

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	WM: Historia 3.0: metody, mediacje i odpowiedzialność w prezentacji danych historycznych, PG_00195170						
Kierunek studiów	Historia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Ewelina Gdaniec				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Ewelina Gdaniec				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	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		20.0	52
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie u studentów wiedzy oraz kompetencji krytycznego projektowania i oceny cyfrowych form prezentacji historii poprzez analizę tego, jak narzędzia, modele danych, metadane, wizualizacje, symulacje oraz platformy współtworzą znaczenia i wpływają na status faktu historycznego. Zajęcia kształcą wiedzę oraz zdolność do odpowiedzialnego doboru metod i mediów, dokumentowania niepewności i założeń oraz formułowania transparentnych, weryfikowalnych argumentów historycznych w środowisku cyfrowym.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[HISTMU2_U02] Dobiera świadomie metody i narzędzia badawcze właściwe dla wybranej dziedziny historii, pozwalające na rozwiązywanie różnorodnych zadań i problemów	Student świadomie dobiera i stosuje metody oraz narzędzia właściwe dla cyfrowej historii i multimedialnej prezentacji danych historycznych, adekwatnie do charakteru źródeł, problemu badawczego oraz celu analitycznego, interpretacyjnego i popularyzatorskiego.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU5] realizacja zadania problemowego
	[HISTMU2_W01] Posiada pogłębioną, rozszerzoną i uporządkowaną wiedzę z zakresu historii prowadzącą do specjalizacji w wybranych obszarach badań historycznych	Student posiada pogłębioną i uporządkowaną wiedzę o współczesnych metodach badań i prezentacji historii, ze szczególnym uwzględnieniem historii cyfrowej i multimedialnych form narracji.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[HISTMU2_W07] Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji	Student zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji związane z cyfrowym obiegiem wiedzy historycznej, algorytmizacją przekazu, odpowiedzialnością za reprezentację przeszłości oraz etycznymi konsekwencjami wykorzystania nowych technologii, analizując je na podstawie wybranych studiów przypadków omawianych podczas zajęć.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW5] realizacja zadania problemowego
	[HISTMU2_W04] Ma pogłębioną wiedzę o głównych tendencjach rozwojowych i najważniejszych nowych osiągnięciach w zakresie nauk historycznych, ze szczególnym uwzględnieniem dorobku historiografii polskiej	Student ma pogłębioną wiedzę o głównych tendencjach rozwojowych oraz najważniejszych nowych osiągnięciach nauk historycznych, w szczególności w obszarze historii cyfrowej, multimedialnych i interaktywnych sposobów reprezentacji przeszłości, z uwzględnieniem dorobku historiografii polskiej w zakresie refleksji metodologicznej, dydaktycznej i popularyzatorskiej.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[HISTMU2_U01] Posiada pogłębione umiejętności badawcze w zakresie nauk historycznych pozwalające formułować i innowacyjnie rozwiązywać złożone i nietypowe problemy	Student posiada pogłębione umiejętności badawcze pozwalające analizować i innowacyjnie rozwiązywać złożone problemy z zakresu historii z wykorzystaniem metod cyfrowych i multimedialnych.	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU5] realizacja zadania problemowego
	[HISTMU2_K02] Jest gotów do uznania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Student jest gotów do uznania znaczenia wiedzy eksperckiej i współpracy specjalistycznej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych z zakresu historii cyfrowej.	[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny
Treści przedmiotu	Wprowadzenie do pojęcia historii cyfrowej i koncepcji Historia 3.0. Relacje między tradycyjnym warształem historyka a metodami cyfrowymi. Epistemologiczne, metodologiczne i etyczne podstawy wykorzystania narzędzi cyfrowych w badaniu i prezentacji przeszłości. Przemiany reprezentacji historycznej od narracji tekstowej do danych, wizualizacji i form interaktywnych. Statyczne i dynamiczne sposoby prezentacji danych historycznych, w tym mapy, osie czasu, wykresy i infografiki. Interaktywne mapy, GIS i przestrzenne ujęcia przeszłości. Symulacje, animacje i rekonstrukcje jako narzędzia prezentacji i interpretacji historii. Multimedia w historiografii: podcasty, narracje audio, eseje wideo i formy dokumentalne. Platformy współpracy i współtworzenia wiedzy historycznej, w tym wiki, crowdsourcing i media społecznościowe. Gry analogowe i cyfrowe jako media narracji historycznej i narzędzia myślenia historycznego. Sztuczna inteligencja, generatywne reprezentacje przeszłości i interaktywne modele prezentacji historii. Krytyka narzędzi cyfrowych, problem wiarygodności, stronniczości, manipulacji i odpowiedzialności interpretacyjnej. Analiza wybranych studiów przypadków dotyczących współczesnych praktyk prezentowania i upowszechniania historii w środowisku cyfrowym.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	aktywny udział w dyskusjach	0.0%	10.0%
	Ethical Impact Statement	60.0%	30.0%
	test	60.0%	60.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Daniel J. Cohen, Roy Rosenzweig, <i>Digital History: A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web</i>, Philadelphia 2006.</p> <p>Gerben Zaagsma, <i>On Digital History</i>, BMGN Low Countries Historical Review 2013, 128(4).</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Andreas Fickers, <i>Veins filled with the Diluted Sap of Rationality: A Critical Reply to Rens Bod</i>, BMGN Low Countries Historical Review 2013, 128(4), pp. 155-163.</p> <p>Andreas Fickers, Tim van der Heijden, <i>Inside the Trading Zone: Thinkering in a Digital History Lab</i>, Digital Humanities Quarterly 2020, 14(3).</p> <p>Johanna Drucker, <i>Humanities Approaches to Graphical Display</i> lub inne teksty Drucker dotyczące wizualizacji i capta.</p> <p>Frederick W. Gibbs, Trevor J. Owens, <i>The Hermeneutics of Data and Historical Writing</i>, [in:] <i>Writing History in the Digital Age</i>, ed. J. Dougherty, K. Nawrotzki, Michigan 2012.</p> <p>Jerzy Topolski, wybrane fragmenty dotyczące metodologii historii i interpretacji źródeł.</p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.