenia Pracowni Rysunku jest wykonanie na zajęciach odpowiedniej ilości rysunków (jeden rysunek w ciągu jednych zajęć) oraz wykonanie dodatkowych zadań, realizowanych poza Uczelnią i konsultowanych w trakcie zajęć.
- **projekt semestralny** – wykonywany w trakcie trwania całego semestru i weryfikowany cotygodniowo w ramach indywidualnych lub grupowych konsultacji.
- **kolokwium** – forma egzaminu pisemnego w ramach zajęć wykładowych w postaci pracy pisemnej lub testu, będąca końcową formą lub częścią składową zaliczenia przedmiotu.
- **egzamin końcowy** – może mieć formę pracy pisemnej lub testu. W pracowniach artystycznych specyficzną formą zaliczenia końcowego jest tzw. przegląd końcowy – indywidualna lub grupowa prezentacja prac plastycznych, połączona z dyskusją podsumowującą, która ocenia wszystkie ćwiczenia wykonane podczas zajęć.

Rodzaje, tematyka i metodyka prac dyplomowych

Praca dyplomowa stanowi podsumowanie całego okresu studiów i jest jednym z istotniejszych elementów wpływających na ostateczną ocenę egzaminu dyplomowego. Rodzaj i tematyka prac dyplomowych uwzględniają nabywanie i weryfikację osiągnięcia przez studentów kompetencji artystycznych i technicznych, także w oparciu o nabyte kompetencje zawodowe. Wybór problematyki dyplomowej uwzględnia zainteresowania artystyczne i techniczne dyplomanta oraz przyszłych promotorów (artystycznego i technicznego),

którymi są pracownicy naukowcy kierujący pracą studenta i promujący go do nadawanego przez Akademię tytułu.

Na studiach licencjackich w zakresie Animacji studenci przygotowują krótki film animowany w technice cyfrowej animacji dwu - lub trójwymiarowej. Czas trwania animacji wynosi minimum 3 minuty.

Tematyka filmów jest różnorodna, od klasycznych form animacji artystycznych do współczesnych animacji dla dzieci i młodzieży.

W zakresie Wizualizacji studenci realizują zróżnicowane dyplomy. Tematyka ich może dotyczyć projektu identyfikacji wizualnej, projektu komiksu, gier komputerowych, aplikacji, wizualizacji 3D.

W każdym przypadku projekt dyplomowy musi być wzbogacony o warstwę multimedialną, świadczącą o umiejętnościach techniczno-informatycznych.

Oprócz części praktycznej dyplomu student zobowiązany jest do napisania pracy pisemnej w ramach teoretycznej części dyplomu. Dobrą praktyką jest powiązanie tematyki obu części pracy dyplomowej, aby dyplom licencjacki był spójny i kompleksowy.

Praca dyplomowa (licencjacka lub magisterska) stanowi samodzielne opracowanie określonego zagadnienia artystycznego, projektowego lub dokonania artystycznego prezentującego ogólną wiedzę, umiejętności i kompetencje studenta związane ze studiowanym kierunkiem, poziomem i profilem kształcenia oraz spełnia formalne i merytoryczne kryteria właściwe dla danego kierunku i specjalności studiów, określone przez Radę Wydziału.

Na studiach magisterskich w trakcie realizacji prac dyplomowych wprowadzane są elementy badawcze. Studenci drugiego stopnia na kierunku Animacja tworzą animowany film cyfrowy (w technice 2D lub 3D) o minimalnej długości 5 minut. W zakresie Wizualizacji realizowane są złożone projekty graficzne lub artystyczne, które uwzględniają najnowsze narzędzia i technologie. Powstają także instalacje multimedialne oraz wizualizacje 3D z użyciem technologii VR. Część teoretyczna i praktyczna pracy dyplomowej tworzą spójną całość.

Sposoby dokumentowania efektów uczenia się osiągniętych przez studentów

Na Wydziale Sztuki Nowych Mediów funkcjonują poniższe metody dokumentowania realizacji zakładanych efektów kształcenia określone w zasadach dokumentacji i weryfikacji realizacji efektów kształcenia:

- dla egzaminów i zaliczeń oraz pozostałych form realizacji zakładanych efektów kształcenia (projektów, prezentacji, innych prac indywidualnych lub zespołowych studentów) – wykładowca przygotowuje wykaz zadań, ćwiczeń lub zakres tematyczny testów lub kolokwium przyporządkowanych do określonego efektu kształcenia, zgodny z zawartymi w sylabusie przedmiotu modułami i kryteriami oceny; wykaz wybranych zadań wraz z dokumentacją fotograficzną ich realizacji przechowuje się w formie elektronicznej;
- dla praktyk studenckich – opiekun praktyk przygotowuje opis ich zakresu wraz z wykazem efektów kształcenia przewidzianych do realizacji w ramach praktyk studenckich; opiekun praktyk w miejscu ich odbywania potwierdza realizację

założonych efektów kształcenia w formie opisowej jako opinię o praktyce i ocenie studenta; opiekun praktyk wyznaczony w jednostce ocenia realizację efektów kształcenia zrealizowanych w trakcie odbywania praktyki na podstawie dziennika praktyk oraz opinii opiekuna praktyk z miejsca ich odbywania; ocena realizacji efektów kształcenia przechowywana jest w dokumentacji opiekuna praktyk; dokumentacja przechowywana jest w formie elektronicznej;

- dla egzaminu dyplomowego – Komisja Egzaminacyjna (w skład której wchodzi Dziekan, Prodziekan lub wykładowca posiadający minimum stopień doktora habilitowanego, promotorzy artystyczny, techniczny i teoretyczny, powołani przez Dziekana członkowie oraz niezależny recenzent) weryfikuje stopień osiągnięcia przez studenta zamierzonych efektów kształcenia poprzez ocenę pracy dyplomowej oraz ocenę egzaminu dyplomowego; dokumentację realizacji efektów kształcenia wraz z pracą dyplomową, protokołem i recenzjami przechowuje się w formie papierowej lub elektronicznej w teczce osobowej studenta. Dodatkowo student składa pracę dyplomową na dysk zewnętrzny w celu archiwizacji dyplomu.

Dokumentacja prac dyplomowych

Prace dyplomowe stanowią część dokumentacji przebiegu studiów – teczki akt osobowych studenta archiwizowane są w wersji elektronicznej w systemie internetowym GAKKO w dziekanacie PJATK. Szczegółowe zasady dotyczące procedury archiwizowania prac dyplomowych reguluje Zarządzenie Rektora PJATK z dnia 24.04.2015 W sprawie elektronicznego archiwizowania prac dyplomowych i licencjackich.

Dokumentacja ćwiczeń testów innych prac studenckich

Do tych prac zaliczamy prace semestralne (egzaminacyjne i zaliczeniowe), pisemne prace zaliczeniowe, kolokwia, testy i egzaminy, projekty na zaliczenia zajęć. Przechowywane są przez okres 1 roku. Archiwizacja prac odbywa się poprzez przechowywanie dokumentacji w archiwach na terenie Uczelni, w miejscu wyznaczonym przez osobę odpowiedzialną za kierowanie jednostką oraz przechowywanie wersji elektronicznych na platformach edukacyjnych i innych narzędziach komunikacji elektronicznej, np. MS Teams, wirtualny dysk MS OneDrive, poczta akademicka w chmurze, Google Drive. Na koniec każdego roku akademickiego studenci mają możliwość odebrania swoich prac, o dokładnym terminie i miejscu odbioru prac studenci są informowani drogą mailową.

Monitoring losów Absolwentów zawarty jest w załączniku zał. K.3.3 Monitoring losów absolwentów.

Zalecenia dotyczące kryterium 3. wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 3. wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
1.	Należy wzmocnić wpływ przedstawicieli otoczenia społeczno-gospodarczego na zmiany wprowadzane do programu kształcenia. Dotychczasowa współpraca w niewystarczającym stopniu była nastawiona na pozyskiwanie opinii interesariuszy zewnętrznych o realizowanym programie kształcenia na kierunku Grafika i jego spójności z potrzebami rynku pracy.	Zalecenie to jest wdrażane, jak wspomniano wyżej, 14 grudnia 2018 roku została powołana międzynarodowa interdyscyplinarna Ekspertka Rada Konsultacyjna, której przedstawiane będą do konsultacji zarówno programy, jak i doroczne raporty Dziekana.
2.	Opracowanie zgodnego z polityką prywatności Uczelni systemu przedstawiania do publicznej wiadomości procesu ankietyzacji studentów.	Trwają prace nad stworzeniem takiego systemu. Wobec regulacji RODO jest to dla nas bardzo trudne zadanie. Będziemy wdzięczni Komisji za sugestie rozwiązań oraz przykłady takich praktyk, które są dobre z punktu widzenia Komisji PKA i jednocześnie zgodne z dyrektywami RODO.
3.	Weryfikacja efektywności pozyskiwania opinii studentów przy pomocy badania ankietowego.	Także w przypadku tego zalecenia pomocne byłyby przykłady rozwiązań, które zdaniem Komisji PKA są odpowiednie. Władze wydziału podzielają opinię, iż aktywność samorządowa jest niska, mimo że studenci są zachęceni do anonimowych wypowiedzi (plakatowo, mailowo i na stronie PJATK) i mają nieograniczony dostęp do ankiet. Planujemy warsztaty ze studentami, by zachęcić ich do zaangażowania i rozwiązania problemu.

Kryterium 4. Kompetencje, doświadczenie, kwalifikacje i liczebność kadry prowadzącej kształcenie oraz rozwój i doskonalenie kadry

Polityka kadrowa na kierunku Grafika na Wydziale Sztuki Nowych Mediów jest prowadzona zgodnie z wytycznymi oraz polityką Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Podstawowym kryterium zatrudniania są bieżące potrzeby dydaktyczne, aktywność naukowa i artystyczna kandydata oraz otwartość na działania interdyscyplinarne w wielokulturowym środowisku. Polityka kadrowa uwzględnia zarówno oceny okresowe, prowadzone przez PJATK, jak i ankiety studenckie. Wielokrotnie w ankietach studenckich przeprowadzanych na Uczelni wykładowcy kierunków Grafika i Architektura Wnętrz pojawiali się na czołowych miejscach wśród najwyżej cenionych przez studentów dydaktyków z całej Akademii: <https://pja.edu.pl/z-kim-najlepiej-wspolpracowalo-sie-studentkom-i-studentom-pjatk-w-semestrze-zimowym-2023-2024/>.

Obecnie na Wydziale Sztuki Nowych Mediów pracuje 70 wykładowców, wśród nich 7 profesorów tytularnych, 12 doktorów habilitowanych, 18 doktorów oraz 33 magistrów (w większości doktorantów). 58 osób pracuje na pierwszym etapie, co stanowi (ok. 83%).

Zróżnicowana wiekowo kadra doskonale uzupełnia się w zakresie doświadczenia i najnowszej wiedzy. W latach 2018–2024 wśród zatrudnionych na wydziale SNM PJATK w Warszawie:

- 2 wykładowców uzyskało tytuł profesora zwyczajnego (w latach 2021 i 2024);
- 4 (w tym 3 kobiety i 1 mężczyzna) wykładowców uzyskało tytuł doktora habilitowanego, w przewodach przeprowadzonych w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi, na Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu, w Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie i (w roku 2023/2024, pierwszy raz po uzyskaniu uprawnień w 2022/2023 roku) w PJATK;
- 6 (2 kobiety i 4 mężczyzn) osób uzyskało tytuł doktora – przewody przeprowadzono na wydziale SNM PJATK. Jedna z obronionych na wydziale SNM prac doktorskich uzyskała nagrodę – Srebrnego Smoka – w konkursie EDA-Award, w prestiżowym, międzynarodowym konkursie na najlepsze prace projektowe, ogłaszanych przez wydawców europejskich czasopism projektowych.

Obecnie w toku mamy:

- 3 przewody habilitacyjne osób pracujących na wydziale SNM PJATK (2 kobiety, 1 mężczyzna) – prace te zostały przyjęte przez Radę Doskonałości Nauki i Radę Naukową Wydziału ze wskazaniem WSNM PJATK jako jednostki prowadzącej przewód, obecnie znajdują się w recenzjach;
- 7 przewodów doktorskich osób pracujących na wydziale SNM (5 kobiet i 2 mężczyzn) otwartych w starym i nowym trybie, obecnie (w czasie powstawania raportu) znajduje się w fazie recenzji lub oczekuje na obronę. Ich los powinien się rozstrzygnąć do końca roku 2024.

Pedagodzy WSNM i osoby zapraszane do gościnnego prowadzenia zajęć posiadają duże doświadczenie dydaktyczne oraz duży dorobek naukowy i artystyczny – szczegółowy opis znajduje się w załączniku (zał. 4.1).

Dorobek kadry jest rokrocznie oceniany zgodnie z zasadami przyjętymi w programie Pol-on. Większość wykładowców poza aktywnością dydaktyczną wykazuje dużą aktywność artystyczną i naukową, co uwidacznia się w aktualnych tabelach punktacji Pol-on.

Dodatkowo wydział prowadzi archiwum osiągnięć, w którym odnotowuje sukcesy zarówno studentów, jak i wykładowców – dokument ten pozwala ocenić wyniki pracy dydaktycznej i skuteczność poszczególnych sylabusów. Dużą aktywnością w ciągu ostatnich trzech lat w zakresie organizacji wystaw wykazał się wydział Grafiki, który może pochwalić się wystawami organizowanymi na terenie uczelni, jak również poza nią. Informacje o bieżących osiągnięciach oraz wystawach umieszczone są na profilu Facebook, Instagramie oraz na stronie internetowej Uczelni. Galeria posiada własną podstronę, dostępną z poziomu strony Uczelni, która informuje i prowadzi archiwum wystaw: <https://pja.edu.pl/galerie-pjatk/>.

Nasz wydział tworzą wybitni twórcy polskiej grafiki i animacji oraz kontynuujący szczytny dorobek polskiej szkoły projektowej młodszy pracownicy naukowcy, aktywni na scenie krajowej i zagranicznej. Do grona wyjątkowych w skali światowej twórców, wykładowców i prowadzących zajęcia na wydziale należą: prof. Paweł Nowak, prof. Andrzej Kalina, dr hab. Agnieszka Ziemiszewska, dr hab. Jaśmina Wróblewska-Wójcik, prof. Jacek Rokosz, dr Mateusz Szewczyk.

Oprócz zatrudnionych na etatach wykładowców wydział zaprasza wykładowców z całego świata, prowadząc wymianę z uczelniami zagranicznymi i krajowymi. Wśród znamienitych twórców goszczących ostatnio w PJATK obecni byli stacjonarnie: Ruedi Baur, Constance Guiset (Francja), Henning Wagenbreath (Niemcy), Byoung Il Sun (Korea), Eduardo Davit (Uruguay Poster Biennial), czy online: David Bieloh, Central Washington University (USA), Arafat Al Naim, Dubaj Design Festival (Zjednoczone Emiraty Arabskie), Jie-Fei Yang (Tajwan).

Wymiany mają charakter obustronny. Wykładowcy związani z wydziałem prowadzą również zajęcia i gościnne wykłady oraz wymianę artystyczną z partnerskimi akademiami w Polsce i za granicą. W minionym roku prace powstałe na wydziale prezentowane były w ASP w Olsztynie, w ENSAD w Paryżu i na Rikkyo University w Japonii. W listopadzie 2024 roku prace wykładowców i studentów pracowni multimedialnych dr hab. Anny Klimczak zostaną zaprezentowane w NABA w Mediolanie.

Pracownicy PJATK mogą realizować część swoich obowiązków zawodowych za granicą, zarówno w instytucjach partnerskich, jak i w ramach międzynarodowych projektów badawczych czy specjalistycznych szkoleń. Kadra dydaktyczna oraz administracyjna ma możliwość ubiegania się o granty na wyjazdy związane z działalnością dydaktyczną i szkoleniową w ramach programu Erasmus+. Nabór do programu dla pracowników jest prowadzony w trybie ciągłym, a jego wyniki ogłasza komisja rekrutacyjna raz w roku. Proces rekrutacji dotyczy zawsze nadchodzącego roku akademickiego. Mobilność kadry w ramach wymiany międzynarodowej szczegółowo opisana jest na stronie: <https://pja.edu.pl/pjatk/centrum-wymiany-miedzynarodowej/mobilnosc-kadry/>.

Uczelnie partnerskie Wydziału Sztuki Nowych Mediów:

L.p.	Kraj	Kod Erasmus+	Uczelnia
1.	Austria	A ST-POLT03	St. Pölten University of Applied Sciences
2.	Austria	A WIEN07	University of Applied Arts Vienna (die Angewandte)
3.	Belgia	B ANTWERP62	Artesis Plantijn University College
4.	Belgia	B ANTWERP59	Sint Lucas Antwerpen

5.	Belgia	B HASSELT22	PXL University of Applied Sciences and Arts
6.	Cypr	CY NICOSIA24	European University Cyprus
7.	Czechy	CZ OSTRAVA02	University of Ostrava
8.	Finlandia	SF ESPOO12	Aalto University School of Arts, Design and Architecture
9.	Finlandia	SF LAHTI11	LAB University of Applied Sciences
10.	Francja	F PARIS116	École nationale supérieure des Arts Décoratifs
11.	Francja	F PARIS465	Lycée Claude Nicolas Ledoux - EBTP
12.	Francja	F RENNES64	Lycée Bréquigny
13.	Francja	F TROYES07	Y Schools - The École Supérieure de Design de Troyes
14.	Niemcy	D MAINZ08	Mainz University of Applied Science
15.	Niemcy	D SCHWA-G02	HfG Schwäbisch Gmünd
16.	Grecja	G EGALAO02	University of West Attica
17.	Irlandia	IRL DUBLIN38	IADT Dún Laoghaire Institute of Art, Design and Technology
18.	Włochy	I VERONA03	Verona Academy of Fine Arts
19.	Włochy	I FROSINO01	Frosinone Academy of Fine Arts
20.	Włochy	I MILANO02	Politecnico di Milano - School of Design
21.	Włochy	I PALERMO01	University of Palermo (UNIPA)
22.	Włochy	I FIRENZE11	LABA - Libera Accademia di Belle Arti di Firenze
23.	Włochy	I REGGIO01	UNIRC - Mediterranean University of Reggio Calabria
24.	Litwa	LT VILNIUS03	Vilnius Arts University
25.	Łotwa	LV RIGA29	RISEBA University of Applied Sciences
26.	Portugalia	P ARCOZEL01	Polytechnic Institute of Cávado and Ave
27.	Portugalia	P MATOSIN01	ESAD Porto - College of Art and Design
28.	Portugalia	P LISBOA08	IADE-U Institute of Art, Design and Enterprise - University
29.	Portugalia	P LEIRIA01	Polytechnic of Leiria - Instituto Politécnico de Leiria
30.	Rumunia	RO TIMISOA01	West University of Timisoara
31.	Słowenia	SI NOVA-GO01	University of Nova Gorica
32.	Hiszpania	E CASTELL08	EASD Castelló - Escola d'Art i Superior de Disseny de Castelló
33.	Hiszpania	E BARCELO02	UAB / EINA University School of Design and Art of Barcelona
34.	Hiszpania	E VALENCI13	EASD Valencia - Escola d'Art i Superior de Disseny de València
35.	Hiszpania	E PALMA17	Escola d'Art i Superior de les Illes Balears
36.	Hiszpania	E ALICANT12	EASDA Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alicante
37.	Turcja	TR ISTANBU45	Niğantaşı University
38.	Wielka Brytania	UK DEESIDE01	Wrexham Glyndŵr University

Wykładowcy pracujący na Wydziale SNM zatrudniani są w trzech modułach.

Moduł artystyczno-projektowy

Zajęcia prowadzą tu absolwenci uczelni artystycznych i projektowych oraz gościnnie wykładowcy i eksperci z tej dziedziny, tacy jak:

- wybitny polski artysta rysownik i projektant instalacji prof. dr hab. Paweł Nowak;
- malarz i współtwórca zespołu muzycznego T.Love prof. dr hab. Janusz Knorowski;
- twórca grafiki artystycznej prof. dr hab. Andrzej Kalina;
- twórca grafiki intermedialnej prof. dr hab. Piotr Smolnicki;

- wybitna plakacistka dr hab. Agnieszka Ziemińska;
 - wybitna twórczyni akcji i instalacji artystycznych dr hab. Jaśmina Wróblewska-Wójcik.
- Wyżej wymienieni pedagogowie byli wielokrotnie międzynarodowo nagradzani, a ich prace znajdują się w muzeach i kolekcjach na całym świecie.

Program współtworzą wykładowcy doskonale osadzeni w lokalnym środowisku kulturalnym, jak twórczyni kompleksowej identyfikacji i informacji dla wszystkich jednostek Muzeum Warszawy – dr hab. Anna Świątłowska; animator i autor licznych publikacji poświęconych filmowi – prof. dr hab. Jacek Rokosz; czy przedstawiciel młodszego pokolenia – dr Mateusz Szewczyk, absolwent WSNM, który przeszedł drogę od studenta, w pracowni projektowej prof. Mariana Nowińskiego, do dydaktyka i projektanta, osiągającego międzynarodowe sukcesy. Jego projekt doktorski – Nestor_2.0 – uzyskał srebrną statuetkę European Design Awards. Prowadzona przez niego pracownia bierze udział w konkursach i przeglądach międzynarodowych, takich jak: Peru Design Biennale, Toyama Poster Triennial, Graphic Stories. Jako aktywny zawodowo projektant dr Mateusz Szewczyk współtworzył materiały graficzne dla takich firm, jak: Polskie Linie Lotnicze LOT, PKN Orlen czy PKO Bank Polski.

Moduł inżynierjno-informatyczny

Zajęcia tam prowadzą inżynierowie informatycy oraz w niektórych wypadkach absolwenci WSNM o odpowiednich umiejętnościach informatycznych.

Wśród tych wykładowców wymienić należy:

- dr mgr. inż. Krzysztofa Kalinowskiego, który będąc informatykiem o przygotowaniu inżynierskim, uzyskał stopień doktora w dyscyplinie sztuk plastycznych, a jego prace artystyczne pokazywane były na licznych wystawach, w tym na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych Animator;
- mgr. inż. Marcina Wichrowskiego, którego prace projektowe pokazywane były na wystawach polskiej innowacyjnej myśli projektowej i znajdują się w publikacjach Muzeum Narodowego;
- mgr. inż. Tomasza Miśkiewicza, który dzięki wykształceniu inżynierskiemu zbudował własne studio multimedialne, występuje na międzynarodowych konferencjach multimedialnych m.in. TouchDesigner Global Summit – Montreal, TouchDesigner Euro Summit – Berlin, jako ekspert, a jego projekty interaktywne pokazywane były na licznych wystawach artystycznych w Polsce i za granicą;
- mgr. inż. Igora Pogorzelskiego, wybitnego specjalistę w zakresie udźwiękowienia, współpracującego z Filharmonią Narodową i NOSPR, autora książek poświęconych polskim kompozytorom.

Moduł teoretyczny

Zajęcia prowadzą w większości absolwenci uniwersyteckich wydziałów humanistycznych, w tym np:

- mgr Adam Trwoga – wybitny specjalista w zakresie historii animacji i filmu polskiego;
- dr hab. Monika Murawska – specjalistka w zakresie historii sztuki;
- mgr Milada Ślizińska – kuratorka i organizatorka wystaw sztuki współczesnej, prowadząca dla studentów spotkania z profesjonalistami: artystami i projektantami polskimi, i wizyty kuratorskie w galeriach warszawskich.

Rada Wydziału dba o to, by w programie studiów zachowana była równowaga między tymi komponentami według proporcji dziedzin. Kadre stanowią zarówno starsi wiekiem i doświadczeniem założyciele wydziału, twórcy koncepcji kształcenia, jak i młodzi naukowcy, wywodzący się z najlepszych polskich szkół artystycznych i uniwersytetów. Wobec dynamicznie rozwijających się nowych technologii i technik projektowych na wydziale stale wzrasta liczba młodej kadry – doskonałych i doświadczonych specjalistów, którzy będąc profesjonalistami, dokładają starań, by rozwój ich kariery akademickiej nadążał za rozwojem umiejętności zawodowych. Zatrudnienie znajdują także absolwenci wydziału, szczególnie po dodatkowych studiach lub praktykach na innych uczelniach, w tym zagranicznych. Zapraszani są do współpracy okresowej partnerzy zagraniczni i reprezentanci innych uczelni krajowych. W projektach wspólnych z otoczeniem biorą udział także przedstawiciele instytucji współpracujących, takich jak PAN, Centrum Nauki Kopernik czy Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku.

Pedagodzy pracujący na Wydziale SNM w Warszawie są większości czynnymi artystami w dyscyplinach sztuk plastycznych. Poza pracą dydaktyczną realizują liczne projekty artystyczne, a ich twórczość w zakresie rysunku, malarstwa, rzeźby, grafiki czy projektowania dokumentowana jest w postaci wystaw, katalogów i monografii. W latach 2019-2024 pedagodzy WSNM byli laureatami konkursów graficznych w Polsce i za granicą. W tym:

- **prof. Andrzej Kalina** (Międzynarodowy Konkurs Graficzny im. Józefa Gielniaka w Jeleniej Górze – wyróżnienie 2021, Medal „Zasłużony Kulturze Gloria Artis” – nagroda Ministra Kultury i Sztuki);
 - xvi Biennale Grafiki – Sucha igła, Uzice, Serbia – lipiec 2023 – dyplomantka Pracowni Grafiki Artystycznej: Anna Pavlichenko;
 - xxii Biennale Grafiki w Varnie, Serbia – sierpień 2023 – absolwentki Pracowni Grafiki Artystycznej: Marta Dawidiuk, Anna Pavlichenko; dydaktyk: prof. dr hab Andrzej Kalina;
 - xv Konkurs Graficzny im. Józefa Gielniaka – marzec 2023 – absolwentka Pracowni Grafiki Artystycznej: Aleksandra Błaszczuk; studentki Pracowni Grafiki Artystycznej: Marta Dawidiuk, Barbara Tarkowska; dydaktycy: prof. dr hab. Andrzej Kalina, dr Piotr Żaczek;
 - xiii Biennale Grafiki w Poznaniu – kwiecień 2023 – studentki Pracowni Grafiki Artystycznej: Helena Jabłonowska, Anna Pavlichenko;
 - iii Ogólnopolski Konkurs Sztuki Nowe Sytuacje w Warszawie – październik 2023 – absolwentka Pracowni Grafiki Artystycznej: Anna Pavlichenko;
 - xiii Quadriennale Drzeworytu i Linorytu Polskiego – listopad 2023 – dyplomantki Pracowni Grafiki Artystycznej: Aleksandra Błaszczuk, Marta Dawidiuk; dydaktyk: dr Piotr Żaczek;
 - Lessedra Annual Mini Print 2024, Bułgaria – lipiec 2024 – studenci Pracowni Grafiki Artystycznej: Aleksandra Oniśko, Janusz Felak;
 - The G8 Biennale of Graphic Art 2024, Bułgaria – październik 2024 – dydaktycy: mgr Marta Dawidiuk, prof. dr hab. Andrzej Kalina;
- **prof. Agnieszka Ziemiszewska** (Wyróżnienie Honorowe w konkursie głównym na 28. Międzynarodowym Biennale Plakatu w Warszawie 2024, Oesol International Typography Awards, Ulsan Culture & Arts Center, Nam-gu, Ulsan, Korea Południowa 2023, Srebrny i Brązowy Medal oraz Nagroda Jury na 11th China International Poster Biennial 2023, Hangzhou Art Museum, Hangzhou, China, 2024);

- **dr Mateusz Szewczyk** (Nestor_2.0 - projekt języka wizualnego materiałów komunikacyjnych z zakresu technologii cyfrowych dla użytkowników senioralnych - European Design Awards 2023 - Srebrna statuetka w kategorii Infografika);
 - 2024 - Plakat społeczny „Deforestation has short legs” - studentka Aleksandra Klatka - Finał przeglądu oraz albumu wieńczący Taiwan International Student Design Competition 2023/2024;
 - 2020/2021 - Plakat społeczny „Depresja” - studentka Honorata Naumiuk - Finał przeglądu oraz albumu wieńczący Taiwan International Student Design Competition 2020/2021;
 - 2020/2021 - Plakat społeczny „Global Warming” - studentka Katarzyna Kowalczyk - Finał przeglądu oraz albumu wieńczący Taiwan International Student Design Competition 2020/2021;
 - 2020/2021 - Plakat społeczny „Water” - studentka Aleksandra Doroszuk - Finał przeglądu oraz albumu wieńczący Taiwan International Student Design Competition 2020/2021;
 - 2023 - plakat - Power of Youth - studentka Inka Iwańska - w gronie zwycięzców Graphic Stories / Power of Youth 2023;
 - 2023 - plakat - Power of Youth - studentka Marta Figurna - w gronie zwycięzców Graphic Stories / Power of Youth 2023;
- **Jaśmina Wróblewska-Wójcik**, członkini Rady Programowej Centrum Sztuki Współczesnej Zamku Ujazdowskiego, współtwórczyni międzynarodowego projektu Cultures Moves Europe, w którym razem z badaczką i architektką (z Rumunii i Holandii) bada nieformalne przestrzenie edukacyjne, członkini kapituły Warszawskiej Nagrody Edukacji Kulturalnej, zasiadająca w 2020 roku w kapitule nagrody im. Katarzyny Kobro, jest dwukrotną stypendystką stypendium Ministerstwa Kultury (Młoda Polska i z budżetu), a także stypendium artystycznego m.st. Warszawy. Za *Symfonię Fabryki Ursus* otrzymała Nagrodę Filmową przyznaną przez Polski Instytut Sztuki Filmowej, Szkołę Wajdy i Muzeum Sztuki Nowoczesnej oraz nagrody na kanadyjskim festiwalu HotDocs czy niemieckim Eberswalde i pokazy na festiwalach filmowych na całym świecie (wybór): IFFR Rotterdam; DOC NYC w Nowym Jorku; RIDM w Montrealu; Beijing International Short Film Festival, Pekin, Chiny; Cinema Verite Festival, Teheran, Iran; Millenium Docs Against Gravity (Warszawa, Katowice, Lublin, Bydgoszcz, Gdynia); All About Freedom Festival ECF Gdańsk; DOK LEIPZIG, Lipsk, Niemcy). Projekt ten został włączony do prestiżowego archiwum Yeale;
- **dr Anna Barlik** - rzeźba - prezentacja na Biennale Architektury w Wenecji i na licznych wystawach w Polsce.

Od roku 2018 studenci angażowani byli w liczne projekty artystyczno-badawcze. Najważniejsze z nich to międzynarodowe: **ALIEN** 2017-2019, finansowany ze środków Erasmus+, i **FutureText** 2019-2021, finansowany ze środków NAWA (opisane zostały one w rozdziałach dotyczących innych kryteriów), oraz **Urban Travel Machines**, finansowany ze środków Creative Europe. W tym projekcie, prowadzonym przez mgr Olgę Wroniewicz we współpracy z Ludwiką Białkowską, absolwentką wydziału SNM, kierunku Grafika, na festiwal **FullDome UK!** 2024 przyjęto 5 filmów studentów PJATK (na 36 zakwalifikowanych z całego świata). Wiąże się to z automatyczną nominacją do nagrody Best of Earth. Festiwal FDUK odbył się w dniach 11-12 października 2024 w Cardiff w Wielkiej Brytanii.

Najnowsze długofalowe działania artystyczno-badawcze to projekty prowadzone wspólnie z francuskim Instytutem Civic City: Places in Relations, Inscriptions in Relations oraz Scuola del non Sapere – wszystkie udokumentowane na stronach <https://civic-city.org/>. Udział w tych projektach zapewnił studentom nie tylko prezentacje we wspomnianych: Pompidou Center, Palace Dorée, CNAM i mediolańskiej galerii Instytutu Francuskiego – ich prace zostały opublikowane w katalogu wydanym przez Instytut i są dostępne zarówno w książce, jak i na stronach projektu. W listopadzie 2024 roku, w czasie składania raportu, część projektu Scuola del non Sapere – Cosmic Dancer – ma swoją prezentację w Berlinie na Festiwalu Nauki, w tzw. *Tiny galleries*: <https://berlinscienceweek.com/visit/science-culture-forum>. Pokazane tam zostanie 10 projektów studenckich, współtworzonych z astrofizykami z różnych stron świata.

Prowadzący poszczególne programy i dziekan w miarę zapotrzebowania i zróżnicowanej w kolejnych latach liczby studentów dobierają kadrę, rekomendując Radzie Wydziału i władzom Uczelni nowych wykładowców. Wydział – dział kadr i dziekanat – otrzymuje liczne pisemne i osobiste zgłoszenia chętnych do prowadzenia zajęć. Osoby starające się o zatrudnienie przysyłają życiorysy, portfolio i listy motywacyjne. W zależności od przewidywanych wakatów osoby zgłaszające chęć prowadzenia zajęć zapraszane są na rozmowy i wywiady oraz pokazowe zajęcia lub wykłady. Kandydatury przedstawiane są Radzie Wydziału. W miarę pojawiania się wakatów wydział proponuje umowy kandydatom uzyskującym najwyższe oceny.

Osoby zatrudniane po raz pierwszy otrzymują kontrakty terminowe. Ich zajęcia podlegają wielostronnej ocenie:

- studenckiej – ankiety;
- przełożonych – hospitacje;
- samooceny – ankiety rektorskie;
- obiektywnych kryteriów parametryzacyjnych POL-on;

Osoby uzyskujące wysokie oceny zatrudniane są na czas nieokreślony. Nie zmienia to faktu, iż nadal podlegają ocenie studentów, przełożonych i ocenie parametryzacyjnej.

Podstawowym elementem motywacyjnym są zróżnicowane, w zależności od stopnia naukowego, stawki wynagrodzeń. Wydział motywuje pracowników do podnoszenia kwalifikacji i stopni naukowych w nie dłuższych niż 7-letnie interwałach czasowych. Najmłodszy pracownicy, podejmujący prace nad projektami doktorskimi motywowani są wynagrodzeniem i/lub dodatkiem motywacyjnym, wspierającym prowadzone badania. W roku 2018 wydział po raz pierwszy uzyskał środki na projekty badawcze młodej kadry naukowej. Władze Uczelni i wydziału wspierają finansowo udział wykładowców w konferencjach i projektach akademickich w kraju i za granicą, dofinansowują publikacje i wystawy. Władze Uczelni i wydziału organizują kursy i szkolenia doskonalące, współfinansują udział w kursach prowadzących do uzyskania certyfikatów.

Ze środków na działania artystyczne i badawcze dofinansowywane są wystawy indywidualne, publikacje doktorskie i habilitacyjne oraz wystąpienia konferencyjne pracowników.

Kompetencje dydaktyczne

Jeszcze przed okresem pandemicznym w ramach projektu ALIEN kadra kierunku Grafika wypracowała innowacyjne komponenty programu NOMAD do kształcenia na odległość.

Dwuletni okres restrykcji pandemicznych znacząco wpłynął na poprawę kompetencji w zakresie nauczania zdalnego i hybrydowego. Obecnie wykładowcy PJATK pracują stacjonarnie, niemniej techniki kształcenia na odległość i hybrydowego są wykorzystywane szczególnie w międzynarodowych projektach typu Blended Intensive Projects. Kompetencje dydaktyczne nauczycieli wydziału SNM, prowadzących zajęcia na kierunku Grafika, obejmują również przygotowanie do prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod zdalnego nauczania oraz zajęć w językach obcych (w tym w języku angielskim w ramach ścieżki anglojęzycznej). Dzięki temu możliwe było otwarcie nowego kierunku w języku angielskim – Projektowanie Graficzne i Sztuka Multimediów.

Na co dzień, oprócz tradycyjnych metod dydaktycznych, prowadzący wykorzystują nowoczesne i efektywne techniki, takie jak prowadzenie blogów, tworzenie filmów dydaktycznych oraz gamifikacja. Materiały do samodzielnej nauki udostępniane są w folderach TEAMS na kanałach przypisanych do poszczególnych zajęć i w folderach Google Drive udostępnianych do poszczególnych ćwiczeń.

Awanse naukowe kadry związanej z ocenianym kierunkiem studiów

W latach 2019–2024 następujące osoby podniosły swoje kwalifikacje i uzyskały tytuły lub stopnie akademickie:

Grafika:

- Tomasz Myjak – profesor – 2021;
- Andrzej Kalina – profesor – 2024;
- Joanna Polak – doktor habilitowany – 2019;
- Jacek Rokosz – doktor habilitowany – 2019;
- Agnieszka Ziemiszewska-Maik – doktor habilitowany – 2020, ASP Łódź;
- Jaśmina Wróblewska-Wójcik – doktor habilitowany – 2020, Uniwersytet Artystyczny Poznań;
- Jan Piechota – doktor habilitowany – 2023, ASP Kraków;
- Anna Światłowska – doktor habilitowany – 2024, PJATK Warszawa;
- Karolina Kant – doktor – 2020; promotor Tomasz Myjak – ASP Warszawa;
- Mateusz Subieta – doktor – 2021; promotor Janusz Knorowski – ASP Warszawa;
- Tomasz Woźniak – doktor – 2021; promotor Andrzej Kalina – PJATK Warszawa;
- Mateusz Szewczyk – doktor – 2022; promotor Tomasz Myjak, promotor pomocniczy Anna Światłowska – PJATK Warszawa;
- Monika Marek-Łucka – doktor – 2024; promotor Ewa Satalecka – PJATK Warszawa;
- Michał Mazur – doktor – 2024; promotor główny Jacek Staszewski, ASP Warszawa; promotor pomocniczy Zuzanna Sadowa – ASP Warszawa.

Kryterium 5. Infrastruktura i zasoby edukacyjne wykorzystywane w realizacji programu studiów oraz ich doskonalenie

Uczelnia dysponuje nowoczesną bazą lokalową i sprzętową do prowadzenia zajęć. Kampus, położony w centrum miasta, jest doskonale skomunikowany zarówno z dzielnicami, jak i obrzeżami Warszawy. Uczelnia dba o posiadane zasoby, nie tylko stan budynków, ale także otaczająca je zieleń stanowią przedmiot nieustannej troski. Sale są regularnie doposażane, a baza sprzętowa uzupełniana.

We wrześniu 2019 r. na terenie kampusu przy ul. Koszykowej 86 ukończona została budowa i oddano do użytku nowy budynek – A. W tym bardzo nowoczesnym, spełniającym standardy certyfikatu energetycznego budynku, studenci mają do dyspozycji nowe, świetnie wyposażone sale wykładowe (m.in. największe audytorium dla 200 studentów, wyposażone w nowoczesny system nagłaśniający oraz ponad 200-calowy ekran multimedialny) oraz laboratoria komputerowe. Odbywają się tu (w 21, w pełni wyposażonych pracowniach komputerowo-multimedialnych) wszystkie zajęcia wymagające dostępu do specjalistycznego sprzętu i oprogramowania komputerowego. W holu głównym budynku A znajduje się otwarta przestrzeń ze specjalnie zaprojektowanymi do niej ławami, stołami i krzesłami, z których studenci mogą korzystać w czasie przerw od zajęć. W przestrzeni tej odbywają się również cykliczne wystawy w ramach działalności międzywydziałowej Galerii Medium. Dzięki temu studenci mają okazję podziwiać prace graficzne, malarskie, rzeźbiarskie i multimedialne artystów z Polski i ze świata. W marcu 2023 r. Uczelnia, podpisując umowę o współpracę z firmą Orange, stworzyła na pierwszym piętrze budynku A dodatkową przestrzeń do pracy i relaksu, z możliwością korzystania z superszybkiego łącza internetowego. Budynek A jest połączony (na poziomie 1. piętra) przeszklonym łącznikiem z budynkiem B, co umożliwia przemieszczanie się między budynkami bez konieczności zmiany odzieży w miesiącach jesiennych i zimowych. Oba budynki dysponują nowoczesnymi windami. W budynku B znajdują się pokoje administracji, rekrutacji, główny dziekanat, biblioteka, duża sala wykładowa oraz liczne pracownie komputerowe i lektoratowe, w tym nowoczesna pracownia projektowa, w pełni wyposażona w komputery i-Mac Apple – 20 stanowisk, pracownia do nagrań dźwiękowych oraz green-box do nagrań efektów specjalnych. W obu budynkach A i B znajdują się bary studenckie, a w budynku A dodatkowo stoisko gastronomiczne z japońskimi onigiri.

Po ukończeniu budowy budynku A odnowiono zieleńce i chodniki, a dziedziniec wyposażono w ławki i (w okresie letnim) leżaki. Nowe nasadzenia, w tym drzewka wiśni i sosny Bonsai, nawiązują do kultury ogrodów japońskich. Osoby studiujące i pracujące w kampusie chętnie wypoczywają i spotykają się w tej przestrzeni w przerwach od zajęć, szczególnie w ciepłe, słoneczne dni. Sprzyja ona integracji studentów z różnych wydziałów Uczelni. Na dziedzińcach kampusu regularnie organizowane są różne wydarzenia kulturalne, np. koncerty, warsztaty, projekcje multimedialne i spotkania integracyjne w ramach Dni Otwartych, Nocy Muzeów czy Wystaw końcoworocznych. W przestrzeni ogrodu często parkują food trucki, których oferta gastronomiczna poszerza dostępne menu.

Oprócz budynków A i B Uczelnia dzierżawi przestrzenie w budynkach C (bezpośrednio w obszarze kampusu) i przy pobliskiej ulicy Nowogrodzkiej w budynkach G (przy pl. Zawiszy) i H (przy pl. Starynkiewicza). Budynki te znajdują się w odległości 3-minutowego spaceru

od budynków A i B. W budynku G odbywają się zajęcia warsztatowe, osoby studiujące mogą tutaj pracować nad jednym projektem nieprzerwanie przez 7 dni w tygodniu. W budynku H znajdują się sale wykładowe i ćwiczeniowe oraz pokoje do samodzielnej pracy.

We wszystkich budynkach na piętrach rozmieszczono dozowniki wody pitnej oraz automaty z napojami i przekąskami. Udostępniono także kuchenki mikrofalowe do odgrzewania własnych posiłków.

W każdym budynku w okolicy wejścia umieszczono mapy kampusu. Wszystkie pomieszczenia pozostające w dyspozycji Uczelni są opisane na mapie kampusu i posiadają tabliczki informacyjne na drzwiach. W budynkach, w których nie ma wind, a nie są własnością Uczelni, udostępnione są łaziki, w razie potrzeby umożliwiające transport wózków.

We wszystkich budynkach obowiązuje segregacja śmieci, w korytarzach i salach umieszczone są stosownie oznaczone pojemniki.

Kierunek Grafika na Wydziale Sztuki Nowych Mediów wykorzystuje przede wszystkim sale dydaktyczne w budynku C. Znajdują się tutaj pracownie rysunkowo-malarskie i rzeźbiarskie, pracownie grafiki warsztatowej oraz nowoczesnie wyposażone pracownie projektowe i sale do samodzielnej pracy studentów. W budynku znajdują się również dwie sale wykładowe z nowoczesnym systemem nagłośnienia, umożliwiającym projekcje animacji i filmów.

Do dyspozycji studentów, potrzebujących dostępu do oprogramowania i silnego łącza internetowego poza czasem zajęć, oddano dwie pracownie komputerowe. Ich głównym przeznaczeniem jest wspieranie pracy nad projektami wymagającymi dużych zasobów pamięci i silnych procesorów oraz projektami dyplomowymi. Dostęp jednak może uzyskać każda osoba studiująca, która wypełni zgłoszenie w formie ankiety i zarezerwuje stanowisko u opiekuna. Do dyspozycji studentów pozostaje 12 nowoczesnych stanowisk, wyposażonych w specjalistyczne oprogramowanie do projektów graficznych, animacji oraz renderingu (Adobe Creative Cloud, Autodesk, Toon Boom, Unity3D, Unreal Engine).

We wszystkich korytarzach w budynkach powstały strefy relaksu i odpoczynku wyposażone w kanapy, stoliki i pufy. Zadbano również o wykładowców i pedagogów SNM, tworząc pokój profesorski z zapleczem socjalnym.

Budynek C jest budynkiem zabytkowym. Jego unikalny charakter doskonale wpisuje się i podkreśla artystyczny charakter kierunku. Jest on bardzo lubiany zarówno przez studentów, jak i wykładowców oraz odwiedzających Uczelnię gości zagranicznych. By utrzymać tę infrastrukturę w dobrej kondycji, prowadzone są regularne prace naprawczo-remontowe. Pomieszczenia są codziennie sprzątane. W najbliższych planach przewidywane są remonty łazienek.

W związku z ciągłym rozwojem, w miarę potrzeb, od 2021 r. PJAŁK korzysta z sal wynajmowanych w budynku H (ul. Nowogrodzka 86), znajdującym się ok. 300 metrów od głównego kampusu PJAŁK. Tutaj Uczelnia dysponuje dwoma nowoczesnymi salami wykładowymi oraz ponad dwudziestoma salami przeznaczonymi do zajęć lektoratowych i pokojami do samodzielnej pracy, dla studiów magisterskich. Studenci pracujący w tym budynku nad

indywidualnymi projektami mają do dyspozycji kuchenkę i przestrzeń do relaksu w holu między pracowniami. Przestrzeń tę wykorzystują również do organizowania prezentacji i wystaw projektów w procesie tworzenia.

Utrzymanie wynajmowanych pomieszczeń jest uwarunkowane wynikami kolejnych naborów. Prognozy demograficzne wskazują na tendencję spadkową, stąd też Uczelnia, dbając o już posiadane przestrzenie, nie przewiduje znaczącego powiększenia infrastruktury w nadchodzących 5 latach.

Osoby, które wybrały zintegrowaną pracownię grafiki 3D, na studiach drugiego stopnia, w ramach programu pracowni obowiązkowo odbywają w tym ośrodku co najmniej jedną wizytę z opiekunem.

Na kierunku Grafika co roku odbywają się wyjazdowe plenery rysunkowo-malarskie dla pierwszego roku studiów licencjackich. Uczelnia korzysta ze sprawdzonych od wielu lat ośrodków wypoczynkowych na Mazurach i nad morzem. Zajęcia te odbywają się w zależności od programu w różnych lokalizacjach: studia stacjonarne – w ośrodku wypoczynkowym „Waszeta” na Mazurach; studia niestacjonarne w Domu Pracy Twórczej „Reymontówka”, a potok anglojęzyczny w ośrodku wypoczynkowym „Bursztyn” w Jantarze, nad morzem. Plener trwa od poniedziałku do piątku. W czasie wyjazdów osoby studiujące i opiekunowie mają zapewnione noclegi w pokojach 2-, 4-osobowych z łazienkami i aneksem kuchennym oraz pełnowartościowe posiłki. Uczelnia zapewnia również materiały do pracy i organizuje wystawy poplenerowe.

Miejsca, w których odbywają się plenery, wyposażone są w jadalnie i stołówki typu wczasowego oraz posiadają zarówno sale konferencyjne, gdzie można przygotować wykłady, jak i pomieszczenia, które umożliwiają pracę nawet przy złej pogodzie.

Praktyki zawodowe odbywają się w studiach projektowych, instytucjach kultury, firmach przemysłów kreatywnych. Prowadzący praktyki weryfikuje zgłoszenia studentów, dbając, by instytucja przyjmująca spełniała normy ВНР. Uczelnia współpracuje z firmami Orange i Wirtualna Polska.

Staże odbywają się w studiach projektowych, wskazanych przez osoby studiujące i zaakceptowanych przez Dziekana oraz biuro wymiany międzynarodowej. Pobyty, podróże i diety pokrywane są ze środków Erasmus+. Osoba studiująca samodzielnie podejmuje decyzję w kwestii zakwaterowania.

Podłączenie do Internetu

Uczelnia jest podłączona do Internetu łączem światłowodowym o przepustowości 1 Gb/s. Sieć wewnętrzna opiera się na urządzeniach 3Com i działa z prędkością 100/1000 Mb/s.

Wydział dysponuje zarówno stałą infrastrukturą, jak i sprzętem przenośnym. Do dyspozycji studentów do wypożyczenia na okres jednego semestru są następujące przedmioty:

- tablety graficzne Intuos Pro,
- aparaty fotograficzne,
- statywy,
- zestaw lamp,

- kamerki 360,
- rzutnik przenośny.

Laboratoria multimedialne

Studenci korzystają z 14 w pełni wyposażonych laboratoriów technik multimedialnych (w salach budynku A - 157-164 oraz 259-265). Każde z tych laboratoriów wyposażone jest w kompletny zestaw komputerów na 20 stanowisk pracy (1 komputer na jednego studenta) oraz komputer dla prowadzącego i rzutnik. Stanowiska wyposażone są w niezbędne oprogramowanie multimedialne potrzebne do prowadzenia ćwiczeń (Adobe, AutoDesk, Toon Boom). W budynku C znajdują się dwie sale multimedialne do samodzielnej pracy. W sali C115 do dyspozycji jest 8 stanowisk komputerowych, a w sali C102 znajdują się 4 stanowiska komputerowe. Wszystkie komputery wykorzystują specjalistyczne oprogramowanie (Adobe Creative Cloud, Autodesk, Maya, Unreal, Unity3d), a dwa z nich mają wyższą moc obliczeniową i mogą służyć do renderowania skomplikowanych animacji. W sali C110, która należy do Pracowni Rysunku, Pracowni Komiksu Multimedialnego i Gier 2D, osoby studiujące mogą korzystać z 8 stanowisk komputerowych (jeden komputer z wyższą mocą obliczeniową do renderowania). Uczelnia korzysta także z oprogramowania View Horizon, które pozwala na zdalne korzystanie przez osoby studiujące i pracujące w PJATK z wirtualnego łączenia się z komputerami Uczelni i korzystania w domu z oprogramowania (Adobe, Autodesk).

Laboratorium 3D

Osoby studiujące mają do dyspozycji w pełni wyposażoną pracownię druku 3D, gdzie mogą drukować trójwymiarowe obiekty, które stworzyli wcześniej na zajęciach modelowania 3D. Laboratorium dysponuje następującym sprzętem: drukarka ProJet 660Pro (1 szt.), drukarka ProJet 2500Plus (1 szt.), urządzenia Microsoft HoloLens (2 szt.), drukarki Zmorph 3D 2.0 sx (8 szt.), oprogramowanie SolidWorks Campus Pack Edu Editon (licencja na 2 lata na 200 stanowisk).

Biblioteka i zasoby biblioteczne, informacyjne oraz edukacyjne

Profil Biblioteki jest ściśle związany z kierunkami i specjalnościami studiów w PJATK oraz z zakresem badań naukowych, jakie podejmują pracownicy naukowci Uczelni. Księgozbiór Biblioteki stanowi ponad 13 000 tytułów, w postaci zarówno tradycyjnej, jak i elektronicznej. Są to pozycje z zakresu informatyki, matematyki, zarządzania, bankowości, historii sztuki, kultury i historii Japonii oraz literatura z zakresu szeroko pojętej sztuki: grafika, gry komputerowe, multimedia, design, malarstwo, architektura, film itp. Gromadzona jest również beletrystyka japońska, w językach polskim i angielskim. Biblioteka prenumeruje 65 tytułów czasopism, w tym czasopisma zagraniczne, również dostępne online.

Gromadzi prace dyplomowe studentów oraz prace doktorskie. Wszystkie biblioteczne zbiory są skatalogowane i udostępnione do wyszukania online. System biblioteczny umożliwia zdalne, elektroniczne zamawianie oraz rezerwację książek.

Biblioteka w ramach Wirtualnej Biblioteki Nauki udostępnia czytelnikom elektroniczne bazy publikacji naukowych, są to:

- serwis EBSCO (12 baz interdyscyplinarnych);
- Springer;

- Elsevier: ScienceDirect;
- Web of Knowledge (3 bazy Thomson Reuters, abstraktowo-bibliometryczne).

Czytelnicy Biblioteki PJATK mogą korzystać z innych bibliotek, na zasadzie wypożyczeń międzybibliotecznych. Umowy takie podpisane są m.in. z:

- Biblioteką Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie;
- Biblioteką Filmoteki Narodowej;
- Biblioteką Instytutu Podstaw Informatyki Polskiej Akademii Nauk;
- Biblioteką Politechniki Warszawskiej.

Biblioteka prowadzi Repozytorium Instytucjonalne PJATK, gdzie gromadzone są i udostępnione w otwartym dostępie m.in. katalogi wystaw organizowanych przez WSNM PJATK.

Zasoby infrastruktury podlegają ciągłej kontroli i naprawom zespołu technicznego i zespołu sprzątającego. Kanclerz Uczelni spotyka się z Dziekanem i Prodziekanami odpowiadającymi za poszczególne programy raz na kwartał i omawia bieżące potrzeby oraz plany na przyszłość. Ze spotkań sporządzane są notatki. Przed feriami zimowymi i letnimi Kanclerz wraz z Dziekanem i Prodziekanami oraz Kierownikiem Administracyjnym dokonują obchodu i przeglądu pomieszczeń. Ze spotkania sporządzana jest notatka i według niej dokonywane są naprawy i zakupy niezbędnych uzupełnień. Zamówienia sprzętowe i wyposażenie dokonywane jest raz do roku w czasie przerwy wakacyjnej. Drobne naprawy i realizacja uzupełnień materiałów do pracy następuje na życzenie prowadzących zajęcia po zatwierdzeniu przez Dziekana i Kanclerza. Zgłoszenia przyjmowane są z tygodniowym wyprzedzeniem.

W sprawach pilnych natychmiast interweniuje Baza Sprzętowa BSS i ekipa techniczna - na telefon.

Samorząd Studencki posiada do dyspozycji własne biuro. Dysponuje też pomieszczeniami do pracy dla kół studenckich i wraz z promocją po uprzedniej rezerwacji wykorzystuje wybrane pomieszczenia do działań studenckich. Rezerwacja sprzętu i pomieszczeń następuje za zgodą Kanclerza po pisemnym zgłoszeniu dat i zakresu użytkowania oraz zgodzie opiekuna projektu. Studenci i Samorząd Studencki zgłaszają swoje uwagi i zapotrzebowania poprzez Samorząd i na spotkaniach z Dziekanem i Prodziekanami oraz na Radzie Wydziału i na Senacie.

Zgłoszenia studenckie są zawsze uwzględniane w harmonogramie zakupów. Na życzenie studentów została zmieniona i unowocześniona infrastruktura wypoczynkowa, a także zakupiono kuchenki mikrofalowe pozwalające osobom samodzielnie gotującym na odgrzanie posiłku. Wyposażenie pokoi pracy samodzielnej, w tym zakup krzeseł gamingowych, nastąpiło z inicjatywy studenckiej.

Studenci mają prawo wypożyczać sprzęt i korzystać ze wszystkich pomieszczeń do realizacji swoich projektów, szczególnie dyplomowych. Rezerwacja sprzętu i pomieszczeń następuje za zgodą Kanclerza, po pisemnym zgłoszeniu dat i zakresu użytkowania oraz zgodzie opiekuna projektu.

Informacje o wykorzystaniu infrastruktury Uczelni

Rodzaj pracowni: Pracownie rysunku i malarstwa

Nr sali: C109, C111, C-2, C104

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 140 sztalug, deski 100×70 cm, 25 kubików, 50 taboretów, 3 regały na teczki studentów, 3 szafy, materiały i obiekty do martwych natur, 100 szuflad na prace studenckie, 2 rozwijane tła fotograficzne

Baza sprzętu multimedialnego: brak

Planowane zajęcia: Rysunek 1, Malarstwo 1, Rysunek specjalistyczny 1M, Rysunek specjalistyczny 3M, Rysunek i malarstwo (Architektura)

Rodzaj pracowni: Pracownia komiksu i ilustracji

Nr sali: C110

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 8 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy, 2 regały, szafa, szuflada na prace studentów, 2 szkielety

Baza sprzętu multimedialnego: 8 komputerów, 8 monitorów, drukarka, skaner, 8 tabletów, 1 telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Komiks multimedialny 1, Rysunek specjalistyczny 1m, 3m, Pracownia dyplomowa, Pracownia gier 2D i komiksu multimedialnego i Pracownia animacji

Rodzaj pracowni: Pracownie grafiki warsztatowej

Nr sali: Co9, Co8, Co7, Co6, Co5, Co4

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: Stanowiska pracy dla studentów (stoły, krzesła), 5 stanowisk do nadawania farby, 4 prasy, gilotyna, stanowisko do napyłania kalafonii, piecyk elektryczny, kwaszarnia, umywalnia,

Baza sprzętu multimedialnego: 2 komputery, 2 monitory, drukarka, skaner

Planowane zajęcia: Podstawy grafiki warsztatowej, Zintegrowana pracownia grafiki artystycznej 1, Zintegrowana pracownia grafiki warsztatowej 3, Grafika artystyczna 1, Grafika warsztatowa 2, Grafika warsztatowa

Rodzaj pracowni: Pracownia sitodruku

Nr sali: Co20

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: Stanowiska pracy dla studentów (stoły, krzesła) stół ze wspomaganiami i podsystemem, kopiorama do naświetlania, myjka ciśnieniowa, 8 rakli, 20 ramek z siatką

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor

Planowane zajęcia: Serigrafia

Rodzaj pracowni: Pracownia grafiki projektowej

Nr sali: C116

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 20 stanowisk pracy (stoły, krzesła) biurko wykładowcy, 18 szuflad na prace studenckie

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Projektowanie graficzne 1, Podstawy projektowania graficznego 2, Pracownia dyplomowa

Rodzaj pracowni: Pracownia grafiki projektowej

Nr sali: H404

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 20 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, ekran

Planowane zajęcia: Pracownia dyplomowa – Pracownia grafiki projektowej

Rodzaj pracowni: Pracownia struktur wizualnych

Nr sali: C103

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk pracy (składane blaty i kobyłki, krzesła), szafa z narzędziami do prac modelarskich, 18 szuflad na prace studenckie

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Struktury wizualne 1, 2

Rodzaj pracowni: Pracownia fotografii

Nr sali: C026

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: Stanowiska pracy (stoły, krzesła), 10 kubików, 3 szafy, regał, 10 szuflad na prace studentów, 5 lampy fotograficzne Broncolor, 4 lampy fotograficzne Freepower, dedykowane softboxy, ekrany, blendy, tła fotograficzne, 5 statywów

Baza sprzętu multimedialnego: 2 komputery, 2 monitory, głośniki, 10 aparatów Nikon D300/D700/D800, 10 obiektywów, 5 kart pamięci SD

Planowane zajęcia: Fotografia 1, 2

Rodzaj pracowni: Pracownia animacji

Nr sali: C012

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 12 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy, tablica

Baza sprzętu multimedialnego: 4 komputery, 4 monitory, głośniki, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Animacja 2, Pracownia dyplomowa – Animacja, Zintegrowana pracownia filmu animowanego 1, 3

Rodzaj pracowni: Pracownia multimedii

Nr sali: C011, C013

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: stanowiska pracy (stoły, krzesła)

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, głośniki, 2 rzutniki, system Kinect Xbox, ekran sferyczny

Planowane zajęcia: Zintegrowana pracownia multimedii 1, Pracownia multimedii 3, Grafika dynamiczna, Video mapping

Rodzaj pracowni: Pracownia rzeźby

Nr sali: C01, C02, C03

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: Stanowiska pracy (kawalety, taborety, krzesła, stoły), narzędzia do modelowania, gips, glina, plastelina, materiały konstrukcyjne, szafy, regały

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor

Planowane zajęcia: Pracownia rzeźby i form przestrzennych 1, 2

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: C25

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy, szafa

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, głośniki

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: C117

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy, szafa, regały, 16 podkładek do cięcia

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: C119

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy, szafa, regały

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: C015

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: C022

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: C107

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy, regały

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, głośniki

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: H101

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 21 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, ekran

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia projektowa

Nr sali: H103

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 21 stanowisk pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, ekran

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pokój Profesorski/pomieszczenie socjalne

Nr sali: C106

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: kanapy, stół, krzesła, komoda, 20 szuflad na prace studenckie, regał, mikrofala, ekspres do kawy, naczynia i sztućce

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor

Planowane zajęcia: brak

Rodzaj pracowni: Pracownia do konsultacji

Nr sali: C04

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 2 stanowiska pracy (stoły, krzesła), biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor

Planowane zajęcia: Pracownia do konsultacji

Rodzaj pracowni: Pracownia komputerowa do użytku przez studentów poza zajęciami

Nr sali: C115

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 8 stanowisk pracy (biurka i fotele komputerowe), lampki

Baza sprzętu multimedialnego: 8 komputerów, 8 monitorów

Planowane zajęcia: Pracownia otwarta dla studentów

Rodzaj pracowni: Pracownia komputerowa do użytku przez studentów poza zajęciami

Nr sali: C102

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 4 stanowiska pracy (biurka i fotele komputerowe), lampki

Baza sprzętu multimedialnego: komputery, 4 monitory

Planowane zajęcia: Pracownia otwarta dla studentów

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium

Nr sali: C05 „Studio Sztuki”

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 40 stanowisk pracy (krzesła z własnym stolikiem), biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, głośniki, telewizor 50 cali

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium/kinowa

Nr sali: C101

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 72 miejsc siedzących z własnym rozkładanym stolikiem, biurko wykładowcy, tablica, system wygłuszenia akustycznego

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, głośniki w systemie Dolby Surround 7.1, ekran

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium/kinowa

Nr sali: C-1

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 136 miejsc siedzących z własnym rozkładanym stolikiem, biurko wykładowcy, tablica, system wygłuszenia akustycznego

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, głośniki w systemie Dolby

Surround 7.1, ekran

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium/kinowa

Nr sali: A-1

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 200 miejsc siedzących z własnym rozkładanym stolikiem, biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, głośniki w systemie Dolby Surround 7.1, ekran multimedialny

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium/kinowa

Nr sali: A160

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 120 miejsc siedzących z własnym rozkładanym stolikiem, biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, ekran, rzutnik

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium/kinowa

Nr sali: H-1

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 106 miejsc siedzących z własnym rozkładanym stolikiem, biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, 2 telewizory 100 cali

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium/kinowa

Nr sali: H102

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 144 miejsc siedzących z własnym rozkładanym stolikiem, biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, ekran

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala wykładowa/audytorium/kinowa

Nr sali: A264

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 48 miejsc siedzących z własnym rozkładanym stolikiem, biurko wykładowcy

Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, rzutnik, ekran

Planowane zajęcia: Sala wykładowa

Rodzaj pracowni: Sala multimedialna/komputerowa

Nr sali: A157, A158, A162, A163, A260, A262, A257, A261, A263, A265

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 20 stanowisk (biurko, krzesła)

Baza sprzętu multimedialnego: 20 komputerów, 20 monitorów, rzutnik, ekran

Planowane zajęcia: Sala do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Sala multimedialna/komputerowa

Nr sali: A161

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 24 stanowiska (biurko, krzesła)

Baza sprzętu multimedialnego: 24 komputery, 24 monitory, rzutnik, ekran
Planowane zajęcia: Sala do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Sala multimedialna/komputerowa
Nr sali: A258

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk (biurko, krzesła)
Baza sprzętu multimedialnego: 16 komputerów, 16 monitorów, rzutnik, ekran
Planowane zajęcia: Sala do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Sala multimedialna/komputerowa
Nr sali: A259

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 25 stanowisk (biurko, krzesła)
Baza sprzętu multimedialnego: 25 komputerów, 25 monitorów, rzutnik, ekran
Planowane zajęcia: Sala do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Sala lektoratowa
Nr sali: H313, H314, H308, H402
Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 12 stanowisk (biurko, krzesła)
Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali
Planowane zajęcia: Sala dla lektoratów

Rodzaj pracowni: Sala lektoratowa
Nr sali: H303, H309, H311
Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 16 stanowisk (biurko, krzesła)
Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali
Planowane zajęcia: Sala dla lektoratów

Rodzaj pracowni: Sala lektoratowa
Nr sali: H301, H302, H312, H401, H403
Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 18 stanowisk (biurko, krzesła)
Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali
Planowane zajęcia: Sala dla lektoratów

Rodzaj pracowni: Sala lektoratowa
Nr sali: H306, H310
Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 20 stanowisk (biurko, krzesła)
Baza sprzętu multimedialnego: komputer, monitor, telewizor 50 cali
Planowane zajęcia: Sala dla lektoratów

Rodzaj pracowni: Zintegrowana Pracownia 3D
Nr sali: F-1
Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 3 stoły do pracy + wolne miejsce do realizacji projektu VR
Baza sprzętu multimedialnego: komputer do renderingu i VR, komputer do obróbki grafiki, drukarka 3D firmy MakerBot
Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Rodzaj pracowni: Pracownia druku 3D

Nr sali: Bud. B – Międzywydziałowa pracownia 3D

Stanowiska pracy, zaplecze techniczne: 5 stanowisk pracy (stoły, krzesła)

Baza sprzętu multimedialnego: 5 komputerów, 5 monitorów, 5 drukarek 3D

Planowane zajęcia: Pracownia do ćwiczeń

Zalecenia dotyczące kryterium 5. wymienione w uchwale Prezydium PKA w sprawie oceny programowej na kierunku studiów, która poprzedziła bieżącą ocenę

Lp.	Zalecenia dotyczące kryterium 5. wymienione we wskazanej wyżej uchwale Prezydium PKA	Opis realizacji zalecenia oraz działań zapobiegawczych podjętych przez Uczelnię w celu usunięcia błędów i niezgodności sformułowanych w zaleceniu o charakterze naprawczym
1.	Przystosowanie budynku przy ul. Nowogrodzkiej 73 do potrzeb osób z niepełnosprawnością ruchową – wykonanie podjazdu, zamontowanie poręczy podjazdowych.	<p>Władze wydziału i Uczelni zobowiązały się do adaptacji ciągów komunikacyjnych w miejscach objętych wynajmem, do potrzeb osób żyjących z niepełnosprawnością ruchową.</p> <p>Budynki H i G dysponują windami i podjazdami. Budynek C jest jedynie dzierżawioną nieruchomością i działania adaptacyjne są w związku z tym ograniczone. Aby przystosować go do potrzeb osób z niepełnosprawnością ruchową, zakupiono łazik, który pozostaje do dyspozycji w dziale administracji. W latach 2018-2024 nie zachodziła potrzeba używania tego urządzenia. Budynki B i A są w pełni wyposażone w standardowe rozwiązania udostępniane każdemu użytkownikowi: podjazdy i windy oraz toalety przystosowane do użytku osób na wózkach.</p>
2.	W nowo wybudowanym budynku przy ulicy Koszykowej przeznaczyć co najmniej jedno pomieszczenie do prowadzenia zajęć ogólnoplastycznych z rysunku i malarstwa dla grup studenckich co najmniej 30-osobowych oraz dodatkowo wygospodarować w/w budynku przestrzeń do ekspozycji wystawowych wraz z odpowiednim wyposażeniem audiowizualnym.	<p>Prowadzący zajęcia rysunkowe i malarskie oraz studenci stanowczo nie życzą sobie zmian w lokalizacji pracowni rysunkowych i malarskich. Pomieszczenia w budynku C zapewniają swobodną atmosferę pracy, w miesiącach o złej pogodzie łatwo jest przemieszczać się między salami, w których pracują studenci. Panuje tu przyjemna dla wspólnoty artystyczna atmosfera. Do puli już funkcjonujących sal dodano dwie kolejne – 117 i 119.</p> <p>W budynku A powstały dwie galerie. Na parterze w przestrzeni otwartej i na pierwszym piętrze w kubiku multimedialnym przeznaczonym do projekcji, instalacji i mappingu. Zakupiono nowoczesny system wystawienniczy i regularnie organizowane są wystawy sztuki otwarte dla publiczności.</p>

Kryterium 6. Współpraca z otoczeniem społeczno-gospodarczym w konstruowaniu, realizacji i doskonaleniu programu studiów oraz jej wpływ na rozwój kierunku

Osoby wykładające na kierunku Grafika inicjują współpracę interdyscyplinarną oraz realizują liczne międzynarodowe projekty artystyczno-badawcze w obszarze sztuki i nauki. Współpraca ta obejmuje zarówno międzynarodowe instytucje kultury, takie jak Europejskie Stowarzyszenie Narodowych Instytutów Kultury (EUNIC Warszawa) oraz ambasady, jak i organizacje działające na rzecz społeczności lokalnej, w tym miasta Warszawy, a także międzynarodowe organizacje zrzeszające uczelnie artystyczne i środowiska akademickie (np. ELIA, Cumulus).

Partnerstwo z otoczeniem społecznym i gospodarczym przyczynia się do podnoszenia jakości kształcenia, organizacji praktyk studenckich, aktualizacji programów studiów, podnoszenia kompetencji kadry dydaktycznej oraz promocji Uczelni jako dynamicznie rozwijającej się instytucji.

Współpraca z ekspertami zewnętrznymi

W roku akademickim 2017/2018 Rada Wydziału powołała Radę Ekspertów, której członkami są międzynarodowi przedstawiciele przemysłów kreatywnych, przedsiębiorstw, instytucji kultury oraz edukatorzy. W roku akademickim 2023/2024 jej skład został odświeżony.

Rada Ekspertów zbiera się raz w roku, a jej działalność polega na opiniowaniu raportów Dziekana oraz projektów zmian programowych. Stanowi również platformę dyskusji dotyczących potrzeb i oczekiwań wobec rynku pracy. Członkowie Rady Ekspertów reprezentują następujące przedsiębiorstwa oraz instytucje:

- **Andrzej Zieliński** - Ekspert R&D, Orange Innovation Poland, Wydział Centrum Kompetencji Sztucznej Inteligencji;
- **Katarzyna Nowak** - dyrektor Muzeum Manggha;
- **Maciej Miąsik** - twórca gier komputerowych, ekspert przemysłu gier;
- **Marjatta Itkonen** - emerytowana wykładowczyni i dziekan Wydziału Projektowania Graficznego - Aalto University Graphic Design;
- **Veronika Duclos** - UAX - Fundacja Abakanowicz, ELIA.

Współpraca dydaktyczna

Istotnym elementem współpracy z otoczeniem społecznym jest realizacja projektów dydaktycznych wspólnie z osobami posiadającymi doświadczenie zawodowe. Nauczyciele akademicy są aktywnymi artystami i projektantami, na co dzień współpracują z różnymi firmami, instytucjami kultury oraz klientami indywidualnymi, co pozwala na bieżące uwzględnianie aktualnych trendów i potrzeb rynkowych w procesie dydaktycznym. Dodatkowo do Akademii zapraszani są specjaliści o wysokich kompetencjach, którzy podczas warsztatów i wykładów dzielą się swoją wiedzą oraz swoim doświadczeniem zawodowym ze studentami, wzbogacając ich edukację o cenne i praktyczne umiejętności. Na uwagę zasługują tutaj szczególnie prezentacje i wykłady poświęcone zagadnieniom zawodowym pod opieką Milady Śliźnińskiej, które stanowią trwałą część programu kształcenia: spotkania kuratorskie i spotkania z artystami, takimi jak Paweł Althamer, czy projektantami, np. Studio Mizielińscy, oraz spotkania gościnne z dyrektorami festiwalu designu w Tokio czy Madrycie, właścicielami studiów projektowych, jak Ruedi Baur, Constance Guiset, przyjeżdżającymi z zagranicy.

Dziekan i Rada Wydziału, oceniając potrzeby rynku pracy, opierają się na opiniach pracodawców zawartych w sprawozdaniach z praktyk studenckich oraz raportach Pełnomocnika Dziekana ds. Zapewnienia Jakości Procesu Dydaktycznego, w szczególności w części dotyczącej praktyk.

Praktyki i staże umożliwiają studentom zapoznanie się z wymaganiami rynku pracy i weryfikację posiadanych umiejętności w kontekście realnych potrzeb pracodawców. Ponadto staże międzynarodowe, realizowane w ramach programu Erasmus+, dają możliwość zdobycia doświadczenia w zagranicznych instytucjach, zarówno samodzielnie wybranych przez studentów, jak i rekomendowanych przez Uczelnię. Wśród pracodawców można wymienić takie firmy, jak Orange, Wirtualna Polska, Sacci&Sacci.

Każda współpraca między studentem a pracodawcą kończy się sporządzeniem raportu i oceną wiedzy, umiejętności oraz kompetencji. Stanowi to wkład w ocenę programu kształcenia oraz pozwala na bieżąco aktualizować informacje o potrzebach rynku pracy. Praktyki i staże są rozliczane zgodnie z liczbą przepracowanych godzin, w ramach planu studiów.

Studenci kierunku Grafika aktywnie współpracują z otoczeniem, angażując się w organizację wydarzeń, takich jak Dni Otwarte PJATK oraz Noc Muzeów w PJATK. Reprezentują również Uczelnię na międzynarodowych warsztatach, konferencjach i konkursach.

Biuro Karier organizuje coroczne targi pracy, umożliwiając bezpośredni kontakt studentów z pracodawcami. W trakcie roku akademickiego wspiera studentów w wyborze miejsc odbywania praktyk oraz w poszukiwaniu potencjalnych pracodawców.

Systematycznie organizowane przez Akademię targi pracy zwiększają liczbę firm współpracujących z uczelnią. W Targach Pracy PJATK organizowanych przez Akademickie Biuro Karier w dniach 23-24 października 2019 roku wzięły udział następujące firmy: Coinfirm Blockchain Lab Ipsos, Nationale-Nederlanden, Novaris, EY, Konfederacja Pracodawców „Lewiatan”, Deep Blue, Neontri, PolSource, InFullMobile, Art Games Studio, Fuero Games, Bisnode, Symmetry, Novaris, Ptak Warsaw Expo, Sii, Grupa PZU, Wojewódzki Urząd Pracy.

W związku z wciąż trwającą wówczas pandemią Targi Pracy PJATK 18 listopada 2020 roku odbyły się online we współpracy z Fundacją Academic Partners. Pojawiły się na nich następujące instytucje: BEC, Narodowe Centrum Bezpieczeństwa Cyberprzestrzeni, Biuro Karier Politechniki Warszawskiej, DataWalk SA, Goldman Sachs, Enxoo.

W Targach Pracy IT online 17 marca 2021 roku organizowanych we współpracy z fundacją Academic Partners wzięły udział następujące firmy: Narodowe Centrum Bezpieczeństwa Cyberprzestrzeni (NCBC), Goldman Sachs, KMD Poland, Prometheus, BEC Poland, Business Upper Austria, PolSource, Orange Polska, Deloitte, Procter & Gamble Polska, Accenture, ABA Austria, Amazon, HL Tech, Empik, Beside The Park, Transbit, Netcompany Poland.

Zaś w dniach 15-19.11.2021 r. odbyły się zorganizowane przez Akademickie Biuro Karier Targi Pracy PJATK online pod nazwą TechArt Work Week – alternatywa dla tradycyjnych Targów Pracy, które z powodów pandemii nie mogły się odbyć. Wzięły w nich udział następujące firmy: EPAM Poland, VMLY&R, Accenture, Sollers Consulting, xTB, Storware, Centrum Percall Polska.

Stacjonarne Targi Pracy PJATK od roku akademickiego 2022/2023 organizowane są przez Akademickie Biuro Karier i odbywają się dwa razy w roku akademickim. Dotychczas odbyły się 4 edycje.

Targi Pracy w dniu 20 października 2022 r.

Firmy obecne na targach: Sollers Consulting Sp. z o.o., NielsenIQ, KPMG Poland, Sportradar, BEC Financial Technologies a.m.b.a., Xperi, Essembli, Qloc S.A., Wirtualna Polska, Axpo Polska Sp. z o.o., Solvd, EPAM Systems, PLAYTIKA, Bank Pekao S.A., Procter & Gamble, TouK Sp. z o.o. sp. k-a, Orange Polska, Urząd m.st. Warszawy, ING Hubs Poland, Six Global Services AG SA, PwC Polska, Miejskie Przedsiębiorstwo Wodociągów i Kanalizacji.

Targi Pracy w dniu 20 kwietnia 2023 r.

Firmy obecne na targach: BEC Poland, Procter & Gamble, KPMG Poland, NetWorkS! Sp. z o.o., Hays Poland, EPAM Poland, Asseco Data Systems, Exadel, ING Hubs Poland, Redge Technologies Sp. z o.o., TouK, Xperi, Orange, Wirtualna Polska.

Targi Pracy w dniu 18 października 2023 r.

Firmy obecne na targach: KPMG w Polsce, BEC Poland, Inter Cars S.A., TouK sp. z oo./ Nussknacker, NetWorkS! Sp. z o.o., Orange Polska, DXC Technology, Procter & Gamble, Essembli, Urząd m.st. Warszawy, Point72, Dell, Wirtualna Polska Media, Urząd Komisji Nadzoru Finansowego, Visa.

Targi Pracy w dniu 18 kwietnia 2024 r.

Firmy obecne na targach: NetWorks, ING Hubs Poland, Wirtualna Polska Media, PwC Polska, Urząd m.st. Warszawy, BEC Poland, MicroStrategy Poland, Bank Gospodarstwa Krajowego, Orange Polska, Inter Cars, Capgemini Polska, Urząd Komisji Nadzoru Finansowego.

Kolejne Targi Pracy na rok akademicki 2024/2025 zaplanowane są na 17 października i 10 kwietnia.

Współpraca artystyczno-badawcza z instytucjami krajowymi

Nauczyciele akademicki oraz osoby studiujące na kierunku Grafika aktywnie współpracują z otoczeniem w ramach licznych projektów kreatywnych i badawczych realizowanych w Polsce i za granicą. Współtworzą koncepcje oraz tworzą programy projektów naukowo-artystycznych, a także opracowanie graficznej identyfikacji wizualnej, systemów informacji, publikacji oraz stron internetowych. Uczestniczą w organizacji wydarzeń i promocji projektów. Często projekty te, po wdrożeniu, stają się również pracami dyplomowymi.

Dzięki zaangażowaniu studentów w projekty z otoczeniem zyskują oni praktyczne doświadczenie w pracy z realnym klientem, w rzeczywistym środowisku oraz w zespole. Osoby uczestniczące w tych projektach mogą zaliczyć je jako praktyki lub staże zawodowe, rozliczane zgodnie z liczbą przepracowanych godzin.

Miasto Warszawa

- 2018/2019
VIII **Ogród Jordanowski** – projekt otoczenia i informacji graficznej z wdrożeniem pod

- opieką dr hab. Ewy Sataleckiej we współpracy z Instytutem Włoskim – Ketty di Tardo i Laurą Federicci – zasięg lokalny
- 2019/2020
Centrum Kreatywności Targowa – sesja naukowa „Thresholds” wspólnie z Centrum wielokulturowym pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej – zasięg międzynarodowy
 - 2020/2021
IF – Social Design for Sustainable Cities – we współpracy z EUNIC i galerią miejską **Prom Kultury** oraz władzami miasta Warszawa – zasięg międzynarodowy i nominacja do nagrody międzynarodowej
 - 2021/2022
Międzynarodowy konkurs na plakat poświęcony zieleni miejskiej **City Nature**. Wdrożony projekt dyplomowy Karoliny Kwiek i wystawa międzynarodowa w **Fabryce Norblina** pod opieką dr hab. Agnieszki Ziemszewskiej. Zasięg międzynarodowy

Muzeum Warszawy

- 2019/2020
Współorganizacja Konkursu Warszawa-Polska-Europa **Przemiany od 1989** pod opieką dr hab. Agnieszki Ziemszewskiej – zasięg międzynarodowy

Muzeum Narodowe oddz. Muzeum Plakatu w Wilanowie

- 2018/2019
100 x Independence – projekt pod opieką Marjatty Itkonen, dr. hab. Jana Piechoty i dr hab. Ewy Sataleckiej, prezentujący w plakacie i ilustracji prasowej interpretację słowa *independence* przez studentów z 20 krajów świata – zasięg ogólnoswiatowy

Muzeum Azji i Pacyfiku

- 2019/2020
Słowa nieulotne – projekt stołu interaktywnego i multimediiów do wystawy. Praca studencka pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej, dr Anny Machwic i mgr. inż. Marcina Wichrowskiego. Współorganizacja konferencji, wykładów i warsztatów poświęconych historii pisma. We współpracy z UW, Uniwersytetem Reading i British Library. Współorganizacja wystawy i warsztatów pisania na kimonach Brody’ego Neuenschwandera, otwartych dla zainteresowanych, oraz współwydanie książki *Silent writing*. Pod opieką dr Moniki Marek-Łuckiej, Olgi Kulisz i dr hab. Ewy Sataleckiej. Prezentacja kaligrafii w VR performance i instalacja otwarta dla publiczności pod opieką dr. Krzysztofa Kalinowskiego – zasięg międzynarodowy

Dom Wsparcia dla Powstańców Warszawskich

- 2019/2020
Komiksy multimedialne stworzone przez studentów jako impresje artystyczne na podstawie historii przekazanych przez uczestników powstania warszawskiego. Projekt zakończył się prezentacją i pokazem w Domu Powstańca. Opiekunowie: dr Piotr Nowiński, inż. mgr Rafał Masłyk, dr Wiesław Kopeć. Zasięg Ogólnopolski

Zachęta

- 2019/2020
Japońska sztuka informacji. Sympozjum naukowe poświęcone sztuce i dizajnowi japońskiemu z okazji stulecia nawiązania stosunków i współpracy między

Polską a Japonią – pod opieką dr. hab. Jana Piechoty, dr. Jakuba Karpoluka i dr hab. Ewy Sataleckiej – zasięg lokalny

Biblioteka Miasta Stołecznego Warszawy i Muzeum Książki Dziecięcej

- 2019/2020
Projekt planszy do wystawy **Współpraca na rzecz edukacji w Afryce** – projekt studencki na rzecz biblioteki pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej. Współorganizacja w czytelni otwartego wydarzenia **Silent writing** – pisanie w ciszy, prowadzonego przez Brody’ego Neuenschwandra pod opieką dr Moniki Marek. Zasięg lokalny
- 2020/2021
Pokazać. Wyjaśnić. Zaciekawić – konkurs projektowania ilustracji do dziecięcej książki naukowej. Projekt interdyscyplinarny pod opieką prof. Adama Wierzbickiego i dr hab. Ewy Sataleckiej we współpracy z Muzeum Książki Dziecięcej i Fundacją ZNACZY SIĘ wspierającą czytelnictwo. Zasięg ogólnopolski.
Coroczne przekazywanie do zbiorów biblioteki najlepszych książek artystycznych wykonanych na zajęciach z Grafiki wydawniczej

Ośrodek Interdyscyplinarnych Badań Archeologicznych Instytutu Archeologii i Etnologii PAN

- 2019/2020
Rekonstrukcje obiektów i druk 3D z wykopalisk w Kielcach i okolicy pod opieką dr. inż. Krzysztofa Kalinowskiego. Zasięg lokalny

Instytut Czeski

- 2020/2021
Współpraca w organizacji wystaw i prezentacji projektowania czeskiego **Innovations** – prezentacja współpracy nauki, technologii i projektowania. Pod opieką dr. Piotra Nowińskiego i Piotra Siecińskiego. Zasięg lokalny
- 2021/2022
Realizacja wspólnego muralu **Dzień dobry – Dobry Den** na murze Komuny Warszawa według projektu czeskiej typografki Petry Dočekalovej, pod opieką Anny Eichler. Zasięg lokalny
- 2023/2024
Herman and Coufal – wystawa przedmiotów z materiałów recyklingowanych, stworzonych w oparciu o słynne projekty użytkowe. Pod opieką dr. Piotra Nowińskiego i Piotra Siecińskiego

NID – Narodowy Instytut Dziedzictwa i UNESCO

- 2018/2019
41. Sesja Dziedzictwa UNESCO. Projekt identyfikacji, informacji i wdrożenie systemu w przestrzeni konferencyjnej, w Krakowie. Projekt pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej. Zasięg ogólnopolski

Akademia Teatralna w Warszawie

- 2021/2022
Scenografia multimedialna do spektaklu dyplomowego *Przyjaciel*, wdrożenie projektu dyplomowego Kai Modzelewskiej. Zasięg ogólnopolski

Magazyn „Pismo”

- 2021/2022
Ilustracje i komiks stworzony przez Elinę Pyrohovą, pod opieką KaMochi – Katarzyny Mochockiej, wdrożone do druku

Instytut Teatralny w Warszawie

- 2018/2019
Scenografia i wystąpienie na międzynarodowej konferencji **Nowe Technologie w Teatrze**. Pod opieką Klaudiusza Ślusarczyka i dr hab. Ewy Sataleckiej.
Zasięg lokalny

Kino Muranów

- 2018/2019
Animation week – otwarta prezentacja filmów animowanych i spotkanie z braćmi Quay, Andrzejem Klimowskim, Enzo Gentile i innymi wybitnymi twórcami pod opieką Zuzanny Szyszak i Mateusza Jarmulskiego oraz Małgorzaty Sady. Zasięg lokalny

Centrum Nauki Kopernik w Warszawie

- 2018/2019
Festiwal Przemiany – projekt animacji na kopułę planetarium pod opieką dr hab. Anny Klimczak. Zasięg lokalny
- 2020/2021
Festiwal Przemiany – projekt animacji na kopułę planetarium pod opieką dr hab. Anny Klimczak. Zasięg lokalny
- 2021/2022
Festiwal Przemiany – projekt animacji na kopułę planetarium pod opieką dr hab. Anny Klimczak. Zasięg lokalny
- 2022/2023
Festiwal Przemiany – projekt animacji na kopułę planetarium pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej, dr. hab. Jana Piechoty, dr Konstancji Sataleckiej i Sefy Sagira we współpracy z 10 naukowcami z całego świata. Zasięg lokalny

EUNIC – Warszaw

- 2018/2019
100 x Independence – projekt prezentujący w plakacie i ilustracji prasowej interpretację słowa *independence* przez studentów z 20 krajów świata.
Zasięg ogólnosiwiatowy
- 2020/2021
IF – Social Design for Sustainable Cities – we współpracy z Miastem Warszawa i galerią miejską **Prom Kultury** oraz władzami miasta Warszawa – zasięg międzynarodowy i nominacja do **New European Bauhaus Prizes**. Projekt identyfikacji i informacji wizualnej, w tym publikacji książkowej i opracowanie materiałów multimedialnych – licencjacki projekt dyplomowy pod opieką dr. hab. Jana Piechoty

Austriackie Forum Kultury w Warszawie

- 2021/2022
Cykl spotkań ze społecznością Warszawy poświęcony **projektowaniu gier** i światowemu przemysłowi gier. Prace studenckie pod opieką Benjamina Hanusska

prowadzącego **GameLab** - międzywydziałowe studenckie koło naukowe projektantów gier. Zasięg międzynarodowy

- 2023/2024

Cykl spotkań ze społecznością Warszawy poświęcony **projektowaniu gier** i światowemu przemysłowi gier. Prace studenckie pod opieką Benjamina Hanuska prowadzącego **GameLab** - międzywydziałowe studenckie koło naukowe projektantów gier. Zasięg międzynarodowy

Instytut Francuski w Warszawie

- 2020/2021

Noc Idei - współorganizacja, oprawa plastyczna, prowadzenie międzynarodowego wydarzenia: warsztaty, debata naukowców, polityków i twórców poświęcona bliskości pod opieką dr. Jakuba Karpoluka. Zasięg ogólnopolski

- 2023/2024

Noc Idei współorganizacja, oprawa plastyczna, prowadzenie międzynarodowego wydarzenia: warsztaty, debata naukowców i twórców poświęcona rozłomom pod opieką dr. Jakuba Karpoluka. Zasięg ogólnopolski

Muzeum Historii Fotografii w Krakowie

- 2018/2019

Kompleksowe opracowanie wystawy **Osobliwe**: projekt wystawy, multimediiów, katalogu, druków promocyjnych i informacyjnych oraz strony internetowej pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej - nagrodzony Sybilla 2017. Zasięg lokalny

Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha

- 2023/2024

Projekt i wdrożenie animacji do wystawy **Hiroshige. Podróż w głąb drzeworytu** na trzydziestolecie istnienia Muzeum - praca pod opieką dr. Jakuba Karpoluka na mocy porozumienia międzyinstytucjonalnego

Muzeum Żydowskie w Krakowie

- 2018/2019

Projekt wystawy, informacji i katalogu **Women Rights are Human Rights** - projekt dyplomowy Marty Myszewskiej pod opieką prof. Elizabeth Resnick i dr hab. Ewy Sataleckiej. Zasięg lokalny

ZGH w Bukowni

- 2021/2022

Warsztaty z kuratorami lokalnego muzeum **Kopalnia wiedzy** i ludnością - projektowanie obiektów upamiętniających pracę i aktywność lokalnej społeczności, zamykanej kopalni rud cynku i ołowiu. Pod opieką dr hab. Jaśminy Wójcik-Wróblewskiej i mgr. inż. Marcina Wichrowskiego. Zasięg lokalny

Stowarzyszenie Witkacego

- 2018/2019

Opracowanie graficzne i multimedia dla książki prezentującej po raz pierwszy anglojęzyczne tłumaczenie **Gyubala Wahazara** Witkacego. Projekt studencki pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej. Nagrodzony TDC Certificate of Excellence i Najpiękniejsze

Książki 2017. Zasięg międzynarodowy: pokazane na szeregu wystaw i włączone do kolekcji RCA w Londynie

Wirtualna Polska

- Podczas warsztatów Social Design Course w 2023 roku specjaliści WP pracowali wspólnie ze studentami Wydziału Sztuki Nowych Mediów nad materiałami, które mogły zostać opublikowane na platformach WP: <https://pja.edu.pl/identity-crisis/>. Wirtualna Polska wychodzi naprzeciw potrzebom studentów i studentek PJATK podczas takich wydarzeń jak Targi Pracy czy Tydzień z Pracodawcą. Podczas rozmów ze specjalistami nasi studenci dowiadują się, jak działa świat mediów oraz jak szybko wiadomości i treści graficzne stają się nieaktualne. Doświadczenia, którymi dzieli się WP, są kluczowe dla naszych studentów, którzy często pracują jako ilustratorzy artykułów lub twórcy contentu na social media.

Orange

- 2022/2023
Współpraca przy pracach badawczo-rozwojowych dla **Orange/Orange Innovation**. Projekt prowadzony jako rozszerzenie prac dyplomowych wybranych studentów. Dedykowani przedstawiciele projektów badawczych pełnią rolę promotorów pomocniczych, nadzór i opieka – dr inż. Krzysztof Kalinowski, mgr inż. Adrianna Wróbel. Współpraca strategiczna

Międzynarodowy animacji Festiwal OP!A

- 2018/2019
Organizacja i promocja prezentacji festiwalowych w murach PJATK. Zasięg międzynarodowy

Międzynarodowy Festiwal Lalkarstwa Lalka Nova we Wrocławiu

- 2021/2022
Projekt identyfikacji i informacji wizualnej. Współpraca w tworzeniu programu i wykładów poświęconych AI i technologiom komunikacyjnym. Pod opieką dr Moniki Marek-Łuckiej oraz współpraca w druku 3D lalek pod opieką Klaudiusza Ślusarczyka
- 2022/2023
Projekt identyfikacji i informacji wizualnej, w tym plakatów interaktywnych. Współpraca w tworzeniu programu i wykładów poświęconych instalacjom i technologiom służącym interakcji. Pod opieką dr Moniki-Marek Łuckiej we współpracy z Sefą Sagirem

„Gazeta Wyborcza”

- 2021/2022
Współpraca w projektowaniu ilustracji prasowej do artykułów w „Dużym Formacie” – na temat wojny w Ukrainie. Wdrożenie. Ze strony „Gazety” Barbara Niewiadomska, w ramach warsztatów Social Design pod opieką dr. hab. Jana Piechoty i dr hab. Ewy Sataleckiej. Zasięg ogólnopolski

Teatr Powszechny w Warszawie

- 2022/2023
Wdrożenie projektu dyplomowego Katarzyny Trzewik – multimedia do spektaklu *Filoklet ex machina*. Zasięg ogólnopolski

zoo w Warszawie

- 2021/2022
Cykl animacji i projektów dla warszawskiego zoo, wdrożony pod opieką prof. Joanny Polak, realizowany w ramach zajęć niestacjonarnych

Quantitative Engineering Design

- 2020/2021
Projekty informacji wizualnej i praktyki studenckie pod opieką dr. hab. Jana Piechoty, infografiki wdrożone w projektach w Afryce i Europie
- 2021/2022
Projekty informacji wizualnej i praktyki studenckie pod opieką dr. hab. Jana Piechoty, infografiki wdrożone w projektach w Afryce i Europie

Międzynarodowy Festiwal Filmów Animowanych

- 2022/2023
„ANIMOCJE 2023”. Warsztaty z udziałem studentów z tworzenia krótkich form animowanych 2D oraz warsztaty non-kamerowe z Natalią Kozieł (praca na starych taśmach filmowych). W trakcie warsztatów powstały krótkie etiudy filmowe. Zasięg ogólnościatowy. Opiekun warsztatów – Magda Pilecka.
- 2023/2024
„ANIMOCJE 2024”. Warsztaty: – Masterclass z Billem Plymptonem pt. *Jak przeżyć w świecie niezależnej animacji*, Masterclass z Martą Pajek – *Figury Niemożliwe – pisanie tryptyku*, warsztaty z Mikołajem Pilchowskim – *Obraz płynący kablami*, warsztaty z Pauliną Wyrzyt i Robertem Kuźnierskim – *Planeta Paper One*, Twórcze Zabawy z Kołem, Kartonem, Kwadratem i Kolorem. Efektem warsztatów są filmy, które zostały zaprezentowane w ramach projekcji ANIMOCJE. Niektóre realizacje studentów zostały także zakwalifikowane na konkursy innych festiwali filmów animowanych (np. film *Odważ się* Bernarda Łosia pojawił się na Festiwalu Polskich Filmów Animowanych O!PLA). Zasięg ogólnościatowy

Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku

- 2020/2021
Współpraca z Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku w ramach pracowni dyplomowej. Na podstawie dostarczonej dokumentacji dotyczącej podróży, odkryć i badań brata Józefa – Bronisława Piłsudskiego, studentka Magdalena Szmygin stworzyła projekt aplikacji z interaktywną mapą Sachalinu i mapą podróży Bronisława Piłsudskiego wykorzystującą technologię AR. Wykorzystanie przez muzeum. Promotor – Piotr Nowiński
- 2021/2022
Stworzenie opartego o technikę VR wirtualnego odwzorowania rodzinnego domu marszałka Józefa Piłsudskiego – Dworu w Zułowie. Praca wykonana w porozumieniu i ścisłej współpracy z Muzeum Józefa Piłsudskiego w Sulejówku. Projekt dyplomowy, Katarzyna Stefanowska, Matusz Omelko. Promotor – dr inż. Krzysztof Kalinowski.

Studio ANIMOON

- 2020/2021
Współpraca ze studiem ANIMOON przy projekcie animacji *Slow Light*. Współpraca studentów SNM przy projektowaniu elementów scenografii: Joanna Baska, Zuzanna Kempisty, Olga Przytuła, Joanna Trześniewska, Maja Wisz. Film zdobył wiele nagród

Muzeum Słowiańskie, Grodzisko Owidz, Stargard

- 2021/2022
Seria plakatów dyplomowych ilustrujących bóstwa słowiańskie. Plakaty weszły do zbiorów Muzeum Mitologii Słowiańskiej. Praca dyplomowa pod kierunkiem dr M. Zdrażił

Dom Kultury Praga

- 2021/2022
Projekt studencki „Bestiariusz praski” pokazuje bogactwo i różnorodność języka polskiego przez wykorzystanie literatury na temat bestiariuszy. Wystawa plakatów „Bestiariusz praski” - Pałacyk Konopackiego - Dom Kultury Praga. Opiekun dr M. Zdrażił

Mazowiecki Instytut Kultury

- 2022/2023
Seria plakatów przekazana do zbiorów na terenie Warszawy i województwa mazowieckiego

Projekty badawcze i kreatywne we współpracy z instytucjami za granicą. Pedagogzy i osoby studiujące na wydziale SNM, na kierunku Grafika inicjują współpracę z otoczeniem w licznych projektach kreatywnych i badawczych za granicą:

DESY - Berlin

- 2018/2019
Ilustracje i animacja stworzone dla naukowców uczestniczących w projekcie MAGIC z grupy DESY - Berlin. Prace zostały opublikowane na konferencji prasowej National Science Foundation (NSF) w USA. Projekt studencki pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej

ATypI

- 2019/2020
Współpraca Marty Myszewskiej i grupy studentów wolontariuszy w organizacji światowego kongresu typograficznego w Tokio
- 2020/2021
Współpraca Marty Myszewskiej i grupy studentów wolontariuszy w organizacji światowego kongresu typograficznego w Montrealu - online
- 2021/2022
Współpraca Marty Myszewskiej i grupy studentów wolontariuszy w organizacji światowego kongresu typograficznego w Antwerpii - online
- 2022/2023
Współpraca Marty Myszewskiej i grupy studentów wolontariuszy w organizacji światowego kongresu typograficznego w Paryżu

- 2023/2024
Współpraca Marty Myszewskiej i grupy studentów wolontariuszy w organizacji światowego kongresu typograficznego w Sydney

Type Directors Club - NYC

- 2018/2019
W ramach trwającej od 2014 roku współpracy i działalności archiwum najlepszych, nagrodzonych w konkursie TDC typograficznych prac świata organizacja wystawy w PJATK i wystaw w Polsce: Krakowie, Katowicach, Poznaniu, Lublinie, projekt pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej
- 2019/2020
Organizacja wystawy w PJATK i wystaw w Polsce: Krakowie, Katowicach, Poznaniu, Lublinie, projekt pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej
- 2022/2023
Organizacja wystawy w PJATK i wystaw w Polsce: Warszawie, Gdańsku, Lublinie. Organizacja warsztatów i wykładów przedstawicieli TDC w Warszawie i w Gdańsku. Projekt i publikacja strony archiwum TDC w PJATK – unikalnej kolekcji w skali Europy. Projekt pod opieką dr Moniki Marek-Łuckiej. Zasięg ogólnopolski
- 2023/2024
Organizacja wystawy w PJATK i wystaw w Polsce: Warszawie, Gdańsku, Lublinie. Projekt pod opieką dr Moniki-Marek Łuckiej. Zasięg ogólnopolski. Opracowanie wraz ze studentami materiałów edukacyjnych dotyczących projektów nagrodzonych na TDC69 oraz opublikowanie ich na stronie TDC Archive. Pod opieką dr Moniki Marek-Łuckiej. Do września 2024 roku opublikowano łącznie około 30 filmów i wywiadów <https://pja.edu.pl/tdc-archive/interviews-video-essays/>.

CLEAR - Civic Laboratory for Environmental Action Research

- 2018/2019
Projekt infografik dla ochotników zbierających materiały do badań. Prace studenckie pod opieką dr. hab. Jana Piechoty. Zasięg międzynarodowy

Civic City - Instytut badawczo-projektowy i Integral studio Ruedi Baur w Paryżu

- 2019/2020
Staż międzynarodowe w studiach projektowych: *Inscriptions in relations* – projekt animacji i druków do wystawy w Palace Dorée w ramach stażu międzynarodowego 4 studentów w studio Ruedi Baur, pod opieką dr hab. Ewy Sataleckiej, i dr. hab. Jana Piechoty, współkuratorstwo wystawy – zasięg międzynarodowy
- 2021/2022
Staż międzynarodowe w studiach projektowych: *Le poesie dans le tissu* – realizacja banerów tekstylnych prezentujących poezje krajów, z których pochodzą żyjący w Paryżu migranci. Wystawa plenerowa na murach budynków zasiedlanych przez migrantów. W stażu uczestniczyły 2 studentki. Praca pod opieką studio Ruedi Baur
- 2022/2023
Staż międzynarodowe w studiach projektowych: staż odbyły 2 studentki, wspierając projekt i skład katalogu do międzynarodowej wystawy *Scuola del non sapere* i przygotowując wystawę prac studenckich w PJATK. Praca pod opieką Susanny Cerri, dr. hab. Jana Piechoty i dr hab. Ewy Sataleckiej

PEROU, Sebastien Thierry

- 2021/2022
Navire Avenir – międzynarodowy projekt, zainicjowany przez organizację PEROU z Francji, na rzecz ratowania uchodźców tonących w Morzu Śródziemnym. Zestaw materiałów komunikacyjnych dla osób nieposiadających wspólnego języka. Wieloletni projekt we współpracy z wykładowcami i projektantami, pod opieką dr. hab. Jana Piechoty
- 2023/2024
Testowanie prototypów bookletu komunikacyjnego dla osób nieposiadających wspólnego języka, pod opieką dr. hab. Jana Piechoty

Welcoming places - University A Coruna, Hiszpania

- 2021/2022
Międzynarodowy, interdyscyplinarny projekt badawczy – etno-obserwacje i dokumentacja fotograficzna dotycząca relacji uchodźców i społeczności ich przyjmujących. Projekt pod opieką Joela Haucka, zakończony szeregiem wystaw w krajach partnerskich: Włochy, Niemcy, Hiszpania, Holandia, Polska. Zasięg międzynarodowy

Philomathia - project Uniwersytet Cambridge - The Philomathia Fellows of the University of Cambridge

- *Life as Data* – projekt ilustracji i animacji do badań naukowych we współpracy z grupą naukowców Cambridge University. Wszystkie wykonane przez studentów prace zostały wdrożone oraz pokazane na Cambridge Science Festival. Pod opieką mgr Anny Eichler. Zasięg międzynarodowy
- *12 Recommendations: Improving Inclusion and Trust in Cancer Early Detection Research* – kontynuacja projektu ilustracji i animacji do badań naukowych *Life as Data*, wdrożenie na platformę edukacyjną ACED (International Alliance for Cancer Early Detection) dla pracowników służby zdrowia, pracowników społecznych i wolontariuszy pracujących w obszarze diagnozowania raka

Manchester University (Global Development Institute)

- 2023/2024
Uber for tractors – międzynarodowy interdyscyplinarny projekt PJAIT NEMA i Manchester University (Global Development Institute) mający na celu przygotowanie materiałów wizualnych obrazujących badania pod tym samym tytułem. Projekt pod kierunkiem dr Katarzyny Cieślik ze strony UoM i researcherów i mgr Anny Eichler ze strony studentów PJAIT NEMA

Ambasada RP we Francji

- 2022/2023
Staże dla studentów – staż projektowy odbyła Karolina Kwiek

Uniwersytet Londyński UCL

- 2023/2024
Staże dla studentów – Helena Jabłonowska, animacje do badań naukowych Semir Zeki i wywiad z naukowcem. Projekt dyplomowy pod opieką prof. Jacka Rokosza

Zakres współpracy i jego efekty raportowane są rokrocznie przez Przedstawiciela Dziekana ds. Jakości Realizacji Programu Kształcenia. Jego raport Dziekan przedstawia Radzie Wydziału i Radzie Programowej. Prodziekani co roku raportują osiągnięcia i przedstawiają projekty do raportu Dziekana, dokument jest następnie prezentowany i omawiany przez Radę Wydziału, Radę Programową i Radę Ekspertką.

Rankingi zarobków absolwentów i opinie pracodawców umożliwiających staże stanowią dla Rad ważne wskaźniki, decydujące o ocenie przydatności programu i jakości jego realizacji. Włączenie przedstawicieli przemysłów kreatywnych w proces edukacji – poprzez warsztaty – umożliwia wczesny i bezpośredni kontakt oraz pozwala na wzajemne rozpoznanie oczekiwań i możliwości.

Przedstawiciele otoczenia są zapraszani na wszystkie wydarzenia artystyczne i konferencje artystyczno-badawcze – często zostają partnerami w tych działaniach. Realizacja wspólnych projektów zbliża środowisko akademickie i otoczenie, a pozytywne doświadczenia budują wzajemne zaufanie.

Kryterium 7. Warunki i sposoby podnoszenia stopnia umiędzynarodowienia procesu kształcenia na kierunku

Kształcenie językowe oraz rola umiędzynarodowienia

Umiędzynarodowienie studiów od początku istnienia Uczelni jest integralnym elementem jej misji. PJATK została założona jako symbol współpracy polskich i japońskich naukowców. Z tego względu Uczelnia jest zobligowana do przybliżenia i promowania kultury obu krajów.

Strategia Uczelni na lata 2024-2027, opracowana m.in. na podstawie krajowych programów, takich jak Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki, Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego, strategia Rozwoju Narodowej Agencji Wymiany Akademickiej na lata 2024-2030, a także dokument Polityki Naukowej Państwa oraz European University Association (EUA) - University Without Walls, obejmuje rozwój umiędzynarodowienia Uczelni, o czym czytamy już we wstępie:

- o podejmowaniu działań związanych z mobilnością kadry dydaktycznej i badawczo-dydaktycznej - zgodnie z zasadami swobody przepływu naukowców, wiedzy i technologii w europejskiej Przestrzeni Badawczej (punkt 8.);
- o podejmowaniu działań na rzecz aktywnego włączenia się do tworzonego, wspólnego dla UE systemu finansowania badań i innowacji, wykorzystując go w celu podnoszenia zarówno kwalifikacji, jak i organizacyjnych kompetencji kadry akademickiej i administracyjnej Uczelni, np. poprzez zapraszanie uznanych przedstawicieli innych ośrodków (punkt 9.);
- o rozważeniu możliwości nawiązania współpracy z uczelnią/uczelniami zagranicznymi w celu wspólnego wydania dyplomu (punkt 12.);
- o podejmowaniu działań na rzecz zdobywania jak największej liczby zarówno studentów krajowych, jak i obcokrajowców (punkt 13.).

Umiędzynarodowienie zostało również wpisane w cele operacyjne Uczelni.

PJATK jest członkinią Uniwersytetu Europejskiego **EUONAIR** - European University Alliance. Uniwersytet podejmie działalność w roku 2025.

W 2011 roku Wydział Sztuki Nowych Mediów jako pierwszy w Polsce zaoferował pełny program kształcenia artystycznego w języku angielskim, umożliwiając wspólne studia polskim i zagranicznym studentom. W roku akademickim 2011/2012 na kierunku Grafika wprowadzono specjalizację Multimedia Communication Design w języku angielskim. W 2013 roku dopracowano i wdrożono unikalny program, który umożliwi regularne wizyty wykładowców z uczelni partnerskich z zagranicy, prowadzących 30-godzinne warsztaty. Dzięki temu studenci anglojęzycznego toku nauczania mogą realizować wartościowe projekty, pracując pod opieką zagranicznych ekspertów. Zarówno studenci, jak i prowadzący wysoko ocenili te zajęcia w ankietach ewaluacyjnych. Program w języku angielskim zyskał na popularności - od 16 studentów w 2011 roku do 105 w roku akademickim 2023/2024, wybranych spośród ponad 200 kandydatów. Na podstawie tego doświadczenia w latach 2021/2022 opracowano, a w roku akademickim 2023/2024 wdrożono nowy kierunek studiów - Graphic Design and Multimedia Art.

Za naukę i ocenę znajomości języków obcych odpowiada wykwalifikowana kadra akademicka. Studenci studiów I i II stopnia uczą się języka angielskiego, a także mają dodatkową możliwość uczestniczenia w kursach języka japońskiego.

Kandydaci do programu anglojęzycznego, oprócz prezentacji portfolio, przechodzą rozmowę kwalifikacyjną w języku angielskim, co pozwala ocenić ich umiejętności językowe. W pierwszym tygodniu studiów wszyscy przyjęci studenci biorą udział w teście językowym, przygotowanym przez studium językowe, kwalifikującym ich do odpowiednich grup językowych.

W trakcie zajęć w przedmiocie język angielskim studenci są oceniani na podstawie zadań pisemnych oraz prezentacji ustnych. Międzynarodowe warsztaty i towarzyszące im publiczne prezentacje projektów stanowią dodatkowy sprawdzian umiejętności komunikacyjnych.

W programie polskojęzycznym nacisk kładzie się na doskonalenie zawodowych umiejętności komunikacyjnych, natomiast w programie anglojęzycznym (obecnie już wygasającym potoku anglojęzycznym Grafika i na kierunku Graphic Design and Multimedia Art) wszystkie zajęcia odbywają się w języku angielskim, a studia kończą się obroną dyplomu również w tym języku.

W trakcie przygotowywania pracy dyplomowej, oprócz współpracy z opiekunem części teoretycznej, każdy student pracujący nad dyplomem w języku angielskim współpracuje z mentorem, który wspiera poprawność językową pracy. Projekt dopuszczany jest do obrony po uzyskaniu pozytywnej opinii opiekunów: artystycznego, teoretycznego, informatycznego i językowego. Praca przechodzi test antyplagiatowy, a następnie zostaje poddana recenzji i ocenie przez niezależną osobę – recenzenta, którego pisemna ocena trafia do komisji egzaminacyjnej.

PJATK jest jedyną instytucją w tej części Europy posiadającą uprawnienia do przeprowadzania egzaminów certyfikacyjnych The Japanese Language Proficiency Test (JLPT), który jest najważniejszym certyfikatem dla osób uczących się języka japońskiego.

W programie studiów stacjonarnych i niestacjonarnych pierwszego stopnia na kierunku Grafika uwzględniono przedmiot Sztuka i Kultura Japonii, który pozwala studentom na poznanie bogactwa kultury tego kraju.

Współpraca i mobilność międzynarodowa

Wydział SNM realizuje umowy dotyczące wymiany kadry akademickiej, studentów oraz prowadzenia międzynarodowych projektów i konferencji naukowych z 50 uniwersytetami na całym świecie. W latach 2022–2024, w ramach tej współpracy, z wymiany akademickiej skorzystało 255 studentów oraz 147 wykładowców, co daje łącznie ponad 400 osób.

Centrum Wymiany Międzynarodowej, Program Erasmus+

Centrum Wymiany Międzynarodowej PJATK koordynuje aktywność międzynarodową studentów i kadry. Uczelnia oferuje studentom oraz nauczycielom akademickim możliwość uzyskania dofinansowania w ramach Akcji 1 (KA-103) programu Erasmus+, obejmującej mobilność studentów, kadry oraz wyjazdy na praktyki.

Studenci i pedagodzy, wybrani przez Wydziałowe Komisje Rekrutacyjne w ramach programów stypendialnych Erasmus+, otrzymują wsparcie finansowe na pokrycie kosztów podróży i utrzymania. Szczegółowe informacje dla osób przyjeżdżających i wyjeżdżających dostępne są na stronie internetowej PJATK, natomiast nadzór nad procedurami i mobilnością sprawuje Koordynator.

Mobilność kadry akademickiej w ramach programu Erasmus+

Akademia corocznie aplikuje o środki na wsparcie wymiany kadry i studentów. Na rok akademicki 2024/2025 dysponujemy budżetem na 6 wyjazdów dydaktycznych (maksymalnie pięciodniowych) oraz 4 wyjazdy szkoleniowe.

Etapy realizacji mobilności:

1. Zgłoszenie ogólnego planu mobilności poprzez formularz rekrutacyjny PJATK.
2. Informacja o wynikach rekrutacji przekazywana jest mejlowo.
3. Ustalenie i akceptacja planu mobilności (syllabus) z instytucją docelową (dla dydaktyków – uczelnia partnerska).
4. Podpisanie umowy grantowej przez wszystkie strony.
5. Realizacja mobilności oraz potwierdzenie jej realizacji przez uczelnię partnerską.
6. Złożenie raportu i publikacja rezultatów.

Aby zgłosić projekt warsztatów lub serii wykładów, należy wypełnić formularz online. Rekrutacja ma charakter ciągły i trwa do wyczerpania budżetu.

Stypendia na realizację zajęć dydaktycznych są przyznawane po akceptacji zgłoszenia przez uczelnię partnerską w UE. Wyjazdy mogą trwać do 5 dni (minimum 8 godzin dydaktycznych oraz 2 dni na podróż). Zajęcia prowadzone w ramach mobilności są uznawane przez uczelnię partnerską (ECTS, oceny). Program dydaktyczny musi zostać uzgodniony z dziekanem wydziału PJATK.

Istnieje również możliwość prowadzenia zajęć w uczelni partnerskiej w formie online (warsztaty, wykłady). W tym przypadku również należy uzgodnić program zajęć, sporządzić Teaching/Training Agreement i zrealizować standardowe formalności. Taka forma mobilności nie jest jednak finansowana z budżetu Erasmus+.

Zgłoszenia mobilności są rozpatrywane przez komisję kwalifikacyjną w składzie:

- dr Aldona Drabik, Prorektor PJATK,
- mgr Olga Wroniewicz, Koordynator Współpracy Międzynarodowej.

Studentki i studenci PJATK mają możliwość realizacji części studiów i praktyk za granicą, według zasad programu Erasmus.

Rekrutacja na studia długoterminowe w uczelniach partnerskich odbywa się raz w roku, na staże – ma charakter ciągły.

Wewnętrzna ewaluacja kandydatur jest realizowana przez komisję złożoną ze specjalistów ds. grafiki. Skład komisji zmienia się co roku. Do przeglądu portfolio kandydatów powoływane są osoby reprezentujące wszystkie ścieżki specjalizacyjne i filie PJATK, a także różne specjalizacje w zakresie grafiki. Praca ma na celu również wdrażanie w program nowych pracowników PJATK. Prócz studiów długoterminowych kadra Grafiki organizuje

dla studentów specjalne kursy Blended Intensive Programmes (BIP), dzięki którym studenci mają niepowtarzalną możliwość realizacji intensywnych kursów we współpracy ze studentami i kadrami uczelni partnerskich z UE. Program jest również dofinansowywany ze środków Erasmus.

Akceptacja programu praktyk jest dokonywana według ogólnych zasad praktyk w PJATK: sprawdzana jest zgodność programu praktyk z kierunkiem studiów kandydata. Biuro Współpracy Międzynarodowej stara się jak najszerszej propagować rezultaty projektu, w tym za pomocą łatwo dostępnych kanałów social media. Na koncie instagram @pj_int dostępne są krótkie sprawozdania i dokumentacje foto-video dostarczane przez każdego beneficjenta programów wymiany w PJATK.

Administracja wymiany studenckiej dzieje się w pełni cyfrowo, według dyrektyw UE (Erasmus Without Paper) jest wspomagana przez Biuro Wymiany via wewnątrzuczelniany system komunikacji: zespoły w Microsoft Teams, oraz cyfrową wymianę plików online w chmurze Microsoft PJATK.

Rekrutacja studentów zza granicy na studia Erasmus w PJATK odbywa się według podobnych zasad: studenci z uczelni partnerskich, po nominacji z uczelni partnerskiej, wypełniają prosty formularz online, załączają cyfrowe portfolio, są dołączani do teamu dla studentów przyjeżdżających w Microsoft Teams PJATK. Dzięki synchronizacji z systemem zarządzania dydaktyką online PJATK studenci mogą liczyć na szybką i łatwą komunikację z kadrami, koleżankami i kolegami, w tym lokalnymi studentami. Tzw. *buddies* pomagają studentom z wymiany odnaleźć się w nowym środowisku, co jest ważne szczególnie w początkowym okresie pobytu w Polsce. W PJATK działa sekcja Erasmus Student Network.

Na platformie TEAMS istnieje kanał International Exchange Info, gdzie dostępne są aktualne informacje o programie. Na kanale dla dydaktyków można także skontaktować się z osobami, które brały udział w wymianach w poprzednich latach.

Od roku 2022 PJATK uczestniczy w organizowaniu **Blended Intensive Programmes (BIP)**, które polegają na organizowaniu warsztatów zawierających elementy nauki zdalnej. Nabór ogłaszany jest dla wszystkich studentów wydziału, a kwalifikację przeprowadza jury na podstawie zgłoszonych portfolio. W ramach tego działania w latach 2022-2024 organizowane były:

Tytuł: **Interface | Metaverse - Experiment in Art, Design & Technology**

Czas trwania: 2022-2025

Projekt poświęcony jest eksploracji możliwości nowoczesnych technologii, np. rozszerzonej rzeczywistości w projekcjach artystycznych.

Uczelnie partnerskie: St. Pölten University of Applied Sciences (Austria), University of West Attica (Grecja), Instituto Politécnico de Setúbal (Portugalia)

Do tej pory odbyły się 3 warsztaty, ostatni został zaplanowany na rok 2025 w Atenach.

Liczba punktów ECTS za udział w 1 warsztacie: 5

Tytuł: **Design for Digital Reading**

Czas trwania: 2023-2024

Celem projektu jest badanie nowych technologii w czytelnictwie i popularyzacji

zasobów bibliotecznych poprzez projektowanie z uwzględnieniem grup dysfunkcyjnych. Uczelnie partnerskie: PXL-MAD Hasselt (Belgia), Escola Superior de Design. IPCA (Portugalia). Instytucje partnerskie: biblioteki miejskie w Antwerpii i Porto oraz Biblioteka Publiczna m.st. Warszawa.

Wybrane projekty studenckie prezentowane są w instytucjach partnerskich 3 krajów.

Do tej pory odbyły się 3 warsztaty, w każdej uczelni.

Liczba punktów ECTS za udział w 1 warsztacie: 4

Tytuł: **From Mask to the Theatre**

Czas trwania: 2024-2026

Celem projektu jest przygotowanie wystawy prezentującej wybrane maski teatralne oraz historię teatru, opartą na wykopaliskach i zasobach muzealnych. Projekt ma także na celu ukazanie przydatności nowych mediów i najnowszych technologii digitalizacyjnych w popularyzacji badań oraz wiedzy humanistycznej. Projekt łączy zajęcia akademickie ze współpracą z otoczeniem – zaangażowane są Museo Archeologico Eoliano 'Bernabò Brea', Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, Università di Urbino, Università di Torino, Artysta, scenograf, projektant masek Andrea Cavarra, Muzeum Etnograficzne w Krakowie.

Wybrane projekty studenckie prezentowane są w instytucjach partnerskich 3 krajów.

Uczelnie partnerskie: Università Mediterranea di Reggio Calabria (Włochy), ESAD – Escola Superior de Artes e Design, Porto, (Portugalia), Democritus University of Thrace, Komotini, PJATK

Udział rozliczany jest w postaci zaliczenia 4 ECTS.

Tytuł: **Surfographico**

Czas trwania: 2024

Cel projektu: plener artystyczno-projektowy łączący sporty wodne i projektowanie odpowiedzialne ekologicznie.

Uczelnie partnerskie: School of Arts and Design in Caldas da Rainha, PJATK, Technological University of the Shannon: Midlands, (TUS / Irlandia), Art Academy of Latvia (LMA, Riga, Łotwa).

Udział rozliczany jest w postaci zaliczenia pleneru.

Obecnie PJATK uczestniczy w dwóch działaniach Erasmus+ dla Szkolnictwa Wyższego: 2022-1-PLO1-KA131-HED-000065060 i 2023-1-PLO1-KA131-HED-000125458 oraz 2024-1-PL-01-KA131-HED-000223174 (od września 2024).

Wymiana z Japonią

W 2024 roku PJATK otrzymało dofinansowanie na rozpoczęcie wymiany akademickiej z instytucjami partnerskimi z Japonii i Ukrainy w ramach programu Erasmus+ KA-171. Rekrutacja na regularne wyjazdy do Japonii odbywa się zgodnie z terminami wyznaczanymi corocznie przez uczelnie partnerskie, przy czym każda z nich posiada odrębny harmonogram. Biuro Współpracy Międzynarodowej przesyła informacje o dostępnych stypendiach mejlowo do właściwych roczników oraz wydziałów. Proces rekrutacyjny na studia w Japonii prowadzony jest wewnętrznie przez poszczególne wydziały. Formularz aplikacyjny oraz zasady rekrutacji są dostępne na stronie internetowej PJATK. Wykładowcy oraz studenci kierunku Grafika współpracowali w ostatnich latach m.in. z Rikkyo University, Tama Art University, Kanazawa Gakuin University, tirami Hiromura Masaaki Design Studio, enexc@co, Tokio Design Festival oraz instytucjami Design and Creative Center Kobe.

ELIA

Od 2022 roku w Radzie Przedstawicieli **European League of Institutes of the Arts** (ELIA) zasiada Anna Eichler. ELIA to organizacja zrzeszająca 240 najlepszych uczelni artystycznych z całego świata. Dzięki działaniom Anny Eichler w roku akademickim 2023/2024 Wydział Sztuki Nowych Mediów nawiązał współpracę z Abakanowicz Arts and Culture Charitable Foundation (AACCF). Fundacja, we współpracy z ELIA, współtworzy program mentorski dla studentów uczelni artystycznych z terenów objętych działaniami wojennymi w Ukrainie (UAX). W ramach tego programu europejskie uczelnie wspierają kształcenie i rozwój studentów wydziałów artystycznych z Ukrainy. PJATK, wraz z Politecnico di Milano – School of Design, została partnerem Chersońskiego Narodowego Uniwersytetu Technicznego i w roku akademickim 2024/2025 obejmie opieką sześciu studentów.

Program i rezultaty pracy Pracowni Multimediów dr hab. Anny Klimczak przyjęto do prezentacji w ramach konferencji ELIA 2024 w Mediolanie. Do pokazu w ramach tego samego wydarzenia zakwalifikowano także warsztaty projektowe przygotowane przez studentki nowo powstałego programu studiów magisterskich Graphic Design & Multimedia Art.

Współpraca międzynarodowa

Poniżej przedstawiono zrealizowane projekty o międzynarodowym zasięgu:

ALIEN

Projekt był realizowany w latach 2017–2019, finansowany z funduszy Erasmus+. Jako lider badań i działań artystycznych związanych z edukacją na temat migracji współpracowaliśmy z wykładowcami i studentami z Aalto University (Finlandia), West Scotland University (Szkocja), Wrexham University (Walia), UNIWA (Grecja) oraz SGH (Polska). Projekt został wysoko oceniony przez ewaluatorów i w 2019 roku był prezentowany na międzynarodowych konferencjach ELIA PIE w Glasgow, ICTVC w Patras oraz na festiwalu Malta w Poznaniu.

FutureText

Projekt był realizowany w latach 2018–2022, finansowany przez Narodową Agencję Wymiany Akademickiej (NAWA). Głównymi partnerami Wydziału były następujące instytucje: School of Visual Arts (USA), Dun Laoghaire Institute of Art, Design + Technology (Irlandia), University of West Attica (Grecja), Hochschule für Gestaltung Schwäbisch Gmünd (Niemcy), Mainz University of Applied Sciences (Niemcy) oraz Hiromura Massaki Design Studio (Japonia).

W ramach projektu zorganizowano liczne warsztaty, sympozja oraz wystawy. Współpracowaliśmy z wieloma międzynarodowymi i krajowymi instytucjami kulturalnymi, m.in. Muzeum Gutenberga w Mainz, British Library oraz Galerią Zachęta, aby popularyzować wiedzę na temat komunikacji tekstowej.

Zorganizowane zostały wystawy w krajach partnerskich, a także stworzono galerię wirtualną. Wszystkie działania, zarówno w Polsce, jak i za granicą, były otwarte dla szerokiej publiczności. Jeden z głównych celów projektu to popularyzacja wiedzy o komunikacji tekstem.

Konferencja artystyczno-naukowa Future Graphic Language odbyła się w Muzeum Azji i Pacyfiku, umożliwiła studentom PJATK, UW oraz Reading University zaprezentowanie

swoich projektów magisterskich i doktorskich. Eseje wykładowców oraz studentów zostały wspólnie opublikowane w książce o tym samym tytule (ISBN 978-83-66831-01-8).

MOTYF

W latach 2013-2022 realizowano cykl międzynarodowych warsztatów, wystaw i konferencji poświęconych tekstowi dynamicznemu. Program ten umożliwił prezentację prac studenckich zarówno w krajach partnerskich, jak i w Polsce, a także wymianę doświadczeń w zakresie edukacji związanej z tekstem dynamicznym. W ramach projektu współpracowaliśmy m.in. z Muzeum Gutenberga w Mainz oraz Lexicon Library w Dublinie. Wydano międzynarodową publikację *Transformations in Typography Through the Medium of the Screen* (ISBN 9788366831032), pod redakcją dr. hab. Jana Piechoty, dr Hilary Kenna, prof. Ani Stroffer, Ralfa Dringenberga. W książce zaprezentowano projekty warsztatowe oraz prace dyplomowe studentów WSNM. Publikacja weszła do międzynarodowego obiegu, docierając m.in. do Japonii, Nowej Zelandii i USA.

Projekty Civic-City

W latach 2018-2024 nawiązano współpracę z Instytutem Civic-City. W jej efekcie studenci uczestniczący w badaniach i działaniach artystycznych pod kierunkiem dr hab. Ewy Sataleckiej i dr. hab. Jana Piechoty zaprezentowali swoje projekty na prestiżowych wydarzeniach, takich jak *Places in Relations* (2018/2019) w Centrum Pompidou, *Inscriptions in Relations* (2020) w Palais de la Porte Dorée oraz *Scuola del non sapere* (2023/2024) – dwukrotnie w Mediolanie (w galerii Instytutu Francuskiego w styczniu 2023 oraz w maju 2024), a także we Florencji (Galeria Akademii Architektury), Rzymie (Galeria NABA), Porto (Biennale Designu), Paryżu (Galerie ENSAD i w Narodowym Konserwatorium Sztuki i Rzemiosła) i Warszawie (Galeria PJATK). Uczelnia wsparła studenckie wyjazdy i warsztaty organizowane w krajach partnerskich, umożliwiając uczestnikom kontakt z przedstawicielami około 35 szkół z całego świata.

IF - Social Design for Sustainable Cities

Zrealizowany wspólnie z Stowarzyszeniem Narodowych Instytutów Kultury Unii Europejskiej (EUNIC Warsaw) w latach 2019-2021 projekt został nominowany do finału New European Bauhaus Prizes 2021. W ramach przedsięwzięcia zorganizowano międzynarodową konferencję, wystawę plakatów z 27 krajów w galerii PROM w Warszawie oraz warsztaty dla studentów WSNM.

Tradycja Polskiej Szkoły Plakatu

Na uwagę zasługują także projekty poświęcone sztuce plakatu typograficznego, inicjowane od 2017 roku przez dr. hab. Agnieszkę Ziemiszewską. Dzięki jej działaniom artystyczno-badawczym Wydział gości wybitnych plakacistów z całego świata, organizując wystawy i sympozja, poświęcone plakatowi jako medium interwencji społecznej. Program Pracowni Typografii dr. hab. Agnieszki Ziemiszewskiej oraz jego rezultaty były wielokrotnie prezentowane na międzynarodowych konferencjach w Polsce i za granicą, w tym na kongresach Międzynarodowego Stowarzyszenia Typograficznego (ATyPI) w latach 2022-2024.

Kadra akademicka wraz z administracją dokłada wszelkich starań, aby zajęcia i projekty na kierunku Grafika były prowadzone przez wykładowców z różnych stron świata. Wielu z zapraszanych gości współpracuje z Uczelnią regularnie przy okazji wystaw, wykładów czy warsztatów. Poniższa tabela przedstawia aktywności w tym zakresie w ciągu ostatnich 5 lat.

Rok	Wykładowca	Kraj	Instytucja	Zajęcia
2018-2024	Marjatta Itkonen prof. emerytowana	Finlandia, Helsinki	Aalto University	Social Design Course - od 2013 roku regularnie, październik/listopad, 60 godzin zajęć projektowych w formie warsztatowej.
	Paulina Duda	Polska, Warszawa / USA, Providence	PJATK, Brown University	Historia kina, kultura polska, język angielski, esej akademicki - od 2017 regularne zajęcia na obu uczelniach, opieka nad dyplomami. 240 godzin rocznie w PJATK w formie blended.
	Anil Demir	Turcja / Polska	PJATK	Unity. Game Design - warsztaty i regularne zajęcia z projektowania gier.
	Yadzia Williams	Wielka Brytania, Walia, Wrexham	Wrexham University, School of art and Design	Social Design Course - Editorial illustration, visual narration - od 2011 regularnie, 60 godzin rocznie, październik, czerwiec. Partnerka w projektach ALIEN, FutureText, BIP i innych.
	Jan Kubasiewicz	USA, Boston	MassArt	Dynamic Information Design - rokrocznie od 2013, 30 godzin warsztatów, czerwiec.
	Ann Bessemans	Belgia, Hasselt	PXL-MAD Hasselt	30 godzin - rokrocznie od 2011, warsztaty typograficzne i projektowania graficznego.
	Johan Vandebosch	Belgia, Hasselt	PXL-MAD Hasselt	30 godzin - rokrocznie od 2011, warsztaty typograficzne i projektowania graficznego.
	Hilary Kenna	Irlandia, Dublin	Institute of Art, Design and Technology	30 godzin - rokrocznie od 2014, regularnie, projektowanie graficzne i jego różne aspekty. Konsultacja i współpraca w kształtowaniu programu studiów. Współpraca w organizacji cyklu festiwalu MOTYF.
	Clyde Doyle	Irlandia, Dublin	Institute of Art, Design and Technology	30 godzin, od 2017 regularnie, projektowanie graficzne i jego różne aspekty. Konsultacja i współpraca w kształtowaniu programu studiów.
	Maki Nagumo	Japonia, Tokio	Rikkyo University	Od 2017 roku do teraz rocznie 30 godzin warsztatów artystycznych w maju.
	Babis Alexiadis	Grecja, Tesaloniki	freelancer	Od 2017 roku rokrocznie, w listopadzie 30 godzin warsztatów z klasycznej animacji.
2018-2023	Katerina Antonaki	Grecja, Ateny	University of West Attica	Social Design Course - graphic design - od 2014 roku regularnie, 60 godzin, październik/listopad, czerwiec. Partnerka w projektach ALIEN, FutureText, BIP i innych.
	Brian Lucid	Nowa Zelandia, Wellington	Wellington University, School of Art and Design	Od 2014 rokrocznie, 30 godzin warsztatów poświęconych dynamic information design and new technology, współpraca w organizacji cyklu festiwalu MOTYF.
2018-2019	Tarja Nieminen	Finlandia, Helsinki	Aalto University	Od 2011 roku regularna współpraca - warsztaty graphic design, 30 godzin, partnerka w projekcie ALIEN.

	Margaret Allen Fernando Solis Emilia Pietka-Nykaza	Wielka Brytania, Szkocja, Glasgow	West Scotland University	Warsztaty i wykłady, 2017-2018, regularnie w ramach programu ALIEN.
	Ketty di Tardo Laura Federici	Włochy, Frosinone	Academy of Fine Arts of Frosinone. Istituto Europeo di Design	Warsztaty wspólne z Ogirodem Jordanowskim nr 8, w latach 2018-2019, wraz z wdrożeniem.
2018- 2020 (online)	Alexandra Zsigmond	usa, Nowy Jork	Art. Director of New York Times, New Yorker	Ilustracja prasowa 30 godzin + 30 godzin. Warsztaty zakończone wdrożeniem ilustracji studenckiej - publikacja w magazynie, studencka nagroda w międzynarodowym konkursie, pokaz w Londynie.
2018- 2020	Markus Pretnar	Niemcy, Mainz	Hochschule Mainz: University of Applied Sciences	30 godzin warsztatów - Spatial-Color- Science and Interior Design.
	Andrzej Klimowski	Wielka Brytania, Londyn	Royal College of Arts	30 godzin, regularnie, zwykle kwiecień, od 2017 roku - visual narration, animation.
2018	Valentina de Mateo Adjunct Professor in Communication Processes Design, Faculty Coordinator of the Executive Master Business Innovation Design	Włochy, Bolonia	Bologna Business School	30 godzin - warsztat - Lego based Communication Design.
2018- 2022	Brody Neuenschwander	usa/Belgia	freelancer	W kolejnych latach - 30 godzin, warsztaty kaligrafii i wykłady poświęcone historii pisma narzędziowego.
	Ted Davis	Szwajcaria, Bazylea	University of applied Science and Art Basel, Academy of Art and Design Basel	W kolejnych latach - 30 godzin, warsztaty Type Based Interaction Design.
	Enzo Gentile	Włochy, Verona	Academia Sztuk Pieknych w Weronie, Opera w Weronie	W kolejnych latach rokrocznie 30 godzin warsztatów z projektowania mappingu i interaktywnej scenografii.
2018- 2023	Marcin Giżycki	Polska, Warszawa / USA, Providence	PJATK, Rhode Island School of Design	Animacja i historia animacji, od 2015 do 2022 roku regularne zajęcia i wykłady na obu uczelniach w Polsce i w USA, pełen etat w PJATK i opieka nad dyplomami.
	Josh Plough	Polska, Warszawa	PJATK	Zajęcia regularne Academic Writing - teksty akademickie w j. angielskim.
	Hartmut Bochnacker	Niemcy, Schwäbisch Gmünd	University of Design Schwäbisch Gmünd	W kolejnych latach rokrocznie, 2014- 2023, 30 godzin, warsztaty: typografia generatywna, Processing w typografii.
	Adam Cooke	Wielka Brytania, Liverpool, Manchester	Wrexham University, School of art and Design, Manchester University	Interaction Design, Arduino - od 2013 do 2023 roku regularnie, 30 godzin, marzec. Partner w projekcie ALIEN.
2019	John McIntosh	usa, China	Shanghai Tech University	Japanese fairy tells - animation, 30 godzin warsztatów.

	Verena Gerlach	Niemcy, Berlin	FrauGerlach studio	30 godzin warsztatów typograficznych.
	Martin Majoor	Holandia, Achen	Martin Majoor studio	Regularnie od 2014 do 2021 roku, corocznie 30 godzin warsztatów typograficznych.
	Hiroko Furuya	Japonia, Tokio	Tama Art University	30 godzin warsztatów: tradycyjne techniki japońskie, drzeworyt.
	Norihisa Sato / Karolina Sato	Japonia, Tokio	enexc@co	30 godzin warsztatów Future Experience Design.
2019-2024	Kenji Matsumoto	Polska, Warszawa	ASP, Warszawa	Od 2019 do teraz, rokrocznie 30 godzin warsztatów poświęconych nowoczesnej kaligrafii japońskiej.
2020	Ruedi Baur	Francja, Paryż	Integral Designers Studio, Civic-City Institute, Pontifical Bolivarian University of Medellin	Make diversity credible, 30 godzin warsztatów.
	Esteban Gonzales	Kolumbia, Medellin		
	Brigitte Felderer	Austria, Wiedeń	Angewandte Akademie	No man's land - 30 godzin warsztatów.
	Robert Paez	Hiszpania, Barcelona	Elisava Barcelona School of Design and Engineering	Ephemeral architecture and social purpose.
	Shirley Casey	Irlandia, Dublin	Institute of Art, Design and Technology	30 godzin warsztatów - Design and Nature.
	Pedro Aibeo	Finlandia, Helsinki	Kone Saatio Reserch, Aalto, Gamified Cohousing	30 godzin warsztatu - Who owns my city?
	Anc Lisowski	Niemcy, Berlin	Design thinking facilitator	30 godzin warsztatów - experience design.
	Leigh Singer	Wielka Brytania, Londyn	University College London	30 godzin warsztatów - visual essay.
	KaMochi - Katarzyna Mochocka	Niemcy, Berlin	freelancer	30 godzin warsztatów projektowania ilustracji prasowej we współpracy z magazynem „Pismo”.
	Lucas Nijs	Belgia, Antwerpia	Sint Lucas College	30 godzin warsztatów Generative graphic design.
	Hideki Jano	Japonia, Tokio	Tama Art University	30 godzin warsztatów - What is Design, Awareness of Our Senses.
	Ciaran O’Gara	Irlandia, Dublin	O’G studio	30 godzin - warsztaty Reimagining the United Nations.
	Hans Lijklema	Holandia, Polska, Warszawa	freelancer	30 godzin warsztatów - Comics, Graphic Novels and other forms of sequential narration.
2020-2024	Frederik de Blesser	Belgia, Antwerpia	Sint Lucas College	30 godzin warsztatów - w latach 2020-2024, dodatkowo współpraca w opiece nad projektami licencjackimi.

	Hai Duong Minh	Polska, Warszawa	PJATK	Każdego roku 60 godzin - regularnie warsztaty z AR, VR i nowych technologii oraz zajęcia dla studentów licencjackich i magisterskich studiów stacjonarnych - 240 godzin.
2020-2024	Susanna Cerri	Włochy, Florencja	Akademia Architektury	Introspection, 30 godzin warsztatów, współpraca w Civic City, scuola del non sapere i warsztatach Social Design.
2020-2024	KaMochi - Katarzyna Mochocka	Niemcy, Berlin	freelancer	Od 2020 rokrocznie do teraz - 30 godzin warsztatów projektowania ilustracji prasowej we współpracy z magazynem „Pismo”, niektóre prace studenckie wdrażane (od 2022 roku ilustracje Eliny Prohyrovej).
2021	Angela Morelli	Norwegia, Oslo	Studio projektowe	60 godzin warsztatów poświęconych wizualizacji informacji naukowej i technicznej.
	Ellen Pearlman	USA, Nowy Jork	Fulbright stypendium	Warsztaty, wykłady, spotkania indywidualne ze studentami - 2 tygodnie aktywności w roku 2021 i ponownie warsztaty w 2023.
	Zach Kaiser	USA, Michigan	Michigan State University	30 godzin warsztatów Design within and for post-scarcity society.
	Mark Bradford	Nowa Zelandia, Wellington	Massey University	30 godzin warsztatów Animated conversations.
	Andre Murnieks			
	Henrik Giesselman	Niemcy, Mainz	Hochschule Mainz: University of Applied Sciences	30 godzin warsztatów Prototyping Interaction.
	Paul Tobin	Nowa Zelandia, Wellington	Massey University	30 godzin warsztatów Concept Design for imaginary world.
	John Howrey	USA, Savannah	Savannah college of art and Design	30 godzin warsztatów - Who are you? Personal data Narrations.
	Anna Foltinek	Niemcy, Schwäbisch Gmünd	University of Design Schwäbisch Gmünd	30 godzin warsztatów - cyborg centered design.
	Nils Weger	Niemcy, Darmstadt	Darmstadt University	30 godzin warsztatów -Tackling Complexity with vvv Gamma.
	Emilio Leonardo	Włochy, Mediolan	Politechnika Mediolan	30 godzin warsztatów Mindscapes.
	Jesus Diez Perez	Hiszpania, Barcelona	WETA, AVENGERS, LucasFilm	30 godzin warsztatów Introduction to Virtual Film Production.
	Tsubasa Takahashi	Japonia, Tokio	Tokyo Gakugei University	30 godzin warsztatów i w kolejnych latach Decomposition and Re-composition of Manga.
	Diego Waineman	USA, Nowy Jork	40N47	30 godzin warsztatów I want it yesterday.
	Sue Walsh	USA, Nowy Jork	syPartners	30 godzin warsztatów Design for a cure.
2021, 2023	Fusako Kusunoki	Japonia, Tokio	Tama Art University	30 godzin warsztatów Knowledge and Expression.
2021	William Porr	USA, Berkeley	Berkeley University	30 godzin warsztatów GPT-3 generative text.

	Rob Griffin	Irlandia, Dublin	Institute of Art, Design and Technology	30 godzin warsztatów VR Typography.
	Adam Slowik	Niemcy, Berlin	Universität der Künste Berlin	Alchemy of the alphabet, notation in space.
	Oleksy Chekal	Ukraina, Kijów	freelancer	30 godzin warsztatów kaligrafii.
	Vassilis Georgiu	Grecja, Ateny	University of West Attica	30 godzin warsztatów, Basic alphabet design.
	Alex M.	Francja, Nantes	Integral Designers	30 godzin warsztatów Carte d'identité - Identity map.
	Wix	USA	Wix Playground	Design your own portfolio.
2021-2024	Markus Winterberger	Austria, St. Pölten	St. Pölten University of Applied Sciences	Od 2021 corocznie 30 godzin warsztatów VR w ramach International Workshops lub BIP - regularna współpraca.
2021, 2022	Gosia Warrink	Niemcy, Berlin	Universität der Künste Berlin	30 godzin warsztatów - projektowanie systemu znaków.
2022-2024	Neo Christopher Chung	Polska, Warszawa, Wrocław	Uniwersytet Warszawski	Rokrocznie 30 godzin warsztatów AI.
	Benjamin Hanussek	Austria, Polska, Warszawa	Lionbridge Games	GameLab studio 80 godzin rocznie, Game research - regularne zajęcia w latach 2022-2024 - 240 godzin rocznie, regularne warsztaty i prezentacje we współpracy ze studiami projektowymi gier, Nothen Boston University i Austriackim Forum Kultury.
2022, 2023	Ala Nunu	Portugalia, Porto	Uniwersytet Algarve	30 godzin warsztatów - Animation super fun time with nunu or how abstract a story can be?
2022	Shimizu Kanji	Japonia, Tokio		30 godzin warsztatów - Japanese Theatre No interconnected.
	Toriyama Naoya	Japonia, Tokio		30 godzin warsztatów - Japanese Theatre No interconnected.
	Ishan Khosla	Indie	UPES Dehradun University	30 godzin warsztatów typocraft.
	Filip Blazek	Czechy	Designiq, Faculty of Arts at Charles University in Prague	Digitizing Handwritten types.
2023	Daniel Caja Rubio	Kanada	Universite Leval, School of Design	Videomapping.
	Nicolas Brault	Kanada	Universite Leval, School of Design	Videomapping.
	Rosana Santos	Portugalia	Instituto Politécnico de Setúbal	30 godzin warsztatów Interactive effects and games.
	Fausto Mourato	Portugalia	Instituto Politécnico de Setúbal	30 godzin warsztatów Interactive effects and games.
	Christian Munk	Austria, St. Pölten	St. Pölten University of Applied Sciences	Performing the Digital Reality into the Virtual.

	Jascha Suss	Austria, St. Pölten	St. Pölten University of Applied Sciences	Performing the Digital Reality into the Virtual.
	Eleni Martini	Grecja, Ateny	University of West Attica	Everyday rituals of digital interactions.
	Vanda Chalyvopoulou	Grecja, Ateny	University of West Attica	Everyday rituals of digital interactions.
	Niki Kapokaki	Grecja, Ateny	University of West Attica	Everyday rituals of digital interactions.
	Anti Hietaniemi	Finlandia, Helsinki	Aalto University	30 godzin warsztatów Live visual magic i kolejne w 2024, 30 godzin warsztatów Ouroboros live - Visual live Performance - using networked feedback loops.
	Angeliki Dimaki Adolfsen	Szwecja, Gothenburg	Academy of Arts and Crafts	30 godzin warsztatów Design for inclusion.
	Karen Heald	Wielka Brytania, Walles, Wrexham	Wrexham University	8 godzin Consultations for individuals - motion image.
2024	Robin Cohen	Niemcy, Berlin	Universität der Künste Berlin, Integral Designers	30 godzin warsztatów Dynamic Information Design.
	Yelizaveta Pysmak	Polska, Warszawa	PJATK, studentka studiów szkoły doktorskiej PJATK	2 razy po 30 godzin warsztatów, animacja z komponentem AI.
	Konstancja Satalecka	Niemcy, Berlin	Doctor of astrophysics	2 razy po 30 godzin warsztatów School of not knowing - Unknown Universe, projektowanie materiałów wizualnych dla naukowców z udziałem naukowców.
	Justyna Doherty	Irlandia, Dublin	Institute of Art, Design and Technology	30 godzin warsztatów Future Forests - eco design.
	Marzena Abrahamik	USA, Chicago	The Art Institute of Chicago	30 godzin warsztatów - foto-collage.
	Masahiro Hamamoto	Japonia, Tokio	freelancer	30 godzin warsztatów Sustainable Fashion Design.
	Paweł Pokutycki	Holandia, Haga	Eindhoven Academy, Royal Academy Hague	60 godzin warsztatów Slavic glitch.
	Naomi Bueno de Mesquita	Hiszpania, Barcelona	Elisava Barcelona School of Design and Engineering, Eindhoven Academy	30 godzin warsztatów Design for inclusion.
	Caterina Vieira Rodrigues da Silva	Portugalia, Barcelos	IPCA	30 godzin BIP - Digital Reading on Screen.
2018	Thomas Nedergaard	Dania, Kopenhaga	We współpracy z Duńskim Instytutem Kultury	Współpraca ponad podziałami kulturowymi i religijnymi.
	Yasia Williams, Art Director	Wielka Brytania, Londyn	Octopus Publishing Group, Londyn	Book publishing - współpraca projektanta i wydawcy.
	Lucienne Roberts	Wielka Brytania, Londyn	LucienneRoberts+	Can graphic design save your life? I kolejny w 2021 roku - Perhaps it's not You, it's me.

	Annelys de Vet	Belgia, Bruksela	DEVET	Indywidualny atlas przestrzeni - subjectives editions.
	Krzysztof Wodiczko	USA, Boston	Harvard	Prosthetics.
2019	Roman Duszek	USA	Prof. emeritus of Missouri State University w Springfield	Visual Information Design.
	Jack Lenk	USA, Providence	TellArt	Design for science, projektowanie wystaw popularyzujących wiedzę i naukę, wykład otwarty we współpracy z Muzeum Woli, oddziałem Muzeum Warszawy.
	Ruedi Baur	Francja, Paryż	Integral Studio, Civic-City.org	Design in relations, we współpracy z IF, Muzeum Miasta Warszawy, Muzeum Azji i Pacyfiku - otwarte wykłady, wystawa i debata w ramach FutureText.
	Warren Lehrer	USA, Nowy Jork	School of Visual Arts	Wykłady otwarte zorganizowane we współpracy z Biblioteką Publiczną m.st. Warszawy Composing visual literature, when writing and designing become one.
	Sue Walsh	USA, Nowy Jork	School of Visual Arts	The Feeling of Design.
	Amy Wang	USA, Nowy Jork	School of Visual Arts	From Human Centered to Community Centered Design.
	Beth Kleber	USA, Nowy Jork	School of Visual Arts, Milton Glasser Archive	Wykłady otwarte zorganizowane we współpracy z Biblioteką Publiczną m.st. Warszawy The big picture: Design archives and Historical Context.
	Laura Nitz	USA, Nowy Jork	School of Visual Arts, New Parsons School of Arts	Wykłady otwarte zorganizowane we współpracy z Biblioteką Publiczną m.st. Warszawy Communicating Complex Topics Across Borders.
	Gerry Leonidas	Wielka Brytania, Reading	University of Reading	Wykłady otwarte we współpracy z Muzeum Azji i Pacyfiku Themes in the globalisation of typeface design.
	Fiona Ross	Wielka Brytania, Reading	University of Reading	Collection based research to underpin best practice in typeface design for diverse scripts.
	Adrian S. Edwards	Wielka Brytania, Londyn	British Library we współpracy z Muzeum Azji i Pacyfiku	Wykłady otwarte we współpracy z Muzeum Azji i Pacyfiku Curating an exhibition about writing: a personal look at the British Library exhibition: "Writing: Making Your Mark".
	Masaaki Hiromura	Japonia, Tokio	Hiromura Design Office	Wykład organizowany we współpracy z galerią narodową Zachęta From design to design.
2020	Sepe de Blust	Belgia, Leuven	NEWROPE (ETH Zurich)	Safe ground for learning.
	Rama Gheerawo	Wielka Brytania, Londyn	Royal Academy of Arts., Helen Hamlyn Institute	Inclusive Design.

	Martin Ponec	Czechy, Praga	AA&D Prague	Atelier 304 and missing studies.
	Jan Stuchlik	Czechy, Praga	AA&D Prague	Atelier 304 and missing studies.
	Michiel Hustinx	Holandia, Nijmegen	Bastei Museum, Nijmegen	Nijmegen: European Green Capital 2018.
	Peter Andreas Sattrup	Dania, Kopenhaga	Danish association of Architectural Firms	Be smart. Create Value by Intelligent Design.
	Dan Bugariu	Rumunia, Timisoara	MultipleXity, future Center of Art and Technology	Why and how we should co-create balanced ecosystems.
	Traumnovelle – Léone Drapeaud, Manuel León Fanjul and Johnny Leya	Belgia, Bruksela	Traumnovelle Studio	Fiction as analytical, critical and subversive tool.
2021	Jean-Pierre Dupuy	Francja, USA	École Polytechnique w Paryżu, Uniwersytet Stanforda w Kalifornii	Pułapki coronasceptycyzmu – filozofia.
	Mariette Darringrand	Francja, Paryż	„Des Faits et Signes”	Słowa – drogowskazy na burzliwe czasy – semiotyka.
	Nicolas Laisné	Francja, Montreuil	Biuro architektoniczne	Jak stworzyć miasto przyszłości – architektura.
	Natalia Domagała	Wielka Brytania, Londyn	Cabinet Office Government Digital Service UK	Ethics is no longer optional: Moving from techstoppas to responsible tech future.
	Paulo Silva	Portugalia, Caldas da Rainha	School of art and Design Caldas da Rainha	Typography in Portuguese Protest Artefacts.
2022	Constance Guisset	Francja, Paryż	Studio projektowe	Wykład prezentujący działalność studio, konsultacje prac studenckich.
2023	Akio Aoki	Japonia, Tokio	Dyrektor Tokio Design Festival	Japanese young design.
	Miguel Leiro	Hiszpania, Madryt	Dyrektor Madryd Design Festival	Madrid Design.
	Rick J. Linley	USA		Scoreboard Your Practice – finances for designers.
2023–2024	Carol Wahler	USA, Nowy Jork	Type Directors Club	Wykłady w Warszawie, w Gdańsku i online. Type Directors Club – The One Club History i Introduction to the 76 history of excellence in typography.
	Samuel Bianchini	Francja, Paryż	National School of Decorative Arts	Robotics, cyber art.
2024	Amy Carle	USA, San Francisco	Amycarle.com	Scripting the future.
	Xavier Bou	Hiszpania, Barcelona	freelancer	Birds photography – art. And science in photography – wykład i wystawa prac.
	Keitaro Sakamoto	Japonia, Tokio	Morisawa Studio	Design Universal Text Communication.

	Kasper Stroman	Finlandia, Helsinki	Design studio	Reworking Identity.
	Ingrid Van der Wacht	Holandia, Eindhoven	Dutch Design Week	Build Together Flourishing World.
	Rebecca Duclos, David Ross	Kanada	Concordia University, Kunstakademia Talin, UAX	Holding Identity: the case of emerging Ukrainian artists.

Kryterium 8. Wsparcie studentów w uczeniu się, rozwoju społecznym, naukowym lub zawodowym i wejściu na rynek pracy oraz rozwój i doskonalenie form wsparcia

Proces dydaktyczny na WSNM zawiera wszystkie elementy, które wspierają różnorodne formy aktywności osób studiujących. Są to przede wszystkim:

- procesy wspomagające pracę indywidualną studenta (np. dialog dydaktyczny, realizacja zajęć programowych, konsultacje, wykłady itp.);
- procesy wspomagające wymianę informacji i opinii (zajęcia informatyczne, realizacja zadań zespołowych, udział w stażach i praktykach);
- procesy wspomagające prezentację wyników uczenia się (zajęcia zespołowe, udział w konkursach i wystawach itp.).

Organizowanie zajęć w małych grupach ćwiczeniowych pozwala dydaktykom na poświęcenie każdemu studentowi czasu koniecznego do prawidłowej realizacji założonego programu i osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia. Praca indywidualna ze studentem oraz praca w małych grupach pozwalają także na realizację procesu dydaktycznego bez presji dużego audytorium, a z kolei wystąpienia na forum grupy umożliwiają studentom wymianę doświadczeń. Na każdym etapie uczenia się student ma możliwość bezpośredniego i indywidualnego kontaktu z wybranym pedagogiem, zarówno podczas zajęć dydaktycznych, jak i w trakcie dyżurów i konsultacji, do których pełnienia zobligowani są wykładowcy. Warsztaty i laboratoria są dostępne w określonych dniach i godzinach, o czym studenci są informowani każdorazowo na początku roku akademickiego. We wsparcie studentów mocno zaangażowany jest np. psycholog uczelniany, do którego studenci mogą zgłosić się w trudnych sytuacjach. Dodatkowo w kontaktach między studentami oraz władzami wydziału zaangażowanie uczestniczy Samorząd Studencki, który koordynuje procesy kształtowania Uczelni. Ponadto na Akademii działają koła naukowe, które umożliwiają zdobycie dodatkowej wiedzy i umiejętności zarówno artystycznych, jak i technicznych. Popularyzują działalność badawczą i pozwalają na prezentację osiągnięć w kraju i za granicą poprzez udział w konkursach, warsztatach tematycznych i konferencjach. Działające koła naukowe zostały wymienione w Kryterium 2.

1. Dostosowanie systemu wsparcia do potrzeb różnych studentów

Studenci z niepełnosprawnością

PJATK stara się wspierać w różnych formach wszystkie grupy studentów wymagające pomocy, a w szczególności osoby niepełnosprawne. Budynek A i B są w pełni dostosowane dla studentów z niepełnosprawnością, natomiast budynek C został wyposażony w schodółaz, który jest montowany w razie indywidualnych potrzeb studentów. Obecnie na WSNM nie studiuje żadna osoba z niepełnosprawnością ruchową, która uniemożliwiłaby jej pełne uczestniczenie w zajęciach.

Dostępna jest również pomoc finansowa dla studentów, którzy mają aktualne orzeczenie o stopniu niepełnosprawności lub orzeczenie o całkowitej lub częściowej niezdolności do pracy. Wysokość stypendium jest uzależniona od stopnia niepełnosprawności. W przypadku orzeczenia o niepełnosprawności wydanego przez instytucje w kraju innym niż Polska konieczne jest uzyskanie takiego orzeczenia od uprawnionych instytucji w Polsce.

Studenci z zagranicy

W kontekście ostatnich wydarzeń społeczno-politycznych na świecie Uczelnia jest bardzo otwarta na pomoc studentom z zagranicy, w szczególności z Ukrainy i Białorusi. Egzaminów odbywają się dla takich studentów online na platformie Teams, jeśli przyjazd jest utrudniony. Przeprowadzona zostaje rozmowa z kandydatem, sprawdza się znajomość języka polskiego oraz umiejętności artystyczne poprzez weryfikację teczek. Dzięki temu rozwiązaniu studenci z zagranicy mogą w wyznaczonych terminach uczestniczyć w egzaminie, bez konieczności przyjazdu do Polski na jeden lub dwa dni.

Uczelnia wspomaga osoby, które są w trakcie tranzycji, korekty płci, oraz osoby niebinarne. W zależności od tego, jak wygląda sytuacja prawna w związku ze zmianą danych osobowych, podejmowane są różne czynności. Jeżeli formalnie zmieniono imię, taka informacja jest umieszczana w systemie, natomiast w razie prośby osoby, która nie ma jeszcze rozpoczętego procesu prawnego, dodaje się odpowiednią adnotację oraz wysyła prośby do dziekanów oraz wykładowców, żeby zwracali się do takiej osoby w preferowanej przez nią formie.

2. Zakres i formy wspierania studentów w procesie uczenia się, wchodzeniu na rynek pracy, kontynuacji edukacji i podejmowaniu aktywności

Wsparcie procesu uczenia się:

- kursy „wyrównawcze” – np. „kurs zero” dla kandydatów niespełniających warunków kwalifikacji na pierwszy rok studiów; kurs z języka polskiego dla studentów z zagranicy;
- szkolenia z BHP i szkolenia biblioteczne;
- dodatkowe konsultacje nauczycieli – studenci mogą dodatkowo spotkać się z wykładowcami; konsultacje teczek dla kandydatów na studia;
- urlopy dziekańskie i zdrowotne;
- możliwość przenosin z lub do innej uczelni;
- wybór praktyk (czasami możliwa jest praktyka w miejscu pracy studenta);
- wybór programów wymiany studenckiej, np. Erasmus+;
- kontakt poprzez media społecznościowe – Facebook, Messenger, w środy dni otwarte dziekanatu;
- promowanie dobrostanu psychicznego;
- multicultural days.

Formy wsparcia krajowej i międzynarodowej mobilności studentów:

- możliwość uczestniczenia w programie wymiany studenckiej, np. Erasmus+;
- możliwość uczenia się zdalnie – forma dla osób, które np. nie dostały wizy do Polski, a chcą rozpocząć studia na Akademii. Powstała dla nich specjalna grupa online, która będzie prowadzona do czasu przyjazdu stacjonarnie na Uczelnię. Możliwa dla nich również jest forma rekrutacji zdalnej.

Dla nowych studentów, w tym studentów z zagranicy, organizowane są tzw. Dni orientacyjne, w trakcie których studenci zostają zapoznani z funkcjonowaniem Uczelni. Tłumaczone są im podstawowe kwestie, np. dotyczące systemu GAKKO, działania dziekanatu, planu zajęć, rozkładu budynku. Organizowana jest również sekcja pytań i odpowiedzi, a kadra udziela wyczerpujących wyjaśnień, mających na celu wdrożenie nowych studentów Akademii.

Formy wsparcia prowadzenia działalności naukowej oraz publikowania lub prezentacji jej wyników, jak również w uczestniczeniu w różnych formach komunikacji naukowej lub twórczości artystycznej:

- działanie Kół Naukowych szczegółowo opisane zostało w Kryterium 2;
- udział studentów w festiwalach filmowych i konkursach graficznych - wskazanie przez prowadzących najlepszych studentów i pomoc przy zgłoszeniu - rokrocznie studenci WSNM są laureatami wielu konkursów, w tym międzynarodowych. Informacja o laureatach zawsze jest zamieszczana na stronie internetowej Uczelni i mediach społecznościowych;
- udział w wystawach zbiorowych i indywidualnych dla wybranych studentów na terenie Uczelni.

W ramach wspierania i motywowania najlepszych studentów władze WSNM organizują wystawy zbiorowe i indywidualne na terenie PJATK w Galerii Medium. Zapraszane są osoby z zewnątrz, ale również raz na jakiś czas organizowane są wystawy najlepszych prac studentów. Co roku uczelnia organizuje wystawę końcoworoczną, która prezentuje prace realizowane przez studentów w ciągu danego roku akademickiego ze wszystkich dziedzin artystycznych. Takim przykładem może być również zorganizowana wystawa fotografii studentów pierwszego roku pod tytułem *Homo Homini* przez studenta pierwszego roku Kosmę Ugniewskiego. Ponadto pod koniec roku akademickiego 2024, w czerwcu, została zorganizowana wystawa plakatu, której autorem jest student Dmitry Pisarchik. Studenci dzięki takiej możliwości wspierani są w ramach rozpowszechniania ich prac - linki promujące wydarzenia są umieszczane na mediach społecznościowych oraz stronie internetowej Uczelni. Zdjęcia z wystaw końcoworocznych umieszczone są na stronie: <https://pja.edu.pl/galerie-pjatk/wystawy-koncoworoczne/>

Formy wsparcia we wchodzeniu na rynek pracy lub kontynuowaniu edukacji:

- organizacja Targów Pracy na terenie Uczelni - Targi Pracy bardziej szczegółowo opisano w Kryterium 6;
- pomoc i konsultacja w Biurze Karier PJATK;
- pomoc w organizacji praktyk i stażów studenckich;
- ułatwiona procedura rekrutacji dla absolwentów licencjatu, kontynuujących edukację na drugim stopniu. Studenci kończący kierunek Grafika na PJATK, którzy zaliczyli pozytywnie egzamin dyplomowy, nie muszą przechodzić rozmowy rekrutacyjnej na drugi stopień. Wówczas wymagana jest jedynie opinia promotora głównego.

Wspieraniem i przygotowaniem studentów do wyzwań rynku pracy zajmuje się w PJATK Biuro Karier i Praktyk. Jest to jednostka działająca na rzecz aktywizacji zawodowej studentów i absolwentów Akademii. Pomaga studentom i absolwentom w znalezieniu odpowiedniego dla nich miejsca na rynku pracy. Na zlecenie pracodawców pomaga w rekrutacji i selekcji kandydatów na oferowane stanowiska, organizuje prezentacje firm na terenie Uczelni oraz udziela informacji o programach pracy wakacyjnej za granicą. Organizuje również warsztaty i szkolenia z zakresu kształtowania kariery, przygotowania dokumentów aplikacyjnych, autoprezentacji oraz spotkania z doradcami zawodowymi. Biuro Karier stanowi źródło informacji zawodowej dotyczącej szeroko rozumianej oferty edukacyjnej, a także staży, praktyk oraz pracy. Student ma możliwość indywidualnego spotkania się z konsultantem do spraw karier, w celu np. poprawnego zredagowania CV,

wyboru miejsca pracy, wybrania prac do portfolio. Więcej informacji zawarto na stronie Biura Karier: <https://abk.pjwstk.edu.pl/>

Proces dydaktyczny na WSNM zawiera wszystkie elementy, które wspierają różnorodne formy aktywności studiujących. Są to przede wszystkim: procesy wspomagające wymianę informacji i opinii (zajęcia informatyczne, realizacja zadań zespołowych, udział w stażach i praktykach).

Formy wsparcia aktywności studentów:

- działalność AZS PJATK w różnych dyscyplinach sportu (siatkówka, koszykówka, piłka nożna);
- działanie sekcji E-Sport (czołowe miejsca w międzyuczelnianych ogólnopolskich zawodach);
- Game Jam – studenci Informatyki oraz Grafiki tworzą wspólnie w interdyscyplinarnych grupach prototypy gier;
- działalność Kół Naukowych;
- działalność Samorządu Studenckiego;

3. System motywowania studentów do osiągnięcia lepszych wyników w nauce oraz działalności naukowej oraz sposoby wsparcia studentów wybitnych

Skuteczne motywowanie studentów wymaga dostosowania programu, planu zajęć i sposobów realizacji zakładanych efektów kształcenia do warunków zarówno zewnętrznych, jak i wewnętrznych. System ten został zaprojektowany w taki sposób, aby efekty zaangażowania studenta w proces jego realizacji były odpowiednio nagradzane. Zakłada on również indywidualne podejście do sposobów motywowania konkretnej osoby realizującej program studiów, który na starszych latach można określić mianem indywidualnego programu nauczania (wybór specjalizacji i przedmiotów fakultatywnych). Tego rodzaju założenie stawia przed dydaktykami wydziału konieczność prowadzenia ze studentem partnerskiego dialogu i wypracowania wzajemnego zaufania.

Motywacja przybiera formy takie jak:

- jasno sprecyzowane zasady zaliczenia przedmiotu i kryteria oceny, które pozwalają na takie zaplanowanie przez studenta własnej pracy, aby uzyskać ocenę pozytywną;
- prezentacja zrealizowanego zadania większemu audytorium lub grupie studenckiej;
- uczestnictwo w wystawie podsumowującej rok akademicki;
- uczestnictwo w wystawie, konferencji, warsztatach organizowanych na Akademii, a także poza nią;
- uczestnictwo w realizacji zadania zespołowego lub uczestnictwo w programie artystyczno-badawczym (także w charakterze lidera grupy studenckiej);
- uczestniczenie w wymianie międzynarodowej studentów;
- uzyskanie stypendium rektora dla najlepszych studentów;
- odbycie praktyk lub stażu w prestiżowym miejscu;
- otrzymanie dyplomu z wyróżnieniem.

4. Sposoby informowania studentów o systemie wsparcia, w tym pomocy materialnej

Wszystkie informacje dotyczące warunków otrzymania wsparcia i pomocy materialnej dla studentów są dostępne w dziekanacie oraz są opublikowane na stronie internetowej Akademii w zakładce „Stypendia”.

Znajdują się tam pełne informacje dotyczące:

- stypendium rektora dla najlepszych studentów za wyniki w nauce lub osiągnięcia naukowe, artystyczne lub sportowe;
- stypendium ministra nauki i szkolnictwa wyższego;
- stypendium socjalnego;
- zasad redukcji czesnego (studenci z najwyższą średnią 5.0 otrzymują 20% redukcji czesnego na kolejny semestr, studiujące rodzeństwa i małżeństwa otrzymują również odpowiednie zniżki);
- wsparcia socjalne i zapomogi (przyznawane na zasadach regulowanych ustawą Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce oraz regulaminem pomocy materialnej). Szczegółowe informacje dla studentów dotyczące stypendiów zawarte są na stronie internetowej Uczelni: <https://pja.edu.pl/dla-studenta/stypendia/>. Studenci są informowani, że zgodnie z polityką kadrową oraz strategią Uczelni wybitni studenci mają otwartą drogę do nawiązania współpracy z Uczelnią w ramach staży lub pracy zawodowej.

5. Sposób rozstrzygnięcia skarg i rozpatrywania wniosków zgłaszanych przez studentów

W celu rozpatrywania skarg i wniosków zgłaszanych przez studentów została opracowana odpowiednia procedura. Przewiduje ona nadzór i kontrolę w sprawach skarg i wniosków w osobach władz WSNM i Akademii. Pisemne skargi i wnioski przyjmowane są w Biurze Rektora lub dziekanacie. Przyjmowanie i rozpatrywanie skarg i wniosków koordynuje dziekanat we współpracy z Biurem Rektora, które prowadzi także rejestr skarg i wniosków, przechowuje ich kopie oraz kopie udzielonych na nie odpowiedzi. Dziekan lub Rektor deleguje rozpatrzenie skargi lub wniosku osobie odpowiedzialnej za koordynację obszaru, którego dotyczy dana skarga lub wniosek. Studenci mogą także składać skargi lub sygnalizować sytuacje konfliktowe Prodziekanowi WSNM osobiście lub za pośrednictwem przedstawiciela grupy studenckiej, przedstawiciela Samorządu Studenckiego lub dydaktyka będącego opiekunem roku. Słuchacze studiów niestacjonarnych zgłaszają skargi lub sygnalizują sytuacje konfliktowe do Prodziekana ds. studiów niestacjonarnych za pośrednictwem przedstawiciela Samorządu Studenckiego lub osobiście. Skargi lub sytuacje konfliktowe powinny być szczegółowo opisane. Rozstrzygnięcie zgłoszonej skargi następuje do 14 dni, a w szczególnych sytuacjach do 30 dni, o czym student zgłaszający skargę powinien zostać poinformowany w formie ustnej, pisemnej lub elektronicznej. W przypadku nierozpatrzenia bądź niesatysfakcjonującego załatwienia skarg lub sygnalizacji sytuacji konfliktowych przez osoby odpowiedzialne osoba składająca skargę może złożyć pisemne odwołanie do Dziekana lub Biura Rektora. Rozstrzygnięcie odwołania zgłoszonej skargi lub informacji na temat zaistniałej sytuacji konfliktowej powinno nastąpić w ciągu 14 dni.

W przypadku zakwestionowania oceny z zaliczenia lub egzaminu w uzasadnionych przypadkach student zwraca się do Prodziekana, który powołuje członków komisji do przeprowadzenia egzaminu komisyjnego w celu ponownej weryfikacji oceny.

Szczegółowe informacje zawarte są w Regulaminie Studiów (Załącznik 8.4 Regulamin studiów).

6. Zakres, poziom i skuteczność systemu obsługi administracyjnej studentów

Na naszej Uczelni komunikacja między studentami, wykładowcami oraz pracownikami administracyjnymi przebiega głównie poprzez wewnętrzny system GAKKO, funkcjonujący i rozwijany od lat. System ten obsługuje poszczególne etapy przebiegu studiów – od rekrutacji poprzez składanie podań do egzaminu dyplomowego, udostępnia również informacje takie, jak dane osobowe czy bilans płatności.

GAKKO wspiera też dydaktyków: do ich dyspozycji pozostaje platforma EDUX z materiałami z kursów, a także dostęp do protokołów ocen.

Poza komunikacją internetową osoby studiujące mają możliwość spotkania w dziekanacie (po wcześniejszym umówieniu się), jeśli ich problem wymaga osobistego stawiennictwa. Dostępność godzinowa dziekanatu i zakres usług znajdują się na stronie internetowej PJATK. Znajdą tam również podstawowe informacje dotyczące poszczególnych procedur, jak transfer ocen czy też zmiana kierunku.

Różnorodność kanałów komunikacji i wciąż rozbudowywany, wieloaspektowy system GAKKO pozwalają na szybką i sprawną obsługę studentów i prowadzących zajęcia.

Informacje na temat funkcjonowania dziekanatu, umawiania spotkań znajdują się na stronie ogólnodostępnej dla studentów: <https://pja.edu.pl/dla-studenta/>.

7. Działania informacyjne i edukacyjne dotyczące bezpieczeństwa studentów, przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy

Pomoc psychologa PJATK

W zakresie bezpieczeństwa studentów, przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy Uczelnia podejmuje szereg działań informacyjnych, edukacyjnych oraz operacyjnych, mających na celu zapewnienie bezpieczeństwa wszystkim członkom społeczności akademickiej. Poniżej opisane zostały główne działania Uczelni w tym zakresie.

A. Działania informacyjne

Psycholog akademicki dba o to, aby studenci byli na bieżąco informowani o zasadach bezpieczeństwa, dostępnych formach pomocy oraz procedurach zgłaszania przypadków dyskryminacji i przemocy, zarówno mającej miejsce na kampusie, jak i poza nim, np. w sieci. Informacje te są dostępne w formie:

- komunikatów na stronach internetowych Uczelni, dedykowanych zakładkach dotyczących bezpieczeństwa studentów, przeciwdziałania przemocy i dyskryminacji;
- mailingów do wszystkich studentów z przypomnieniami o obowiązujących zasadach oraz kontaktach do odpowiednich jednostek wsparcia, konsultacjach psychologicznych i współdziałania w tym temacie jednostek PJATK;
- mailingów do pracowników PJATK z przypomnieniami o obowiązujących zasadach oraz kontaktach do odpowiednich jednostek wsparcia, konsultacjach psychologicznych i współdziałania w tym temacie jednostek PJATK;
- elektronicznych tablic informacyjnych na kampusach PJATK, w których regularnie

- zamieszczane są aktualne informacje dotyczące zdrowia psychicznego i fizycznego oraz działań profilaktycznych, z których studenci oraz pracownicy mogą korzystać;
- treści informacyjnych w mediach społecznościowych dotyczących przemocy rówieśniczej oraz form jej przeciwdziałania i zapobiegania, a także działań postprewencyjnych.

B. Działania edukacyjne

Uczelnia organizuje programy edukacyjne zwiększające świadomość studentów na temat zagadnień związanych z bezpieczeństwem, przeciwdziałaniem dyskryminacji i przemocy. Są to przede wszystkim szkolenia z zakresu przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy, dla wszystkich studentów pierwszego roku. Szkolenia te obejmują tematy takie, jak prawa studentów, zasady równego traktowania, sposoby reagowania na przypadki dyskryminacji, warsztaty i webinaria prowadzone przez specjalistów psychologii, dotyczące rozpoznawania sytuacji niebezpiecznych oraz właściwego reagowania na nie, w formie zarówno online, jak i offline

Edukacyjne ścieżki reagowania w sytuacjach zagrożenia zdrowia i życia mają charakter struktur i form reagowania, zasad zachowania szczególnej ochrony pozostałych członków społeczności, a także dopasowania form interwencji do działań podejmowanych przez osoby zagrażające własnemu zdrowiu i życiu

Inne działania to: wsparcie mentoringowe psycholog akademickiej, ewaluacja działań i rozmowy z wykładowcami wspierające umiejętność reagowania i przede wszystkim zauważania przypadków znaczących, umiejętności prowadzenia rozmów ze studentami na tematy dotyczące bezpieczeństwa i dyskryminacji międzyrówieśniczej.

C. Zasady reagowania w przypadku zagrożenia lub naruszenia bezpieczeństwa

Uczelnia wprowadziła jasne i przejrzyste procedury reagowania w przypadkach naruszeń bezpieczeństwa, dyskryminacji lub przemocy wobec studentów

Psycholog akademicka we współpracy z władzami wydziałów i jednostek przeprowadza monitorowanie sytuacji i podejmuje działania interwencyjne, stanowi punkt pierwszego kontaktu w przypadku zgłoszenia zagrożenia.

Uczelnia zapewnia anonimowe kanały zgłaszania przypadków naruszenia bezpieczeństwa, takie jak mail, kontakt telefoniczny, udostępnienie informacji o najbliższych punktach pomocy miejscowej i telefonicznej.

D. Przeciwdziałanie dyskryminacji i przemocy

W ramach przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy Uczelnia podejmuje następujące działania:

- Kodeks etyczny – dokument, który zawiera zasady równego traktowania i obowiązuje całą społeczność akademicką, zarówno studentów, jak i pracowników.
- Polityka „zero tolerancji” wobec wszelkich przejawów dyskryminacji, mobbingu, molestowania oraz innych form przemocy.
- Spotkania grupowe na kampusie PJATK, a także w formule online dające przestrzeń na dyskusję i ćwiczenie umiejętności przeciwdziałania dyskryminacji i przemocy.

E. Wsparcie i pomoc ofiarom przemocy

Uczelnia zapewnia wszechstronne wsparcie dla ofiar przemocy i dyskryminacji:

- Poradnictwo psychologiczne – bezpłatne konsultacje dla studentów, oferowane przez Uczelniane Centrum Wsparcia Psychologicznego, które specjalizuje się w udzielaniu pomocy osobom doświadczającym przemocy lub dyskryminacji.
- Mediacje – PJATK oferuje mediację jako alternatywny sposób rozwiązywania konfliktów, prowadzoną przez wykwalifikowaną mediatorkę.
- Pomoc prawna mecenasa PJATK.

Podsumowując, PJATK podejmuje kompleksowe działania chroniące studentów przed zagrożeniami oraz wspierające ofiary przemocy i dyskryminacji. Tworzenie bezpiecznego i wspierającego środowiska akademickiego jest priorytetem Uczelni, a podejmowane działania mają charakter zarówno prewencyjny, jak i interwencyjny, a także opiekę psychologiczną po doświadczeniu przemocy.

W PJATK obowiązują Zasady reagowania na konflikty, dyskryminację i przemoc oraz zagrożenia lub naruszenia bezpieczeństwa. Zgodnie z przyjętą regulacją w sytuacji wystąpienia konfliktu między studentami albo między studentami a kadrą prowadzącą lub pracownikami prowadzącymi obsługę administracyjną procesu kształcenia, jak również w przypadku spotkania się z przejawami dyskryminacji, przemocy lub innych sytuacji konfliktowych, student osobiście lub za pośrednictwem Rady Samorządu Studenckiego może poinformować opiekuna roku. Podejmuje on próbę rozwiązania sytuacji konfliktowej w drodze rozmowy ze stronami sporu, a także z ewentualnymi świadkami sytuacji konfliktowych. W drodze działań naprawczych zapewnia się odpowiednią ochronę przed konfliktem w przyszłości. Wszystkie regulaminy zawarte są w sekcji BIP: <https://pja.edu.pl/o-uczelni/bip/>.

Władze PJATK wprowadziły też Plan równości płci, który odzwierciedla dążenie Uczelni do stworzenia środowiska wolnego od dyskryminacji, przyjaznego różnorodności, zapewniającego równy dostęp do wiedzy i nabywania umiejętności niezależnie od płci (zał. K.8.1 Plan równości płci).

Trzecim dokumentem dotyczącym bezpieczeństwa, w tym studentów, jest Zarządzenie Rektora z 2022 r. w sprawie wprowadzenia zasad postępowania w sytuacjach zagrożeń w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych (zał. K.8.2 Zasady reagowania na konflikty).

8. Współpraca z Samorządem Studenckim i organizacjami studenckimi

Na Uczelni PJATK w Warszawie od wielu lat działa Samorząd Studencki, będący ustawowym reprezentantem spraw studenckich na terenie Uczelni i reprezentantem Uczelni w kontaktach międzyuczelnianych. Przewodniczącym Samorządu PJATK jest Michał Orzyłowski, a reprezentantami Wydziału Sztuki Nowych Mediów są: Przewodnicząca Klaudia Michalska oraz członkowie: Sonia Herman, Valeria Leonava, Olha Lysenko, Aleksander Pośłowski oraz Weronika Ślaska.

Działalność Samorządu Studenckiego skupia się nie tylko na inicjowaniu i współorganizowaniu wielu aktywności i wydarzeń kulturalnych na terenie Uczelni, ale – co najważniejsze – Samorząd Studencki stanowi swoistego rodzaju łącznik między społecznością studencką

a władzami Uczelni. Członkowie Samorządu Studenckiego są czynnymi członkami Senatu Uczelni oraz Rady Wydziału SNM, w tym Rady Programowej Wydziału. Szczegółowe informacje ujęte są na stronie samorządu: <https://pja.edu.pl/dla-studenta/samorzad-studencki/>.

9. Sposoby, częstość i zakres monitorowania, oceny i doskonalenia systemu wsparcia oraz motywowania studentów oraz kadry wspierającej proces kształcenia

Studenci pod koniec każdego semestru akademickiego dostają do wypełnienia ankiety akademickie, w których mogą ocenić prowadzony przedmiot oraz wykładowców. W celu oceny jakości kadry wspierającej proces dydaktyczny przez studentów, przeprowadzana jest ankieta ewaluacyjna według obowiązującej na Uczelni Procedury oceny kadry naukowo-dydaktycznej. Jest ona wspierana przez elektroniczny system obiegu dokumentów (ankieta w formie elektronicznej). Ankieta jest przeprowadzana w odniesieniu do wszystkich zajęć, w oparciu o obowiązującą postać formularza ankiety studenckiej. O wynikach ankiety informowany jest Dziekan Wydziału oraz oceniany dydaktyk – wyniki ankiety, dostępne tylko dla niego, są publikowane na profilu dydaktyka w systemie Katedra.

W przypadku stwierdzenia jednoznacznie negatywnych ocen w ankiecie studenckiej Dziekan przy współudziale Wydziałowej Komisji ds. Jakości Kształcenia organizuje hospitację zajęć prowadzonych przez dydaktyka, który otrzymał ocenę negatywną. Hospitacja zajęć dydaktycznych musi znaleźć się w planie hospitacji zaplanowanych na następny okres po otrzymaniu wyników ankiety ewaluacyjnej. Przykładowe hospitacje dostępne są do wglądu w załącznikach (zał. K.8.3 Hospitacje).

Kryterium 9. Publiczny dostęp do informacji o programie studiów, warunkach jego realizacji i osiągniętych rezultatach

Strona internetowa

Informacje na temat historii, działalności i dotychczasowych sukcesów wydziału SNM oraz kierunku dostępne są na stronie Uczelni: <https://pja.edu.pl>.

Od momentu powstania Wydziału Sztuki Nowych Mediów w 2005 roku podstrona dotycząca programów artystycznych nieustannie ewoluuje. W rozmowach z przedstawicielami PKA w roku 2018/2019 określiliśmy słabe punkty i postanowiliśmy je zniwelować. W latach 2022-2023 strona została gruntownie przeprojektowana i unowocześniona.

Prowadzimy zakładkę BIP - <https://pja.edu.pl/o-uczelni/bip/> - gdzie publikujemy dokumenty dotyczące statutu, regulaminów oraz aktualnie prowadzonych przewodów doktorskich i habilitacyjnych, a także już nadanych stopni naukowych w sekcji Ważne dokumenty. Postępowanie o nadanie stopnia doktora habilitowanego - <https://pja.edu.pl/badania-naukowe/postepowania-habilitacyjne/>.

Postępowanie o nadanie stopnia doktora - <https://pja.edu.pl/badania-naukowe/postepowania-doktorskie/>.

Publikacje na stronie dla kandydatów

Osoby planujące studiować na PJATK mogą poznać wymagania dotyczące portfolio oraz rozmów kwalifikacyjnych dla kierunków artystycznych, przeglądając opisy tych kierunków w stosownych zakładkach. Informacje na ten temat są aktualizowane najpóźniej w kwietniu każdego roku, w zakładce **Zasady rekrutacji** na każdym kierunku.

Grafika

- studia stacjonarne pierwszego stopnia - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/licencjackie/zasady-rekrutacji/>;
- studia niestacjonarne drugiego stopnia - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/grafika-sztuka-nowych-mediow-studia-i-stopnia-niestacjonarne-polskojezyczne/zasady-rekrutacji/>;
- studia stacjonarne drugiego stopnia - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/magisterskie/zasady-rekrutacji/>;
- niestacjonarne drugiego stopnia - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/grafika-sztuka-nowych-mediow-studia-ii-stopnia-niestacjonarne-polskojezyczne/zasady-rekrutacji/>.

Publikujemy także pełną informację o nowo utworzonym kierunku Projektowanie graficzne i sztuka multimedialna, powstałym na bazie potoku anglojęzycznego. Program ten został zainicjowany w roku 2021/2022, a następnie otwarty w roku 2023/2024.

- studia stacjonarne pierwszego stopnia - <https://pja.edu.pl/projektowanie-graficzne-i-sztuka-multimedialna/projektowanie-graficzne-i-sztuka-multimedialna-studia-i-stopnia-stacjonarne-anglojezyczne/wymagania-dla-kandydatow/>;
- studia stacjonarne drugiego stopnia - <https://pja.edu.pl/projektowanie-graficzne-i-sztuka-multimedialna/>

[projektowanie-graficzne-i-sztuka-multimediow-studia-ii-stopnia-stacjonarne-anglo-jezyczne/zasady-rekrutacji/](#).

Oraz o kierunku **Architektura wętrz**:

- studia pierwszego stopnia stacjonarne - <https://pja.edu.pl/architektura-wnetrz/wymagania-dla-kandydatow/licencjackie-studia-stacjonarne/>;
- studia pierwszego stopnia niestacjonarne - <https://pja.edu.pl/architektura-wnetrz/wymagania-dla-kandydatow/architektura-wnetrz-studia-i-stopnia-niestacjonarne-polskojezyczne/>.

Daty konsultacji teczek kandydatów znajdują się w tych samych zakładkach w segmencie **Ważne wydarzenia**.

W opisach kierunków podany jest cel kształcenia na kierunku Grafika, w obu prowadzonych trybach studiów. Regularnie, z rocznym wyprzedzeniem, aktualizowane są i publikowane:

- kompetencje oczekiwane od kandydatów,
- warunki przyjęcia na studia,
- kryteria kwalifikacji kandydatów,
- terminarz procesu przyjęć na studia.

Kandydatom udostępniane są materiały wspierające podjęcie decyzji o wyborze kierunku, a wśród nich programy studiów Grafika dla obu trybów stacjonarnego i niestacjonarnego, wraz z towarzyszącymi im krótkimi informacjami o poszczególnych przedmiotach.

Osoby kandydujące mają możliwość zapoznania się z opisem efektów uczenia się w obu trybach oraz mogą obejrzeć prezentacje kierunków i przykładowe prace studenckie. Publikacji programów towarzyszy krótki opis procesu nauczania i uczenia się oraz jego organizacji. Dodatkowo osoby kandydujące mają możliwość skorzystania z rozmowy telefonicznej i porady eksperckiej, dzwoniąc do biura rekrutacji lub pisząc wiadomość mailową do biura rekrutacji lub sekretariatu wybranego kierunku studiów.

Charakterystyka systemu weryfikacji i oceniania efektów uczenia się opisana jest szczegółowo w sylabusach udostępnionych na stronie - <https://drive.google.com/drive/folders/11hNd5p1J5whqujIZSx3mSjCew2fpYTul?hl=pl>, oraz w instrukcjach dla studentów dotyczących przygotowania, przedstawienia do obrony i oceny pracy dyplomowej - (zał.K.9.1 Regulamin studiów).

Dokumenty dotyczące zasad uznawania efektów uczenia się uzyskanych w systemie szkolnictwa wyższego w Polsce lub za granicą oraz informacje o uznaniu efektów samodzielnego uczenia się można znaleźć w **regulaminach** (zał. K.9.2 Regulamin potwierdzenia efektów uczenia się).

Na stronie publikowane są zasady dopuszczenia prac końcowych do obrony i zasady dyplomowania oraz nadawania tytułów zawodowych licencjata oraz magistra - <https://pja.edu.pl/niezbednik-pracy-dyplomowej-wzi/>

Osoby przygotowujące się do studiów mogą także uzyskać informację o warunkach studiowania i wsparcia w procesie uczenia się, w tym informacje o dostępnych formach

stypendiów, zapomóg oraz nagród rektorskich, a także o możliwych zniżkach przysługujących osobom o wysokiej średniej.

Użytkownik może dotrzeć do tych samych informacji różnymi ścieżkami. Każdemu z kierunków dedykowano własną stronę **Zasady Rekrutacji**.

Publikujemy informacje o aktywnościach na wydziale, które dostępne są dla całej społeczności, np.

- działające koła studenckie - <https://pja.edu.pl/pjatk/kola-naukowe/>;
- wydarzenia organizowane w Galerii - <https://pja.edu.pl/galerie-pjatk/>.

Aktualne programy studiów dostępne są dla osób z zewnątrz pod następującymi linkami:

Grafika:

- Studia pierwszego stopnia stacjonarne - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/licencjackie/program-studiow/>;
- Studia pierwszego stopnia niestacjonarne - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/grafika-sztuka-nowych-mediow-studia-i-stopnia-niestacjonarne-polskojezyczne/program-studiow/>;
- Studia drugiego stopnia stacjonarne - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/magisterskie/program-studiow/>;
- Studia drugiego stopnia niestacjonarne - <https://pja.edu.pl/sztuka-nowych-mediow/grafika-sztuka-nowych-mediow-studia-ii-stopnia-niestacjonarne-polskojezyczne/program-studiow/>.

Informacje o prowadzonych przez Uczelnię kierunkach są także udostępniane kandydatom na studia w formie katalogu drukowanego i wydawanego na życzenie przez Biuro Rekrutacji oraz rozdawanego osobom zainteresowanym w czasie targów edukacyjnych w Polsce i za granicą (zał. K.9.3 Informator o uczelni).

Wszystkie programy studiów znajdują się w BIP, w segmencie **Programy Studiów** - <https://pja.edu.pl/o-uczelni/bip/#program>.

Osiągnięcia wykładowców i studentów w konkursach, wystawach i wydarzeniach zewnętrznych publikowane są w aktualnościach, na głównym animowanym pasku, a także w formie wywiadów oraz migawek filmowych na mediach społecznościowych. Warto dodać, że to sami studenci reżyserują i nagrywają materiały dokumentalne z większości organizowanych w uczelni wydarzeń. Są one następnie przedstawiane w następujących źródłach:

- <https://pja.edu.pl/aktualnosci/>
- https://www.facebook.com/nemapjait/?locale=pl_pl
- https://www.facebook.com/polskojaponska/?locale=pl_pl
- <https://pl.linkedin.com/school/pjatk/>
- https://www.instagram.com/pjait_nema/
- <https://www.instagram.com/polskojaponska/>
- <https://www.youtube.com/@pjaitnema>
- <https://www.youtube.com/@pjatktv>

Wydarzenia otwarte, organizowane we współpracy z otoczeniem, anonsowane są na stronach Uczelni, na stronach instytucji partnerskich i w mediach społecznościowych, a jeśli to potrzebne, również w formie ogłoszeń prasowych, plakatów i bezpośrednich zaproszeń.

Często projekty długofalowe mają tworzone swoje podstrony jak w przypadku:

- Alien - <https://alien.pja.edu.pl>;
- Independence - <https://independence.pja.edu.pl>;
- Future Text - <http://futuretext.org>;
- IF - Social Design for Sustainable Cities <https://if.pja.edu.pl>.

Aktualnie realizowane zajęcia, zwłaszcza programy kolejnych warsztatów, udostępniane są pod linkiem <https://snm.pja.edu.pl/aktualnosci/>.

Informacje o Uczelni i aktualnych naborach do programów publikujemy:

- w prasie;
- na stronach internetowych informujących o uczelniach wyższych;
- w mediach społecznościowych;
- w przestrzeni publicznej (również w reklamie i druku);
- w biuletynach i broszurach wydawanych przez Uczelnię.

Koordinacją i aktualizacją wszelkich publikacji dotyczących rekrutacji, programu, planu zajęć oraz bieżących wydarzeń i osiągnięć zajmuje się **Dział Promocji**, obecnie prowadzony przez kier. Martę Myszewską. Za jakość i spójność wizualną publikowanych informacji odpowiada kier. art. Olga Kulish, a za funkcjonowanie strony i multimediiów p. Marcel Branicki. Z tym zespołem współpracują sekretariaty poszczególnych programów z całej Uczelni, dostarczając i aktualizując zmienne dane, oraz stażysty i wolontariusze (realizujący praktyki poprzez współpracę z Biurem Promocji w projektowaniu, publikowaniu i informowaniu o aktualnych wydarzeniach na mediach społecznościowych), zał. K.9.4.

Treść i jakość publikowanych informacji

Publikowane informacje są monitorowane przez kierowników programów, Prodziekanów i sekretariaty, Dziekana, Dział Promocji, Dział Rekrutacji, a wreszcie przez samych zainteresowanych: osoby kandydujące i studiujące. Informacje dotyczące naboru i zmian na kierunku publikowane są z rocznym wyprzedzeniem, a dodatkowo linki do nich są upowszechniane i promowane w mediach społecznościowych już od marca każdego kolejnego roku akademickiego. W reklamach i informacjach prasowych oraz na nośnikach w przestrzeni publicznej stosowane są kody QR oraz aktywne linki umożliwiające szybkie połączenie z pożądanym tematem informacji.

Wszystkie bieżące wydarzenia na wydziale i na kierunku ogłaszane są na nośnikach ekranowych w kampusie, a także na stronie internetowej w pasku aktualności, a dodatkowo na mediach społecznościowych: Facebooku, Instagramie, Youtubie i TikToku.

Rzetelność informacji jest weryfikowana przez Dziekana, Prodziekanów i edytora w Dziale Promocji. Ich zrozumiałość jest oceniana na podstawie liczby zapytań i próśb o wyjaśnienie, jakie wpływają do Działu Rekrutacji oraz Działu Promocji. Przedstawiciel Dziekana ds. Kontroli Jakości Realizacji Programu Kształcenia monitoruje zrozumienie informacji

poprzez wywiady z nowo przyjętymi studentami i w rozmowach dotyczących oceny jakości informacji z osobami studiującymi. Podsumowanie udostępnia Dziekanowi i Radzie Wydziału w swoim raporcie.

Komisje weryfikują i zgłaszają problemy ze zrozumieniem informacji na podstawie obserwacji przygotowania teczek kandydatów na studia do egzaminów wstępnych, np. zawartości zgodnej z opublikowaną na stronie listą.

Z obserwacji zachowań użytkowników, na podstawie rozmów i zgłaszanych problemów wynikają kolejne działania uzupełniające i naprawcze, służące wypracowaniu najsukuczniejszych i możliwie jak najzyczliwszych użytkownikowi form udostępnienia kompleksowej informacji o studiach. Strona internetowa Uczelni i publikacje w mediach społecznościowych nieustannie są ulepszone w procesie wymiany informacji między twórcami a użytkownikami. Dział Promocji uruchomił nową stronę w 2023 roku i od momentu udostępnienia nieustannie działa na rzecz dostosowania jej do potrzeb różnych grup odbiorców:

- kandydatów na studia,
- studentów,
- pracowników,
- pracodawców.

Jest to otwarty proces, który służy doskonaleniu dostępności i jakości informacji o studiach, ich rezultatach oraz działalności kulturotwórczej, jak również o wpływie Uczelni na środowisko.

Publiczny dostęp do informacji oraz działania Uczelni oceniane są przez użytkowników w komentarzach do wydarzeń. Omawiane są na Radach Wydziałów oraz na posiedzeniach Senatu. Wszelkie zastrzeżenia zgłaszane przez użytkowników w miarę możliwości są korygowane na bieżąco.

Osoby, które pomyślnie zdały egzamin i zostały przyjęte na studia, otrzymują indywidualny pass do systemu GAKKO, w którym udostępniane są indywidualny plan zajęć oraz informacje dotyczące ich postępów w nauce, terminów egzaminów itp. Podobnie wykładowcy prowadzący zajęcia widzą w systemie GAKKO swój plan pracy, listy studentów i cyfrowe arkusze ocen. Ten unikalny system, dostępny po zalogowaniu się na prywatne konto, pozwala zarządzać czasem i - w razie zmian w planie - informuje o nich z wyprzedzeniem.

W tym systemie są składane także raporty z praktyk, rozliczane sesje egzaminacyjne i egzaminy dyplomowe. Studenci korzystają z GAKKO również po to, aby składać podania. Również w tym systemie wypełniają ankiety oceniające kadrę. Po każdej ocenie publikuje się ranking najwyżej ocenianych wykładowców.

Kryterium 10. Polityka jakości, projektowanie, zatwierdzanie, monitorowanie, przegląd i doskonalenie programu studiów

System zapewnienia jakości kształcenia

Zasady projektowania, zatwierdzania programu studiów i wprowadzania zmian zostały formalnie przyjęte (statut uczelni i regulamin). Stosowane oraz prowadzone są systematyczne oceny programu studiów mające na celu doskonalenie jakości kształcenia, w oparciu o wyniki analizy wiarygodnych danych i informacji, z udziałem interesariuszy wewnętrznych, w tym studentów oraz ekspertów zewnętrznych.

System zapewnienia jakości kształcenia na WSNM PJATK funkcjonuje w oparciu o następujące dokumenty:

- Statut Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych, załącznik do Uchwały Nr 1/2023 Fundacji Rozwoju Technik Informatycznych z dnia 20 kwietnia 2023 r. w sprawie nadania Statutu Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
- Regulaminy studiów, załącznik do Uchwały Nr 1/2021 Senatu Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych z dnia 28 kwietnia 2021 r.
- Uchwała nr 6 Senatu PJATK (wówczas PJWSTK) w sprawie wprowadzenia Systemu Zarządzania Jakością w PJWSTK z dnia 30 czerwca 2014 r.
- Uchwała nr 8 Senatu PJATK w sprawie aktualizacji Księgi Jakości Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych z dnia 28 kwietnia 2021 r.
- Strategię Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych na lata 2024-2027, dokument przyjęty przez Senat Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w dniu 24 stycznia 2024 roku.
- Strategię Rozwoju Wydziału Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych na lata 2024-2027, przyjętą przez Radę Wydziału PJATK w dniu 12 marca 2024 roku.

Księga Jakości PJATK definiuje ogólne cele jakościowe wspierające politykę jakości:

1. Osiągnięcie poprawy poziomu zadowolenia studentów odnośnie do jakości usług dydaktycznych.
2. Wdrożenie systemu podnoszenia jakości kadry dydaktycznej Uczelni.
3. Podniesienie jakości procesów w Uczelni poprzez wypracowanie procedur postępowania wszędzie tam, gdzie jest to konieczne, usprawnianie procesów dzięki zastosowaniu narzędzi informatycznych i poprawie komunikacji.
4. Podniesienie jakości świadczonych usług dydaktycznych poprzez zapewnienie dobrej jakości infrastruktury Uczelni.

Celem uchwalenia powyższych dokumentów jest m.in. zapewnienie wysokiej jakości kształcenia w PJATK, w tym na WSNM PJATK, poprzez realizację następujących zadań:

1. Zapewnienie adekwatności jakości programów kształcenia i materiałów dydaktycznych. Cel operacyjny nr 2 Strategii PJATK realizowany jest poprzez:
 - 1.1. Dokonywanie pomiarów metodą ankietową absolwentów, pracodawców (oceniających absolwentów), analizy rynku pracy, tworzenie przekrojowych raportów dotyczących spełniania przez absolwentów Uczelni wymogów rynku

- pracy i dokonywanie analizy luki – podsumowanie analiz w postaci raportu na temat adekwatności programów kształcenia do aktualnych wymagań rynku.
- 1.2. Dokonywanie analizy materiałów dydaktycznych pod kątem ich zgodności z dobrymi praktykami (metodyka) oraz kompletności.
 - 1.3. Przygotowanie protokołu podsumowującego analizy i propozycje zmian przez Wydziałowego Pełnomocnika ds. Jakości Procesu Dydaktycznego.
2. Zwiększenie udziału osób studiujących w kształtowaniu programu i podnoszeniu jakości dydaktyki. Cel operacyjny nr 3 Strategii PJATK realizowany jest poprzez:
 - 2.1. Wprowadzenie zmian w istniejącym systemie komunikacji z osobami studiującymi (ankietowanie), umożliwiającymi otrzymywanie pełnej i rzetelnej informacji zwrotnej od osób studiujących oraz wyciąganie wniosków z otrzymanych odpowiedzi.
 - 2.2. Motywowanie osób studiujących do udziału w ankiecie. W tym zakresie raz w semestrze mają miejsce:
 - Aktualizacja ankiety dla studentów.
 - Edycja ankiety, po wcześniejszej kampanii promującej (internetowej, wyświetlacze w budynkach).
 - Przygotowanie Raportu z wyników ankiety.
 - Przekazanie Rektorowi propozycji działań związanych z rezultatami badania.
 3. Podnoszenie poziomu jakości kształcenia. Cel zawarty w strategii WSNM PJATK realizowany jest poprzez następujące działania:
 - 3.1. Dostosowywanie programów studiów do wymogów rynku pracy i współczesnej dydaktyki.
 - 3.1.1. Systematyczna ewaluacja procesu kształcenia poprzez dokonywanie pomiarów metodą ankietową ocen absolwentek i absolwentów, pracodawców, hospitację zajęć, sporządzanie rocznych raportów przez Pełnomocnika Dziekana ds. zapewnienia jakości procesu dydaktycznego, opiniowanie raportu Dziekana przez Radę Wydziału oraz zewnętrzną Radę Ekspertką.
 - 3.1.2. Wsparcie uczestnictwa kadry akademickiej w szkoleniach i warsztatach w celu podnoszenia jakości metodyki kształcenia. Doskonalenie programów studiów z uwzględnieniem krajowych i zagranicznych ewaluatorów.
 - 3.1.3. Wdrażanie dobrych praktyk rekomendowanych przez międzynarodowe organizacje zrzeszające uczelnie artystyczne, jak ELIA czy Cumulus.
 - 3.2. Wsparcie zaangażowania osób studiujących w kształtowaniu programu i podnoszeniu jakości dydaktyki.
 - 3.2.1. Współpraca z samorządem studenckim oraz osobami reprezentującymi społeczność Szkoły Doktorskiej.
 - 3.2.2. Zwiększenie zaangażowania osób studiujących w kształtowanie programu studiów poprzez zachęcanie ich do wypełnienia ankiet ewaluacyjnych i kwestionariuszy wywiadów.
 - 3.2.3. Podejmowanie wszelkich niezbędnych działań wspierających rozwój osób studiujących, w tym angażowanie ich w realizację projektów o zasięgu krajowym i międzynarodowym.

- 3.3. Rozwijanie systemu kształcenia.
 - 3.3.1. Rozwijanie wyposażenia i infrastruktury, w tym przestrzeni wirtualnych do nauki.
 - 3.3.2. Zapewnienie wysokiej jakości materiałów dydaktycznych, w tym dostępnych online.
 - 3.3.3. Zapewnienie wysokiej jakości materiałów, w tym udostępnianych w wersji cyfrowej.
 - 3.3.4. Popularyzacja rezultatów działań Wydziału poprzez ich archiwizację i rozpowszechnianie z wykorzystaniem platform nauczania oraz mediów społecznościowych.
 - 3.3.5. Udostępnianie i popularyzacja cyfrowych archiwów materiałów edukacyjnych (wykładów, wywiadów, efektów prowadzonych warsztatów międzynarodowych) i zbiorów (Type Directors Club) na stronie internetowej Uczelni oraz w formie prezentacji i wystaw poza murami Uczelni.

Zgodnie z zapisami Statutu PJATK za sprawowanie nadzoru nad wdrożeniem i doskonaleniem uczelnianego systemu zapewniania jakości kształcenia odpowiada Rektor oraz podlegający mu Pełnomocnik Rektora ds. Jakości. Uchwalaniem i zmianą uczelnianego systemu zapewniania jakości kształcenia zajmuje się Senat.

Na WSNM PJATK za kształtowanie postaw pro jakościowych odpowiadają następujące podmioty:

Dziekan WSNM

Dziekan WSNM podejmuje decyzje dotyczące funkcjonowania wydziału, niezastrzeżone dla organów Uczelni i założyciela, sprawuje pieczę nad jakością kształcenia na poziomie wydziału. Zgodnie z zapisami Statutu PJATK do jego obowiązków należą:

- opracowanie strategii rozwoju wydziału zgodnej ze strategią rozwoju Uczelni,
- nadzór nad działalnością jednostek organizacyjnych wydziału,
- podejmowanie decyzji w indywidualnych sprawach studenckich, z wyłączeniem wydawania decyzji administracyjnych,
- wykonywanie decyzji rektora i kanclerza oraz uchwały Senatu i Rady Wydziału dotyczących funkcjonowania wydziału,
- dbanie o przestrzeganie prawa oraz bezpieczeństwo i porządek na terenie wydziału,
- ustalanie zakresu kompetencji i obowiązków Prodziekanów,
- ustalanie szczegółowego harmonogramu zajęć dydaktycznych prowadzonych przez wydział.

Prodziekani

Prodziekani są odpowiedzialni za jakość kształcenia na poziomie kierunku. Ich obowiązki obejmują:

- konsultowanie programów studiów,
- bieżące monitorowanie funkcjonowania programów studiów oraz wskazywanie elementów wymagających poprawy,
- przeprowadzenie wstępnej ewaluacji jakości kształcenia na kierunku,
- pozyskiwanie i archiwizowanie danych jakościowych.

Pełnomocnik Dziekana ds. zapewnienia jakości procesu dydaktycznego

Pełnomocnik Dziekana wSNM ds. zapewnienia jakości procesu dydaktycznego każdego roku przygotowuje i przekazuje Dziekanowi raport, który następnie jest przyjmowany przez Radę Wydziału i Radę Programową. Raport ten, w celu zapewnienia transparentności działań projakościowych, obejmuje następujące kryteria:

- analiza narzędzi weryfikujących realizację zakładanych efektów uczenia się,
- analiza wyników sesji egzaminacyjnych oraz procesu obrony prac dyplomowych,
- analiza hospitacji zajęć dydaktycznych,
- analiza ankiety ewaluacyjnej oceniającej pracowników dydaktycznych,
- analiza opinii osób studiujących,
- analiza wybranych elementów praktyk studenckich, z uwzględnieniem sugestii pracodawców odnośnie do zmian, które należałoby wprowadzić do programu nauczania,
- analiza wymiany międzynarodowej w ramach programu Erasmus i innych międzynarodowych projektów,
- informacje statystyczne związane z procesem zapewnienia jakości kształcenia, takie jak liczba studentów na poszczególnych kierunkach oraz liczba kandydatów na studia.

Kryteria te są uwzględniane w corocznych raportach, a ich analiza umożliwia porównanie zmian oraz ocenę efektów wprowadzanych w programie studiów.

Ponadto Pełnomocnik Dziekana wSNM ds. Zapewnienia Jakości Procesu Dydaktycznego wspiera Dziekana wSNM w dbaniu o jakość gromadzonych informacji na potrzeby ewaluacji wydziału.

Przedstawiciele Samorządu Studenckiego i Szkoły Doktorskiej

Osoby reprezentujące społeczność studencką aktywnie uczestniczą w kształtowaniu i ocenie jakości kształcenia na wSNM PJATK. Zgodnie z zapisem Statutu Uczelni studenci i doktoranci co najmniej raz w roku akademickim dokonują oceny nauczyciela akademickiego w zakresie wypełniania przez niego obowiązków związanych z kształceniem. Zasady dokonywania oceny określa rektor.

Celem zapoznania się z opinią na temat realizacji programu i współpracy z kadrą wykładowców Dziekan odbywa spotkania z Samorządem Studenckim i Przedstawicielami Szkoły Doktorskiej. Dodatkowo Samorząd pozostaje w ciągłym kontakcie z opiekunem, którego wybiera z grona wykładowców. Osoby studiujące mają stałą reprezentację w:

- Senacie – według Statutu Uczelni w Senacie zasiada czterech przedstawicieli studentów, wskazanych przez Samorząd Studencki;
- Radzie Wydziału – według Statutu Uczelni w Radzie Wydziału zasiada czterech przedstawicieli studentów, wskazanych przez Samorząd Studencki;
- Radzie Naukowej – według Statutu Uczelni w Radzie Naukowej zasiada jeden doktorant wybrany spośród doktorantów;
- Radzie Programowej – zgodnie z uchwałą Rady Wydziału w Radzie Programowej zasiada jedna osoba wybrana przez Samorząd;
- Radzie Ekspertckiej – zgodnie z uchwałą Rady Wydziału w Radzie Ekspertckiej zasiada jedna osoba wybrana przez Samorząd;
- Komisji ds. Kontroli Jakości – zgodnie z uchwałą Rady Wydziału w Radzie Ekspertckiej zasiada jedna osoba wybrana przez Samorząd.

Rada Ekspercka

Rada Ekspercka, powoływana i zatwierdzana przez Radę Wydziału, składa się z przedstawicieli partnerów strategicznych Uczelni, firm z branży kreatywnej, przedstawicieli zagranicznych uczelni partnerskich oraz instytucji kultury. Jej zadaniem jest doradztwo w zakresie doskonalenia jakości kształcenia. Dziekan prezentuje Radzie roczny raport. Na tej podstawie możliwe jest wdrożenie zaleceń Rady Eksperckiej.

Komisja ds. Jakości Kształcenia WSNM

Do jej zadań należy ocena realizacji efektów kształcenia. Na podstawie tej analizy możliwe jest wskazanie mocnych stron wydziału w zakresie edukacji artystycznej, jak również zwrócenie uwagi na elementy wymagające poprawy. Każdy kierunek Wydziału Sztuki Nowych Mediów musi być reprezentowany przez przynajmniej jednego członka Zespołu ds. Zapewnienia Jakości Procesu Dydaktycznego, których powołuje Dziekan za zgodą Rektora. W razie potrzeby Dziekan może rozszerzyć skład Komisji ds. JKWSNM o dodatkowych członków podczas trwania kadencji. Komisja ds. Jakości Kształcenia WSNM sporządza raport zawierający wnioski z przeprowadzonych kontroli i przekazuje go do Dziekana. Dziekan omawia raport, poddaje go dyskusji i przedstawia do zatwierdzenia Radzie Wydziału.

Każdy z wymienionych podmiotów pełni istotną rolę w utrzymaniu i podnoszeniu jakości kształcenia na WSNM, dbając o ciągły rozwój i dostosowanie programów studiów do wymogów współczesnego rynku pracy oraz oczekiwań studentów. Zaangażowanie społeczności studenckiej jest istotnym elementem wpływającym na poprawę funkcjonowania systemu zapewnienia jakości kształcenia.

Regulaminy i procedury dotyczące jakości kształcenia

Dokumenty określające działanie systemu doskonalenia jakości kształcenia:

- Zasady przeprowadzania hospitacji zajęć, w tym Harmonogram hospitacji i Karta hospitacji;
- Procedura. Oceny Kadry akademickiej;
- Procedura. Projektowanie i zatwierdzanie kursów i materiałów dydaktycznych;
- Procedura. Walidacja i aktualizacja programów studiów i efektów uczenia się;
- Procedura. Oceny jakości i warunków prowadzenia zajęć dydaktycznych oraz obsługi administracyjnej procesu dydaktycznego;
- Procedura. Wykorzystanie elektronicznych systemów wspierających organizację kształcenia;
- Procedura. Monitorowania i aktualizacje systemu zarządzania jakością kształcenia;
- Ogólne zasady i kryteria oceny okresowej nauczycieli akademickich (Załącznik do Zarządzenia z dnia 28 kwietnia 2021 r.);
- Regulamin postępowania antyplagiatowego (Uchwała nr 4 Senatu Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych z dnia 22 kwietnia 2015 r.);
- Statut Rady Programowej;
- Zakres obowiązków Pełnomocnika Dziekana ds. zapewnienia jakości procesu dydaktycznego;
- Regulamin wewnętrznego systemu zapewnienia jakości kształcenia na Wydziale Sztuki Nowych Mediów Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych na lata 2024-2027.

Procedura dokonywania zmian w programie studiów

Zgodnie ze Statutem Uczelni za ustalanie programów studiów podyplomowych oraz programów kształcenia w Szkole Doktorskiej odpowiada Senat. Proces zmian programu studiów określają: *Procedura, Walidacja i aktualizacja programów studiów i efektów uczenia się*. Komisja Programowa dokonuje przeglądu następujących zasobów informacyjnych:

- sprawozdania z praktyk i ankiet oceny kompetencji studenta przez pracodawcę realizującego praktyki przekazane przez Pełnomocnika Rektora ds. Praktyk studenckich,
- semestralne ankiety studenckie,
- propozycje zmian w realizowanych przedmiotach zgłaszane przez Kierowników Programów oraz nauczycieli akademickich, rekomendacje Rady Programowej dot. programu studiów i efektów uczenia się,
- karty z hospitacji oraz efektów uczenia się,
- informacje umieszczone w Portalu Biura Karier przez współpracujących z Uczelnią Pracodawców (ogłoszenia o pracę oraz ogłoszenia związane z realizowanymi projektami), syntetyczne dane o aktualnych potrzebach rynku pracy przygotowywane przez Akademickie Biuro Karier.

Następnie formułuje propozycje zmian w programie, które są rozpatrywane i głosowane przez Radę Wydziału. Przyjęte uchwały przez Radę Wydziału są przekazywane do akceptacji Senatu Uczelni.

Przykłady zmian w programach studiów, wprowadzone na podstawie monitorowania efektów jakości kształcenia

W roku 2018 w wyniku licznych postulatów studenckich do programu kształcenia na kierunku Grafika w języku polskim zostały wprowadzone warsztaty międzynarodowe.

W roku 2020 wobec prowadzenia zajęć online studenci wyczerpani wielogodzinną pracą przy komputerze zgłosili postulat niezadawania zadań komputerowych jako pracy domowej. Na czas lockdownu i pracy online wykładowcy wycofali dodatkowe projekty komputerowe z zadań domowych.

W roku 2021, w okresie popandemicznym, studenci zgłosili postulat zwiększenia liczby godzin przeznaczonych na pracę samodzielną i redukcji liczby godzin spędzanych na zajęciach. Zaproponowali też zmiany programowe dotyczące przedmiotów informatycznych i narzędzi animacji. Zmiany te zostały wprowadzone w roku 2023.

Na wniosek prodziekana Piotra Nowińskiego ujednolicono nazewnictwo przedmiotów w obu trybach kształcenia: stacjonarnym i niestacjonarnym, tak by ułatwić transfery i zrozumienie treści programu kandydatom i studentom.

W roku 2023/2024 zgodnie z ustawowymi wytycznymi program studiów niestacjonarnych pierwszego stopnia na Wydziale Sztuki Nowych Mediów został ujednolicony z programem studiów dziennych, stacjonarnych.

Wszystkie obowiązkowe wykłady oraz zajęcia ćwiczeniowe prowadzone na studiach dziennych zostały uwzględnione na studiach niestacjonarnych w dostosowanym wymiarze godzinowym. Została także wprowadzona zmiana w sposobie realizacji pracowni dyplomowych, które od roku akademickiego 2023/2024 są obieralne z 6 dostępnych

pracowni tematycznych. Nowy system pracowni obowiązuje od 4 semestru studiów, przez 3 kolejne semestry, do zakończenia studiów.

Obieralnym pracownikom towarzyszą specjalistyczne przedmioty obieralne, pogłębiające wiedzę studentów nabytą podczas pierwszych trzech semestrów w realizacji zajęć obowiązkowych.

Zmiana w sposobie realizacji pracowni dyplomowych jest kluczowym elementem nowego programu studiów niestacjonarnych. Do roku 2023 praca studenta nad dyplomem była realizowana wyłącznie w trybie konsultacji z promotorami oraz samodzielnej pracy poza godzinami zajęć. Dodatkowo studenci mieli do wyboru jedynie dwa obszary tematyczne przyporządkowane animacji i wizualizacji, a program studiów był taki sam dla obu pracowni.

Wprowadzona zmiana pozwoli na utworzenie grup zajęciowych dla wybranych pracowni, a realizowany program studiów – dostosowany do typu pracowni dyplomowych – będzie zależał od zainteresowań studenta.

Niezależnie od tego program kolejnych trzech semestrów został uzupełniony o nowe, nieprowadzone dotąd wykłady i ćwiczenia, co znacznie poszerzy nabywaną w toku studiów wiedzę studentów.

W wyniku analizy realizacji planu zajęć w roku 2022 prowadząca program w języku angielskim zgłosiła potrzebę przekształcenia specjalizacji „Multimedia communication design”, prowadzonej w języku angielskim, w odrębny kierunek studiów. Po uzyskaniu uprawnień w parametryzacji w następnym roku stało się to możliwe. W oparciu o specjalizację powstał odrębny kierunek w języku angielskim „Graphic Design and Multimedia Art”, uruchomiony na poziomie licencjackim i magisterskim wraz z naborem na rok 2023/2024.

Na wniosek studentów w roku akademickim 2024/2025 program studiów niestacjonarnych na Wydziale Sztuki Nowych Mediów, na studiach drugiego stopnia został skrócony o jeden semestr, a także ujednoczony z programem studiów dziennych, stacjonarnych. Została zwiększona liczba przedmiotów obieralnych, zmieniono także system pracowni dyplomowych, co daje studentom możliwość szerszego wyboru tematyki i zakresu specjalizacji.

Monitorowanie i ewaluacja jakości kształcenia

W PJATK proces monitorowania i udoskonalenia programu studiów opiera się na wynikach cyklicznie przeprowadzanych analiz:

- programu studiów,
- hospitacji,
- ankiety dydaktyka,
- losów absolwentów.

Analiza programu studiów pozwala zgromadzić ogólne opinie studentów na temat realizowanego programu.

Ocena zajęć dydaktycznych odbywa się na podstawie wyników hospitacji. Na WSNM analizuje się także przeprowadzane na studiach pierwszego i drugiego stopnia ankiety dydaktyków dotyczące jakości kształcenia. Każda osoba studiująca ma możliwość wypełnienia ankiety online. Pytania zawarte w ankiecie są następujące:

1. Jak oceniasz przygotowanie merytoryczne wykładowcy?
2. Czy wykładowca prowadzi zajęcia w sposób interesujący, ciekawy, inspiruje do poszerzania wiedzy w danej dziedzinie?
3. W jakim stopniu wykładowca sprawiedliwie ocenia studentów?
4. Czy wykładowca przestrzegał zasad zaliczeń podanych na pierwszych zajęciach?
5. Czy wymagania wykładowcy do uzyskania pozytywnej oceny odpowiadały przekazywanym treściom?
6. Oceń punktualność wykładowcy w zakresie rozpoczynania oraz kończenia zajęć.
7. Czy czas zajęć był Twoim zdaniem efektywnie wykorzystany przez prowadzącego? Czy prowadzący utrzymywał właściwe tempo zajęć?
8. Oceń stopień wykorzystania przez wykładowcę materiałów dydaktycznych (przykładowe zadania, rysunki, wykresy, slajdy, zdjęcia, filmy itd.).
9. Czy prowadzący potrafił wytłumaczyć prezentowane materiały?
10. Oceń, w jakim stopniu wykładowca jest życzliwy, pozwala na dyskusję i odpowiada na pytania studentów.
11. Jaką ocenę ogólną wystawiłbyś/wystawiłabyś temu dydaktykowi na tle innych dydaktyków PJATK, zakładając, że średni wykładowca PJATK zasługuje na 4 (ocena dobra).
12. Oceń dostępność prowadzącego poza zajęciami.
13. Tu możesz przekazać swoje uwagi na temat ocenianego wykładowcy.

Przeprowadzane są także ankiety dot. praktyk studenckich, które opisano w kryterium drugim.

PJATK monitoruje losy swoich absolwentów, dzięki czemu sprawdza ich przygotowanie do pracy oraz wykorzystanie zdobytych podczas studiów umiejętności i wiedzy. Według najnowszego rankingu ogólnopolskiego systemu monitorowania Ekonomicznych Losów Absolwentów (ELA) szkół wyższych absolwenci kierunku Grafika z PJATK wyróżniają się najlepszymi zarobkami w Polsce wśród kierunków artystycznych. Mediana miesięcznych zarobków brutto absolwentów, którzy ukończyli studia w 2022 roku, w pierwszym roku po dyplomie wynosi 7605,76 zł. To umiejscawia ich na pierwszym miejscu w rankingu kierunków z dziedziny sztuki pod względem zarobków. Warto zaznaczyć, że mediana oznacza, iż połowa absolwentów zarabia więcej niż podana kwota.

Co więcej, względny wskaźnik zarobków (wwz) wynosi 1,27, co oznacza, że nasi absolwenci zarabiają o 27% więcej niż średnia w ich miejscu zamieszkania. To daje im pierwsze miejsce wśród kierunków artystycznych pod względem wwz. Jest to istotne, ponieważ sytuacja zawodowa absolwentów zależy w dużej mierze od kondycji lokalnego rynku pracy. Dzięki temu wskaźnikowi wiemy, że nasi absolwenci, niezależnie od miejsca zamieszkania, zarabiają lepiej niż średnia w ich regionie.

Ponadto w PJATK działa Klub Absolwenta PJATK. Jego głównym celem jest utrzymanie lub tworzenie relacji z Uczelnią i jej społecznością. Członkostwo jest darmowe, a uczestnictwo w aktywnościach dostępne dla wszystkich zapisanych absolwentów i absolwentek.

Współpraca z przedstawicielami środowiska studenckiego stanowi kluczowy element w kształtowaniu polityki jakościowej. Studenci WSNM aktywnie uczestniczą w pracach Samorządu Studenckiego PJATK. Opisany system jakości jest istotny, ponieważ umożliwia osobom studiującym pełne wykorzystanie oferty programowej WSNM. Jest to również

ważne w kontekście kształtowania tzw. sylwetki absolwentów, którzy dzięki zdobytym umiejętnościom i zdobytej wiedzy wkraczają na rynek pracy, kierując się europejskimi wartościami, takimi jak przestrzeganie prawa oraz poszanowanie godności człowieka, równości i wolności.

Część II. Perspektywy rozwoju kierunku studiów

<p>Czynniki wewnętrzne</p>	<p>Mocne strony</p> <ol style="list-style-type: none"> Unikalna marka międzynarodowa wynikająca z polsko-japońskiego partnerstwa sprawia, że kierunek Grafika ma niepowtarzalny charakter i jest rozpoznawalny, co stanowi kluczową przewagę konkurencyjną. Innowacyjny program kształcenia oparty na łączeniu narzędzi informatycznych ze sztuką przygotowuje studentów do pracy w najdynamiczniej rozwijających się sektorach. Wysoko wykwalifikowani nauczyciele oraz specjaliści, reprezentujący interdyscyplinarne podejście, w tym wykładowcy akademicki i eksperci spoza akademii. Silne partnerstwa międzynarodowe oraz aktywna obecność w prestiżowych organizacjach, takich jak ELIA, COST, wzmacniają pozycję kierunku na arenie międzynarodowej i otwierają nowe możliwości współpracy. Stabilność finansowa i mądra polityka zarządzania pozwalają planować długofalową strategię rozwoju kierunku, inwestować w infrastrukturę i projekty artystyczne i badawcze. 	<p>Słabe strony</p> <ol style="list-style-type: none"> Ograniczone zaangażowanie w rozwój współpracy z instytucjami japońskimi koncentruje się wokół wybranych jednostek, co ogranicza możliwość pełnego wykorzystania potencjału tej współpracy. Mało konkurencyjne wynagrodzenie dla ekspertów w dziedzinie nowych technologii w dynamicznie rozwijających się dziedzinach, takich jak AI, AR czy VR. Ograniczona liczba interdyscyplinarnych projektów między wykładowcami i studentami ogranicza rozwój interdyscyplinarności. Zależność od indywidualnych osób w kluczowych relacjach partnerskich stwarza ryzyko utraty cennych kontaktów w przypadku ich odejścia lub zmiany pracy. Brak istotnych funduszy z grantów – uczelnia opiera swoje finansowanie głównie na wpływach z czesnego. Brakuje aktywnego pozyskiwania środków zewnętrznych.
<p>Czynniki zewnętrzne</p>	<p>Szanse</p> <ol style="list-style-type: none"> Zainteresowanie studiami w UE przedstawicieli społeczności spoza Unii stwarza możliwości przyciągnięcia zagranicznych studentów. Polityka Komisji Europejskiej wspierająca rozwój międzynarodowych uniwersytetów o charakterze interdyscyplinarnym, które kładą nacisk na innowacyjność i współpracę między różnymi dziedzinami. Dynamiczny rozwój branż kreatywnych, szczególnie gier komputerowych, stwarza duże zapotrzebowanie na wykwalifikowanych absolwentów, co zwiększa atrakcyjność kierunków informatyczno-projektowych. Warszawa jako miasto oferuje szeroki dostęp do kultury, edukacji, biznesu, stwarza wiele możliwości rozwoju kariery, nawiązywania kontaktów i realizacji projektów artystycznych. 	<p>Zagrożenia</p> <ol style="list-style-type: none"> Niestabilna sytuacja polityczna i ekonomiczna w Europie Wschodniej ograniczająca liczbę osób decydujących się na studia płatne, rosnące koszty życia i nauki. Zaostrzone kryteria przyznawania wiz kandydatom spoza UE negatywnie wpływają na międzynarodowy charakter uczelni i ograniczają możliwości współpracy akademickiej. Brak dostępności partnerów, z którymi można nawiązać współpracę – większość szanowanych uniwersytetów już zbudowała tego rodzaju network. Wzrastająca specjalizacja i poziom jakości produktów tworzonych przez Sztuczną Inteligencję oraz brak regulacji chroniących twórców. Niż demograficzny w Polsce i zwiększona dostępność miejsc w uczelniach publicznych sprawiają, że uczelnie prywatne mają trudniejsze zadanie w pozyskiwaniu nowych studentów.

Podsumowanie

Kierunek wyróżnia się unikalnym charakterem dzięki partnerstwu polsko-japońskiemu Uczelni, co zwiększa jego rozpoznawalność na arenie międzynarodowej. Program nauczania łączy sztukę z technologią, co przygotowuje osoby studiujące do pracy w dynamicznie rozwijających się sektorach, a wysoko wykwalifikowana kadra oraz międzynarodowe

partnerstwa wzmocniają pozycję Uczelni. Stabilna sytuacja finansowa pozwala na długofalowe planowanie i rozwój.

Niewystarczająca współpraca z instytucjami japońskimi oraz mało konkurencyjne wynagrodzenia dla ekspertów w dziedzinach takich, jak AI, AR i VR, ograniczają rozwój kierunku. Zależność od kluczowych osób w partnerstwach oraz brak funduszy z grantów również stanowią wyzwania.

Rośnie zainteresowanie studiami w UE, szczególnie ze strony osób spoza Unii, co otwiera nowe możliwości rekrutacji. Komisja Europejska wspiera rozwój interdyscyplinarnych uczelni, a branże kreatywne, takie jak np. Projektowanie gier komputerowych, dynamicznie się rozwijają, zwiększając zapotrzebowanie na wykwalifikowanych absolwentów.

Niestabilna sytuacja polityczna w Europie Wschodniej, rosnące koszty życia i zaostrzone przepisy wizowe mogą ograniczyć liczbę studentów zagranicznych. Wzrastająca specjalizacja produktów AI oraz niż demograficzny w Polsce zwiększają konkurencję na rynku edukacyjnym.

Część III. Załączniki

Załącznik nr 1. Zestawienia dotyczące ocenianego kierunku studiów

Tabela 1. Liczba studentów ocenianego kierunku

Poziom studiów	Rok studiów	Studia stacjonarne	
		Dane sprzed 3 lat	Bieżący rok akademicki
I stopnia	I	118	121
	II	110	135
	III	82	117
II stopnia	I	31	37
	II	33	25
Razem:		374	435

Poziom studiów	Rok studiów	Studia niestacjonarne	
		Dane sprzed 3 lat	Bieżący rok akademicki
I stopnia	I	73	36
	II	42	47
	III	39	59
II stopnia	I	23	36
	II	20	19
	III	40	21
Razem:		237	218

Poziom studiów	Rok studiów	Studia anglojęzyczne	
		Dane sprzed 3 lat	Bieżący rok akademicki
I stopnia	I	74	Program nierealizowany
	II	60	Program nierealizowany
	III	38	58
II stopnia	I	9	8
	II	12	8
Razem:		193	66

Tabela 2. Liczba absolwentów ocenianego kierunku w ostatnich trzech latach poprzedzających rok przeprowadzenia oceny

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia stacjonarne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
I stopnia	2021/2022	110	49
	2022/2023	114	90
	2023/2024	118	89
II stopnia	2021/2022	36	27
	2022/2023	31	19
	2023/2024	23	27
Razem:		432	301

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia niestacjonarne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
I stopnia	2021/2022	44	6
	2022/2023	48	20
	2023/2024	72	58
II stopnia	2021/2022	24	9
	2022/2023	21	6
	2023/2024	21	9
Razem:		230	108

Poziom studiów	Rok ukończenia	Studia dzienne anglojęzyczne	
		Liczba studentów, którzy rozpoczęli cykl kształcenia kończący się w danym roku	Liczba absolwentów w danym roku
I stopnia	2021/2022	55	21
	2022/2023	65	37
	2023/2024	74	44
II stopnia	2021/2022	9	4
	2022/2023	12	6
	2023/2024	12	5
Razem:		223	117

Tabela 3. Wskaźniki dotyczące programu studiów na ocenianym kierunku studiów, poziomie i profilu kształcenia określone rozporządzeniem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861 z późn. zm.)

Studia stacjonarne (polsko-, anglojęzyczne)

Nazwa wskaźnika	Stopień 1		Stopień 2	
	Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin		Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin	
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	6 semestrów, 188 ECTS	2486	4 semestry, 120 ECTS	1294
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	nd	2132	nd	904
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	159 ECTS	nd	84 ECTS	nd
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	134 ECTS	1722	84 ECTS	960
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	24 ECTS	328	26 ECTS	345
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	59 (60)	678	60	690
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	4	120	nd	nd
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	0	58	nd	nd

W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:				
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	nd	nd	nd
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	nd	nd	nd

Nazwa wskaźnika	Stopień 2	
	Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin	
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	4 semestry, 120 ECTS	1294
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	nd	904
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	84 ECTS	nd
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	84 ECTS	960
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	26 ECTS	345
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	60	690
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	nd	nd
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	nd	nd
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	nd
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	nd

Studia niestacjonarne
Programy realizowane od roku 2024/2025

Nazwa wskaźnika	Stopień 1		Stopień 2	
	Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin		Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin	
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	6 semestrów; 190 ECTS	1528	4 semestry; 120 ECTS	992
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	180	1024	114	768
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	180	1024	114	768
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	134	696	92	720
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	134	696	92	720
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	57	184	56	288
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	4	120	nd	
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	nd		nd	
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:				
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd		nd	
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd		nd	

Programy realizowane do roku 2024/2025 Nazwa wskaźnika	Stopień 1		Stopień 2	
	Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin		Liczba punktów ECTS/ Liczba godzin	
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	6 semestrów; 184 ECTS	1406	5 semestrów; 120 ECTS	1040
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	156	1190	100	816
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	156	1190	120	816
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	134	696	76	688
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	134	696	76	688
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	28	216	20	224
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	4	120	nd	
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	nd		nd	
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:				
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd		nd	
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd		nd	

Programy realizowane od roku 2024/2025

Nazwa wskaźnika	Stopień 2	
	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin	
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	4 semestry; 120 ECTS	992
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	114	768
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	114	768
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	92	720
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	92	720
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	56	288
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	nd	
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	nd	
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	

Programy realizowane do roku 2024/2025

Nazwa wskaźnika	Stopień 2	
	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin	
Liczba semestrów i punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	5 semestrów; 120 ECTS	1040
Łączna liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów	100	816
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	120	816
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów	76	688
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	76	688
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	20	224
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	nd	
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	nd	
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
1. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach stacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	
2. Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach niestacjonarnych/ Łączna liczba godzin zajęć na studiach niestacjonarnych prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nd	

Tabela 4. Zajęcia lub grupy zajęć związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów.

Studia stacjonarne (polsko-, anglojęzyczne)
I stopień

Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
nauki inżynieryjno-techniczne	ćwiczenia, wykłady	518	49
dziedzina sztuki	ćwiczenia, wykłady, warsztaty, plener, praktyki	1722	134
nauki humanistyczne, językoznawstwo	ćwiczenia, wykłady	328	24
nauki społeczne, ekonomia i finanse	wykłady	30	2
nauki medyczne, nauka o zdrowiu, kultura fizyczna	ćwiczenia	58	0
Razem:		2486	188 ECTS

II stopień

Nazwa modułu zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
nauki inżynieryjno-techniczne	ćwiczenia, wykłady	390	22
dziedzina sztuki	ćwiczenia, wykłady, warsztaty	960	84
nauki humanistyczne, językoznawstwo	ćwiczenia, wykłady	345	26
nauki społeczne, ekonomia i finanse	ćwiczenia, wykłady	45	4
nauki medyczne, nauka o zdrowiu, kultura fizyczna	nd	nd	nd
Razem:		1294	120 ECTS

Studia niestacjonarne
I stopień

Nazwa zajęć/grupy zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczna godzin	Liczba punktów ECTS
nauki inżynieryjno-techniczne	ćwiczenia	192	25
dziedzina sztuki	ćwiczenia, warsztaty	696	134
nauki humanistyczne, językoznawstwo	wykłady	240	29
nauki społeczne, ekonomia i finanse	warsztaty, staże	16	2
nauki medyczne, nauka o zdrowiu, kultura fizyczna	nd	nd	nd
Razem:		1040	189 ECTS

II stopień

Nazwa modułu zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczna godzin	Liczba punktów ECTS
nauki inżynieryjno-techniczne	ćwiczenia	128	13
dziedzina sztuki	ćwiczenia, warsztaty	720	92
nauki humanistyczne, językoznawstwo	wykłady	144	16
nauki społeczne, ekonomia i finanse	warsztaty, staże	16	2
nauki medyczne, nauka o zdrowiu, kultura fizyczna	nd	nd	nd
Razem:		992	120 ECTS

Tabela 6. Informacja o programach studiów/zajęciach lub grupach zajęć prowadzonych w językach obcych

Nazwa programu	Forma realizacji	Semestr	Forma studiów	Język wykładowy	Liczba studentów
Grafika ścieżka anglojęzyczna	Wykłady/ćwiczenia/warsztaty	Tylko 5 i 6	Stacjonarne I stopnia	Język angielski	82

Załącznik nr 2. Wykaz materiałów uzupełniających

1. Program studiów dla kierunku studiów, profilu i poziomu opisany zgodnie z art. 67 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. poz. 1668 z późn. zm.) oraz § 3-4 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861 z późn. zm.)
2. Obsada zajęć na kierunku, poziomie i profilu w roku akademickim, w którym przeprowadzana jest ocena.
3. Harmonogram zajęć na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych, obowiązujący w semestrze roku akademickiego, w którym przeprowadzana jest ocena, dla każdego z poziomów studiów.
4. Charakterystyka nauczycieli akademickich oraz innych osób prowadzących zajęcia.
5. Charakterystyka wyposażenia sal wykładowych, pracowni, laboratoriów i innych obiektów, w których odbywają się zajęcia związane z kształceniem na ocenianym kierunku, a także informacja o bibliotece i dostępnych zasobach bibliotecznych i informacyjnych.
6. Wykaz tematów prac dyplomowych uporządkowany według lat, z podziałem na poziomy oraz formy studiów.



POLSKO-JAPOŃSKA
AKADEMIA TECHNIK
KOMPUTEROWYCH