

Ramowy Program Staży Wysokiej Jakości w Polsko - Japońskiej Akademii Technik Komputerowych

Wydział Sztuki Nowych Mediów

ZATWIERDZONY PRZEZ:

RADEę WYDZIAŁU SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

Cel i zakres dokumentu

Niniejszy dokument został opracowany w celu zapewnienia realizacji staży zgodnie z wytycznymi dotyczącymi Staży Wysokiej Jakości zawartymi w Zaleceniach Rady Unii Europejskiej z dnia 10 marca 2014 r. w sprawie ram jakości staży (2014/C 88/01) w obszarze realizacji celu edukacyjnego stażu tj określenia celu edukacyjnego, treści edukacyjnych i zakresu obowiązków stażysty.

Zakres RPSWJ obejmuje kompetencje, które powinny być rozwijane w trakcie staży oraz rekomendowaną tematykę projektów praktycznych stanowiących rezultat realizacji staży wspierających zdobywanie przez studentów praktycznych umiejętności rozszerzających i powiązanych z wiedzą i umiejętnością pozyskiwanymi w toku kształcenia formalnego.

Zamieszczone w dokumencie kompetencje zostały opracowane w oparciu o przyjęty na Wydziale Sztuki Nowych Mediów Program Studiów i zestaw kompetencji zgodny z Krajowymi Ramami Kwalifikacji zawierający kompetencje z obszaru: wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych.

Wytyczne zawarte w dokumencie stanowią podstawę do realizacji staży na etapie: programowania ich tematyki, rekrutacji studentów oraz firm jak również monitorowania i ewaluacji stażu.

Specjalizacje – Wydział Sztuki Nowych Mediów

WSNM kształci specjalistów – inżynierów zarządzania - w zakresie efektywnego wykorzystywania szerokiej gamy nowoczesnych systemów i narzędzi IT w zarządzaniu przedsiębiorstwem znajdujących zatrudnienie w Branży Usług dla Biznesu. Branża ta zatrudnia ok 1 mln osób i ma najszybszy wskaźnik przyrostu liczby miejsc pracy - 13,6% w skali roku. WZI kształci studentów na następujących specjalizacjach:

Animacja

Po specjalizacji dyplomowej Zarządzanie projektami absolwent jest przygotowany do pracy w zespołach projektowych przy realizacji przedsięwzięć informatycznych; posiada zarówno rozległą i szczegółową wiedzę z zakresu organizacji i prowadzenia projektów, norm i standardów zarządzania, jak i wiedzę inżynierską z zakresu inżynierii oprogramowania, procesów wytwarzania i utrzymania oprogramowania. Absolwent tej specjalizacji posiada też umiejętność rozumienia i modelowania procesów biznesowych, ich dokumentowania i optymalizacji. Absolwent może znaleźć zatrudnienie w organizacjach prowadzących dowolne projekty, w szczególności informatyczne, zarówno po stronie dostawcy, jak i po stronie klienta-nabywcy rozwiązań IT; w działach wytwarzania oprogramowania, utrzymania infrastruktury IT, w firmach konsultingowych branży IT.

Wizualizacja

Komunikacja wizualna

Wydział Sztuki Nowych Mediów – matryca kompetencji rozwijanych w ramach staży

Poniższa matryca zawiera zestawienie kompetencji kształconych w ramach przedmiotów specjalizacyjnych oraz szczegółowe wytyczne w kwestii umiejętności praktycznych rekomendowanymi do rozwijania w trakcie staży i proponowane tematy projektów praktycznych dla każdej ze specjalizacji.

Specjalizacja – Animacja

Przedmiot kierunkowy:

■ Technologie informatyczne w zarządzaniu

Przedmioty specjalizacyjne:

■ Jakość i metryki w projektach IT

■ Metodyki i Narzędzia Zarządzania Projektami

■ Zaawansowane Zarządzanie Projektem

Kompetencje rozwijane w toku kształcenia formalnego	Rekomendowane - kompetencje rozwijane w trakcie stażu
Świadomie wykorzystywanie swojej wyobraźni, intuicji i ekspresji twórczej do realizacji zadań opartych na zróżnicowanej stylistyce	Tworzy animacje, ilustracje pod potrzeby klienta
Rozumie relacje zachodzące pomiędzy formą dzieła a niesionym przez nie komunikatem	Opracowuje koncepcje animacji na podstawie wytycznych klienta
Swobodnie porusza się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy obrazowaniem dwu, i trójwymiarowym	Tworzy animacje 2,5 D
Swobodnie porusza się w dziedzinach ogólnoplastycznych – rysunku, malarstwa i rzeźbie – ze świadomym wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii, kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia oraz koloru	Wykorzystuje różne techniki plastyczne do pokazania Koncepcji projektu
Podejmuje świadome działania twórcze w zakresie analogowej i cyfrowej kreacji obrazu i dźwięku, oraz do tworzenia krótkich etiud filmowych i multimedialnych (scenariusz, reżyseria, animacja, itp.)	Wykorzystuje elementy audio i wideo w animacji cyfrowej. Obrabia materiał wideo z zastosowaniem animacji klasycznej.
Świadomie posługuje się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi dla studiowanej specjalności	Pracuje w zespole poprzez narzędzia do komunikacji wewnątrz zespołu takie jak: Dropbox Google drive Trello itp.

Do podjęcia pracy zawodowej jako grafik, grafik-projektant, animator, fotograf, twórca multimediów, programista, animator kultury lub też jako niezależny artysta-grafik	Pracuje na stanowisku animator, lub grafik tworzący pracę dla animacji
Swobodnie posługuje się rysunkiem zawodowym (ilustracja, storyboard, rysunek animacyjny, rysunek prezentacyjny, rysunek wykonany za pomocą specjalistycznych programów graficznych)	Tworzy storyboardy do koncepcji przedstawionych przez klienta
Kreatywnie stosuje podstawowe elementy z zakresu typografii i liternictwa w formie tradycyjnej, oraz na potrzeby multimediów	Tworzy ruchomą typografię infografik w czasie animacji
Przygotowuje projekty do druku lub też innej formy prezentacji (druk klasyczny, druk cyfrowy, prezentacja multimedialna, strona internetowa, obraz wideo, animacja, itp.)	Wypuszcza i comparing specyfikacji podanych przez klienta lub specyfikacji podanej przez FB/Yutub/Vimeo
Obsługuje sprzęt i oprogramowania służące do rejestracji obrazu i dźwięku	Pracuje z kamerą lub rejestracją dźwięku na potrzeby animacji
Współpracuje z innymi osobami w ramach projektów zespołowych, w tym także podejmowania zadań o charakterze interdyscyplinarnym	Współpracuje podczas projektu z ilustratorami/kierownikiem projektu
Współpracuje ze specjalistami z różnych dziedzin (reżyser, operator plotera, operator komputera, drukarz, operator dźwięku, operator sprzętu wideo, operator światła, architekt, informatyk) podczas projektowania i realizacji zadań zespołowych	Współpracuje ze specjalistami z branży filmowej/animacyjnie
Swobodnie wypowiada się w sposób werbalny na temat swoich projektów lub twórczości artystycznej, oraz na szeroko pojmowane tematy ogólnokulturowe i ogólnoplastyczne	Omawia projekty oraz swoją pracę przed zespołem

Przykładowe tematy projektów praktycznych

- Opracowanie wytycznych jakościowych dla realizacji konkretnego projektu informatycznego wraz z pełną dokumentacją.
- Ocena jakości definicji wymagań na system informatyczny
- Monitorowanie i kontrola postępu prac nad projektem w oparciu o wybrane rozwiązanie softwarowe (np. MS Project oraz Project Server)
- Ocena systemu zarządzania projektem w kontekście osiągniętych wyników
- Opracowanie pełnej dokumentacji projektowej dla konkretnego przedsięwzięcia w tym – Podręcznika projektu, planu i matrycy zarządzania ryzykiem.
- Ocena projektu – analiza prawidłowości zastosowania wybranej metodyki.
- Opracowanie planu monitorowania projektu informatycznego wraz z narzędziami monitoringu.

Rozszerzające:

- Opracowanie projektu zarządzania komunikacją i motywacją w zespole wirtualnym wraz z koncepcją wsparcia narzędziowego.

Specjalizacja: Wizualizacja

Przedmiot kierunkowy:

■ Technologie informatyczne w zarządzaniu

Przedmioty specjalizacyjne:

■ Systemy CRM

■ Business Intelligence na platformie SAS

■ Zaawansowane metody podejmowania decyzji

Kompetencje rozwijane w toku kształcenia formalnego	Rekomendowane - kompetencje rozwijane w trakcie stażu
Świadomie wykorzystuje swoją wyobraźnię, intuicję i ekspresję twórczą do realizacji zadań opartych na zróżnicowanej stylistyce	Tworzy identyfikacje oraz elementy promocyjne pod potrzeby klienta
Przewiduje finalne efekty funkcjonowania dzieła w przestrzeni publicznej w odniesieniu do kontekstów estetycznych, społecznych, kulturowych i prawnych	Tworzy wizualizacje projektu w przestrzeni publicznej
Rozumie relacje zachodzące pomiędzy formą dzieła a niesionym przez nie komunikatem	Opracowuje produkty na podstawie wytycznych klienta
Swobodnie porusza się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy obrazowaniem dwu, i trójwymiarowym	Wykorzystuje elementy 2D w 3D
Świadomie korzysta z różnorodnych możliwości kreacyjnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, a w szczególności z właściwego doboru narzędzi i materiałów, urządzenia drukującego, itp.	Dobiera techniki plastyczne do potrzeb klienta (np. tworzenie plakatów, form przestrzennych)
Swobodnie porusza się w dziedzinach ogólnoplastycznych – rysunku, malarstwa i rzeźbie – ze świadomym wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii, kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia oraz koloru	Wykorzystuje różne techniki plastyczne do pokazania koncepcji projektu
Rozumie i świadomie stosuje zasady konstruowania przekazu wizualnego i tworzących go elementów	Pracuje nad wspólnym zestawem wizualnym np. logo, wizytówki, plakaty
Świadomie realizuje zadania z zakresu szeroko rozumianego projektowania graficznego (komunikacja wizualna, projektowanie czasopism i książek, ilustracja, projektowanie na potrzeby multimediów i internetu, rysunek użytkowy)	Projektuje layouty plakatu inaczej rozumianej formy komunikacji wizualnej
Świadomie wykorzystuje wiedzę na temat techniki i technologii druku tradycyjnego oraz współczesnych technik transferu obrazu	Dobiera techniki druku oraz inne techniki tego rodzaju do potrzeb projektu

Świadomie posługuje się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi dla studiowanej specjalności	Pracuje w zespole poprzez narzędzia do komunikacji wewnątrz zespołu takie jak: Dropbox Google drive Traelo itp.
Do podjęcia pracy zawodowej jako grafik, grafik-projektant, animator, fotograf, twórca multimedialnych programów, animator kultury lub też jako niezależny artysta-grafik	Pracuje na stanowisku grafik projektant
Swobodnie posługuje się rysunkiem zawodowym (ilustracja, storyboard, rysunek animacyjny, rysunek prezentacyjny, rysunek wykonany za pomocą specjalistycznych programów graficznych)	Tworzy wizualne szkice do przedstawienia pomysłu klientowi
Kreatywnie stosuje podstawowe elementy z zakresu typografii i liternictwa w formie tradycyjnej, oraz na potrzeby multimedialnych	Projektuje layouty czasopism, książek oraz stron internetowych
Przygotowuje projekty do druku lub też innej formy prezentacji (druk klasyczny, druk cyfrowy, prezentacja multimedialna, strona internetowa, obraz wideo, animacja, itp.)	Przygotowuje pliki pdf. do druku, lub opracowuje projekt według specyfikacji podwykonawców
Współpracuje z innymi osobami w ramach projektów zespołowych, w tym także podejmuje zadania o charakterze interdyscyplinarnym	Współpracuje z osobami wewnątrz projektu reprezentującymi klienta oraz firmę, w której pracuje stypendysta
Współpracuje ze specjalistami z różnych dziedzin (reżyser, operator plotera, operator komputera, drukarz, operator dźwięku, operator sprzętu wideo, operator światła, architekt, informatyk) podczas projektowania i realizacji zadań zespołowych	Współpracuje ze specjalistami drukarzami/informatykami
Swobodnie wypowiada się w sposób werbalny na temat swoich projektów lub twórczości artystycznej, oraz na szeroko pojmowane tematy ogólnokulturowe i ogólnoplastyczne	Omawia projekty oraz swoją pracę przed zespołem

Przykładowe tematy projektów praktycznych

- Opracowanie planu wdrożenia systemu CRM w przedsiębiorstwie
- Analiza potrzeb przedsiębiorstwa i wybór systemu CRM do wdrożenia
- Analiza potrzeb informacyjnych przedsiębiorstwa w kontekście zintegrowanych danych wymaganych do zarządzania i opracowanie projektu wdrożenia/integracji systemów informatycznych
- Opracowanie modelu informacyjnego przedsiębiorstwa w formie diagramów przygotowanych w wybranej notacji.
- Opracowanie raportów analitycznych na podstawie danych z systemu CRM
- Opracowanie projektu Hurtowni Danych i systemu raportowania z uwzględnieniem potrzeb informacyjnych przedsiębiorstwa
- Zarządzanie zapasami z wykorzystaniem metod ilościowych
- Zarządzanie transportem w firmie.....z wykorzystaniem metod ilościowych
- Wykorzystanie narzędzi Business Intelligence do usprawnienia procesu..... w firmie.....

- Wdrożenie narzędzi Business Intelligence w przedsiębiorstwie
- Analiza i optymalizacja ryzyka bankowego
- Klasteryzacja klientów firmy ubezpieczeniowej dla potrzeb CRM
- Strategiczna Karta Wyników - źródła danych i metody ich przetwarzania.
- Rozwiązanie problemu..... z wykorzystaniem systemów Business Intelligence.

Specjalizacja Komunikacja wizualna

Przedmiot kierunkowy:

■ Projektowanie stron i serwisów WWW

Przedmioty specjalizacyjne:

■ Systemy CRM

■ Marketing w Internecie

■ Zaawansowane technologie internetowe w handlu internetowym

Kompetencje rozwijane w toku kształcenia formalnego

Świadomie wykorzystuje swoją wyobraźnię, intuicję i ekspresję twórczej do realizacji zadań opartych na zróżnicowanej stylistyce

Przewiduje finalne efekty funkcjonowania dzieła w przestrzeni publicznej w odniesieniu do kontekstów estetycznych, społecznych, kulturowych i prawnych

Rozumie relacje zachodzące pomiędzy formą dzieła a niesionym przez nie komunikatem

Swobodnie porusza się w obrębie podstaw kompozycji przestrzennych i struktur wizualnych, ze zrozumieniem związków zachodzących pomiędzy obrazowaniem dwu, i trójwymiarowym

Świadomie korzysta z różnorodnych możliwości kreacyjnych w obrębie grafiki projektowej i artystycznej, a w szczególności z właściwego doboru narzędzi i materiałów, urządzenia drukującego, itp.

Swobodnie porusza się w dziedzinach ogólnoplastycznych – rysunku, malarstwa i rzeźbie – ze świadomym wykorzystaniem wiedzy na temat anatomii, kompozycji, proporcji, perspektywy, światłocienia oraz koloru

Rozumie i świadomie stosuje zasady konstruowania przekazu wizualnego i tworzących go elementów

Świadomie realizuje zadania z zakresu szeroko rozumianego projektowania graficznego (komunikacja wizualna, projektowanie czasopism i książek, ilustracja, projektowanie na potrzeby multimedialnych i internetu, rysunek użytkowy)

RPSWJ – WSNM

Rekomendowane - kompetencje rozwijane w trakcie stażu

Tworzy elementy identyfikacji wizualnej

Tworzy wizualizacje projektu w przestrzeni publicznej rzeczywistej i wirtualnej

Opracowuje produkt na podstawie wytycznych klienta

Dobiera techniki plastyczne do potrzeb klienta (np. tworzenie plakatów/form przestrzennych)

Wykorzystuje różne techniki plastyczne do pokazania koncepcji projektu

Pracuje nad wspólnym zestawem wizualnym np. logo, wizytówki, plakaty

Projektuje layouty plakatu lub inaczej rozumianej formy komunikacji wizualnej

Dobiera techniki druku oraz innych technik tego rodzaju do potrzeb projektu

Świadomie wykorzystuje wiedzę na temat techniki i technologii druku tradycyjnego oraz współczesnych technik transferu obrazu

Świadomie posługuje się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi dla studiowanej specjalności

Do podjęcia pracy zawodowej jako grafik, grafik-projektant, animator, fotograf, twórca multimediów, programista, animator kultury lub też jako niezależny artysta-grafik

Swobodnie posługuje się rysunkiem zawodowym (ilustracja, storyboard, rysunek animacyjny, rysunek prezentacyjny, rysunek wykonany za pomocą specjalistycznych programów graficznych)

Kreatywnie stosuje podstawowe elementy z zakresu typografii i liternictwa w formie tradycyjnej, oraz na potrzeby multimediów

Przygotowuje projekty do druku lub też innej formy prezentacji (druk klasyczny, druk cyfrowy, prezentacja multimedialna, strona internetowa, obraz wideo, animacja, itp.)

Współpracuje z innymi osobami w ramach projektów zespołowych, w tym także podejmuje zadania o charakterze interdyscyplinarnym

Współpracuje ze specjalistami z różnych dziedzin (reżyser, operator plotera, operator komputera, drukarz, operator dźwięku, operator sprzętu wideo, operator światła, architekt, informatyk) podczas projektowania i realizacji zadań zespołowych

Pracuje w zespole poprzez narzędzia do komunikacji wewnątrz zespołu takie jak: Dropbox Google drive Traelo itp.

Pracuje na stanowisku grafik projektant i/lub twórca multimediów

Projektuje w przestrzeni – forma komunikacji w przestrzeni miejskiej oraz klasycznych materiałów do poligrafii jak np. layoutów książek

Przygotowuje pliki pdf. do druku, lub opracowuje projekt według specyfikacji podwykonawców

Współpracuje z osobami wewnątrz projektu reprezentującymi klienta oraz firmę, w której pracuje stypendysta

Współpracuje ze specjalistami różnych dyscyplin w branży kreatywnej

Omawia projekty swojej pracy przed zespołem

Omawia projekty swojej pracy przed zespołem w języku angielskim

Przykładowe tematy projektów praktycznych

- Projektowanie interfejsów użytkownika dla aplikacji e-commerce
- Prototyp systemu e-commerce dostosowany do potrzeb firmy ...
- Opracowanie planu wdrożenia systemu CRM w przedsiębiorstwie E-commerce
- Strategia wdrożenia E-commerce w firmie.....
- Analiza potrzeb przedsiębiorstwa E-commerce i wybór systemu CRM do wdrożenia
- Marketing online – strategia maksymalizacji przewagi konkurencyjnej firmy.....
- Zarządzanie kryzysem w mediach społecznościowych – projekt zarządzania ryzykiem komunikacyjnym w firmie E-commerce
- Elektroniczne badania marketingowe - nowoczesne narzędzia segmentacja rynku konsumenckiego – zastosowanie w firmie.....
- Google Analytics – maksymalizacja efektywności kampanii marketingowych online firmy.....

Kompetencje kluczowe

W ramach projektu rozwijane będą następujące kompetencje kluczowe:

- Autoprezentacja
- Komunikacja interpersonalna
- Kreatywność
- Funkcjonowanie w otoczeniu międzynarodowym
- Rozwiązywanie problemów
- Praca w zespole

Poniższa tabela wskazuje stopień istotności danej kompetencji dla poszczególnych specjalizacji (1 stopień niski, 5 wysoki)

	Animacja	Wizualizacja	Komunikacja wizualna
Autoprezentacja	5	3	2
Komunikacja interpersonalna	5	5	4
Kreatywność	5	5	5
Funkcjonowanie w otoczeniu międzynarodowym	5	3	2
Rozwiązywanie problemów	5	5	4
Praca w zespole	5	5	5

Powyższe wytyczne powinny zostać wzięte pod uwagę przy określaniu luki kompetencyjnej dla danych specjalizacji i planowaniu stażu. Analiza stopnia osiągnięcia kompetencji kluczowych realizowana jest z wykorzystaniem testów na platformie K@W.

Wytyczne – zastosowanie RPSWJ na etapie rekrutacji

- W celu przygotowania bilansów kompetencji zawodowych konieczne jest opracowanie testów kompetencyjnych (pre i post testów) dla każdej ze specjalizacji. Do każdej kompetencji z obszaru wiedzy oraz wybranych tj możliwych do sprawdzenia za pomocą testu automatycznego kompetencji z obszaru umiejętności znajdujących się w pierwszej kolumnie konieczne jest przygotowanie min. 2 pytań pozwalających na ocenę uzyskania danej kompetencji.
- Możliwość rozwijania kompetencji zamieszczone w drugiej kolumnie powinny stanowić podstawę do wyboru firm, które będą przyjmowały stażystów. Na etapie rekrutacji konieczne jest zamieszczenie w dokumentacji konkursowej listy kompetencji, które powinny być rozwijane. Firma powinna odznaczyć, które z kompetencji i w jakiej formie będzie rozwijał stażysta wraz z wyspecyfikowaniem rodzaju projektu w którym będzie uczestniczył.
- Jako element dodatkowy firma powinna podać projekty praktyczne, które mogą być realizowane jako np. praca dyplomowa. Przykładowy zestaw projektów został przypisany do każdej ze specjalizacji. Projekt praktyczny powinien być zgodny tematycznie z realizowaną przez daną osobę specjalizacją.
- Studenci startując na staż powinni wybrać, które z kompetencji znajdujących się w 2 kolumnie chcieliby rozwijać, ewentualnie podać inne ale wpisujące się w spis zamieszczony w kolumnie pierwszej.

Wytyczne – zastosowanie RPSWJ na etapie realizacji stażu

- Zestaw kompetencji realizowanych przez stażystę uzgodniony na etapie rekrutacji ma stanowić podstawę do opracowania zakresu obowiązków stażysty
- Wypełniając dziennik stażu konieczne jest odnoszenie się do konkretnych zadań i kompetencji uzgodnionych w trakcie rekrutacji do realizacji przez stażystę
- Monitoring stażu powinien uwzględniać realizację zadań powiązanych z kompetencjami, co powinno znaleźć odzwierciedlenie w ankiecie oceny stażu.

Wytyczne – zastosowanie RPSWJ na etapie ewaluacji stażu

- Ankieta ewaluacyjna kierowana zarówno do firm jak i studentów musi zawierać ocenę stopnia rozwoju kompetencji wynikających z uzgodnionego w trakcie iszczegółowego zakresu obowiązków w powiązaniu z rozwijanymi kompetencjami. Ewaluacja powinna obejmować: celowość rozwoju wybranych kompetencji, skuteczność stażu w odniesieniu do realizacji stażu, adekwatność do możliwości grupy docelowej (zarówno firm jak i studentów) wyboru poszczególnych kompetencji.
- Końcowy bilans kompetencji powinien obejmować zarówno rezultat testów wiedzy jak i samoocenę studenta w obszarze rozwoju kompetencji realizowanych w ramach zadania stażowego.

Wytyczne – włączenie rezultatów ewaluacji staży w kształcenie formalne

- Wnioski z ewaluacji w formie rekomendacji dotyczących kompetencji rozwijanych w trakcie kształcenia formalnego powinna stanowić podstawę do analizy luki edukacyjnej pomiędzy programem studiów a potrzebami rynku pracy. Rada Wydziału Zarządzania Informacją powinna pisemnie odnieść się do raportu ewaluacji i zawartych w nim rekomendacji w kwestii uwzględnienia lub braku uwzględnienia wniosków z realizacji stażu w programie kształcenia.