

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowoczesne muzealnictwo, PG_00190208						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
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		0.0		20.0	50
Cel przedmiotu	<p>Stworzenie podstaw do krytycznej refleksji nad współczesnym muzealnictwem.</p> <p>Zapoznanie studentów z działalnością muzeów w jej różnorodnych wymiarach.</p> <p>Przygotowanie studentów do współtworzenia aktywności muzeów w przestrzeni Internetu.</p>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W10] Wyjaśnia kluczowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej związanej z tworzeniem gier historycznych, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej oraz 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/diskusja
	[PGHL3_K03] Angażuje się we współorganizowanie działań na rzecz środowiska społecznego w obszarze edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego regionu, Polski i Europy	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
Treści przedmiotu	<p>Ewolucja definicji muzeum wg ICOM (International Council of Museums).</p> <p>Wybrane zagadnienia współczesnej muzeologii w ujęciu problemowym:</p> <p>Muzeum jako produkt turystyczny; efekt Bilbao.</p> <p>Muzeologia cyfrowa.</p> <p>Rola działań PR w muzeach; kanały muzeów w mediach społecznościowych.</p> <p>Nowoczesne rozwiązania technologiczne w udostępnianiu muzeów dla wszystkich grup odbiorców (m. in. dla niewidomych i niedowidzących, niesłyszących itd.).</p> <p>Muzeum dostępne i inkluzywne.</p> <p>Oferta muzeum dla różnych grup wiekowych, w szczególności dla młodych dorosłych. Gry muzealne (planszowe, miejskie, larp).</p> <p>Muzea wobec wyzwań współczesności: migracji, zmian klimatu, wojen.</p>		
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	<p>D. Folga-Januszewska, Dzieje pojęcia muzeum i problemy współczesne - wprowadzenie do dyskusji nad nową definicją muzeum ICOM, "Muzealnictwo" 2020(61): 39-57.</p> <p>Muzeologia cyfrowa. muzeum i narzędzia cyfrowe humanistyki, pod red. M. Baki, Toruń 2020.</p> <p>J. Orzechowska-Wacławska, 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.</p> <p>M. Przybysz, T. Knecht, Wykorzystanie social media w muzeum - korzyści i zagrożenia, "Studia Elckie", 22(2020), nr 3, s. 325 - 342.</p> <p>R. Więckowski, "Chmura" dostępnej sztuki, Kultura Współczesna, 3(102)/2018, s. 146 - 157.</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>M. Lorenc, "Proszę się cofnąć do przodu!" - o polityce partycypacji w pracach ICOM nad "praską definicją muzeum", "Muzealnictwo" 2022(63): 165-172.</p> <p>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.</p> <p>A. Stasiak, Muzeum jako produkt turystyczny [w:] Przemysł turystyczny, pod red. A. Schwichtenberga i E. Dziegieć, Koszalin 2000, s. 165-182.</p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Samodzielna interpretacja zmian zachodzących w definicji muzeum.</p> <p>Czy w Polsce można wskazać przykłady "efektu Bilbao"?</p> <p>Analiza aktywności wybranych muzeów w social mediach. Przygotowanie propozycji własnych wpisów/kampanii promocyjnych.</p> <p>Co to znaczy "muzeum dostępne"?</p>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.