Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nazwa i kod przedmiotu | Playable Museum Experiences, PG_00215474 | | |
| Kierunek studiów | Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2027 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | 2027/2028 |
| Poziom kształcenia | II stopnia | Grupa zajęć | Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów<br>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 | angielski |
| Semestr studiów | 2 | Liczba punktów ECTS | 4.0 |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | zaliczenie |
| Jednostka prowadząca | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | dr Robert Domżał | |
| | 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 | 15.0 | 60.0 | 105 |

| | |
|---|---|
| Cel przedmiotu | Celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności projektowania interaktywnych i angażujących doświadczeń, które przekształcają tradycyjne wystawy muzealne w przestrzeń aktywnego uczestnictwa zwiedzających. Aby to osiągnąć, studenci poznają teoretyczne mechanizmy grywalizacji oraz przeanalizują współczesne praktyki łączenia narracji historyczno-kulturalnej z designem gier. Zdobyta w ten sposób wiedza pozwoli im na poznanie zasad cyfrowej dokumentacji dziedzictwa kulturowego, samodzielne lub zespołowe stworzenie prototypu grywalnej ścieżki edukacyjnej, gotowej do wdrożenia w przestrzeni nowoczesnej instytucji kultury. |

**Efekty uczenia się przedmiotu**

| Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
|---|---|---|
| [GHDCMU2_U06] Przedstawia i merytorycznie uzasadnia stanowisko dotyczące złożonych problemów historycznych i projektowych, dostosowując przekaz do adresatów, zarówno specjalistów jak i zróżnicowanych odbiorców. | Przedstawia i merytorycznie uzasadnia wobec różnych grup odbiorców rozwiązania projektowe wybranych doświadczeń muzealnych, w tym własne koncepcje. | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja |
| [GHDCMU2_W05] Omawia prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystywania historii i dziedzictwa w pracy badawczej i kreatywnej, z uwzględnieniem prawa autorskiego, pochodzenia zasobów, konfliktów pamięci oraz odpowiedzialnego wykorzystania sztucznej inteligencji. | Omawia prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystania zbiorów i materiałów cyfrowych w grywalnych doświadczeniach muzealnych, w tym prawa autorskie, pochodzenie zasobów, ograniczenia konserwatorskie, konflikty pamięci i odpowiedzialne użycie sztucznej inteligencji. | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja |
| [GHDCMU2_W04] Porównuje teorie i metody cyfrowej interpretacji dziedzictwa oraz projektowania doświadczeń muzealnych pod względem ich założeń, zastosowań i ograniczeń. | Porównuje sposoby wykorzystania gier i narzędzi cyfrowych w projektowaniu doświadczeń muzealnych pod kątem ich przydatności do interpretacji dziedzictwa, potrzeb zwiedzających, dostępności i ograniczeń technologicznych. | [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport |
| [GHDCMU2_U03] Sprawnie uczestniczy w procesie projektowania gier o tematyce historii i dziedzictwa, przyjmując różne role na różnych etapach: od koncepcji przez prototypowanie, playtesty i iteracje aż do upowszechnienia odbiorcom. | Opracowuje i testuje prototyp grywalnego doświadczenia dla muzeum lub innej instytucji kultury. | [SU5] realizacja zadania problemowego<br>[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta |
| [GHDCMU2_K02] Proponuje i współorganizuje działania na rzecz odpowiedzialnej interpretacji historii oraz ochrony i popularyzacji dziedzictwa, z uwzględnieniem różnorodności perspektyw i dostępności dla odbiorców. | Proponuje własne koncepcje grywalnych doświadczeń muzealnych, zwracając uwagę na różnorodność perspektyw, dostępność dla odbiorców oraz warunki realizacji. | [SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja<br>[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport |

**Treści przedmiotu**

Gry i grywalizacja w narracji wystaw oraz edukacji muzealnej. Analiza wybranych doświadczeń pod kątem ich celów, odbiorców, dostępności i ograniczeń technologicznych. Projektowanie interakcji z obiektami i przestrzenią wystawy, w tym grywalnych ścieżek zwiedzania. Opracowanie prototypu, obserwacja jego testowania i wprowadzanie poprawek na podstawie wyników. Prezentacja i uzasadnienie rozwiązań projektowych, z dostosowaniem przekazu do odbiorców, np. zespołu muzeum i zwiedzających. Prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystania zbiorów: prawa autorskie, pochodzenie zasobów, ograniczenia konserwatorskie, konflikty pamięci i odpowiedzialne użycie AI.

**Wymagania wstępne i dodatkowe**

**Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się**

| Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
|---|---|---|
| Praca problemowa | 51.0% | 45.0% |
| Aktywna praca na zajęciach | 51.0% | 55.0% |

| | | |
|---|---|---|
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | 1. B., Król, K. et al. (2020). *From Classic (Analogue) to Digital Forms of Cultural Heritage Protection in Poland*. Springer.<br><br>2. Alalwan, N., Al-Samarraie, H., & Alzahrani, A. I. (2020). *Gamification in education: A systematic review of design frameworks in museum exploration*. W: *Journal of Educational Computing Research*, 58(7), 1342–1369.<br><br>3. Champion, E. (2015). *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. London / New York: Routledge.<br><br>4. Holdgaard, N, and .A. Rørbæk Olesen. (2025). 'Play in Museums: A Scoping Review'. Museum Management and Curatorship 40 (2): 251–74. https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2269184. |
| | Uzupełniająca lista lektur | Holdgaard, N., A. Rørbæk Olesen, and S. Gudiksen, eds. (2027). Museum Play: Concepts, Design, and Audiences. Routledge.<br><br>Falk, John H., Dierking, Lynn D. (2013). *The Museum Experience Revisited*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.<br><br>Beale, Katy, ed. (2011). Museums at Play: Games, Interaction and Learning. MuseumsEtc.<br><br>Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press |
| | Adresy eZasobów | Podstawowe<br>https://artsandculture.google.com/?hl=en - Google Arts & Culture to inicjatywa niekomercyjna współpracująca z instytucjami kultury i artystami na całym świecie. Misją jest zachowanie i przeniesienie światowej sztuki i kultury do internetu, aby były dostępne dla każdego, wszędzie. |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | 1. Podaj znane ci techniki grywalizacji wykorzystywane we współczesnych muzeach<br><br>2. Opowiedz, prezentując szerokie spektrum wiedzy, jak wykorzystanie gier w narracjach muzeów wpływa na postrzeganie wystaw. | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.