

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowoczesne muzealnictwo, PG_00073595						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Historii XIX wieku						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Michalina Petelska					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		30.0	62
Cel przedmiotu	Stworzenie podstaw do krytycznej refleksji nad współczesnym muzealnictwem.						
	Zapoznanie studentów z działalnością muzeów w jej różnorodnych wymiarach.						
	Przygotowanie studentów do współtworzenia aktywności muzeów w przestrzeni Internetu.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe narzędzia dla popularyzacji historii poprzez działania muzeum, w tym wykorzystuje m.in.: gry muzealne, kanały mediów społecznościowych muzeów, projekty multimedialne, warsztaty online, muzealne bazy danych.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Jest gotów do podjęcia pracy w muzeum w dziale projektów (wydarzeń kulturalnych) i odpowiedzialnego realizowania obowiązków zawodowych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_K03] Jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego w zakresie ochrony i promocji dziedzictwa historycznego na szczeblu lokalnym i regionalnym	Jest gotów do inicjowania działań popularyzatorskich w ramach pracy w muzeum, ze szczególnym uwzględnieniem organizowania gier muzealnych.	[SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Zna i rozumie ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania związane z pracą w muzeum związane z PR i organizowaniem wydarzeń.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac działu projektów kulturalnych lub działu PR w muzeum.	[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
Treści przedmiotu	Ewolucja definicji muzeum wg ICOM (International Council of Museums). Wybrane zagadnienia współczesnej muzeologii w ujęciu problemowym: Muzeum jako produkt turystyczny; efekt Bilbao. Muzeologia cyfrowa. Rola działów PR w muzeach; kanały muzeów w mediach społecznościowych. Nowoczesne rozwiązania technologiczne w udostępnianiu muzeów dla wszystkich grup odbiorców (m. in. dla niewidomych i niedowidzących, niesłyszących itd.). Muzeum dostępne i inkluzywne. Oferta muzeum dla różnych grup wiekowych, w szczególności dla młodych dorosłych. Gry muzealne (planszowe, miejskie, larp). Muzea wobec wyzwań współczesności: migracji, zmian klimatu, wojen.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	kolokwium	51.0%	70.0%
	Przygotowanie, rozwiązywanie zadań problemowych	0.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	D. Folga-Januszewska, Dzieje pojęcia muzeum i problemy współczesne - wprowadzenie do dyskusji nad nową definicją muzeum ICOM, "Muzealnictwo" 2020(61): 39-57. Muzeologia cyfrowa. muzeum i narzędzia cyfrowe humanistyki, pod red. M. Baki, Toruń 2020. J. Orzechowska-Waślawska, Efekt Bilbao w Polsce? Katowicka Strefa Kultury jak Abandoibarra, czyli baskijskość i śląskość w procesie rewitalizacji, "Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacje. Praktyka", 2017 (98/5), s. 108 - 123. M. Przybysz, T. Knecht, Wykorzystanie social media w muzeum - korzyści i zagrożenia, "Studia Elckie", 22(2020), nr 3, s. 325 - 342. R. Więckowski, "Chmura" dostępnej sztuki, Kultura Współczesna, 3(102)/2018, s. 146 - 157.	
	Uzupełniająca lista lektur	M. Lorenc, "Proszę się cofnąć do przodu!" - o polityce partycypacji w pracach ICOM nad "praską definicją muzeum", "Muzealnictwo" 2022(63): 165-172. K. Sala, Ekomuzea jako innowacyjny produkt turystyczny na przykładzie Ekomuzeum Rzemiosła w Dobkowie, "Zeszyty Naukowe Małopolskiej Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie", t. 33, nr 1, marzec 2017, s. 115 - 124. A. Stasiak, Muzeum jako produkt turystyczny [w:] Przemysł turystyczny, pod red. A. Schwichtenberga i E. Dziegieć, Koszalin 2000, s. 165-182.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Samodzielną interpretacją zmian zachodzących w definicji muzeum. Czy w Polsce można wskazać przykłady "efektu Bilbao"? Analiza aktywności wybranych muzeów w social mediach. Przygotowanie propozycji własnych wpisów/ kampanii promocyjnych. Co to znaczy "muzeum dostępne"?		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.