Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	B2 - Dziedzictwo cyfrowe, PG_00215484		
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć	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	2	Język wykładowy	polski Przedmiot jest oficjalnie prowadzony w języku polskim, ale osoby anglojęzyczne mogą go realizować w całości po angielsku.
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	30.0
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	0.0	0.0	0.0	60.0	60
	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	60	40.0	650.0	750

Cel przedmiotu	
	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności samodzielnego prowadzenia badań i wykorzystania ich wyników do ukończenia projektu z zakresu dziedzictwa cyfrowego. Studenci doskonalą umiejętność doboru i stosowania metod cyfrowej dokumentacji lub interpretacji dziedzictwa oraz oceny i poprawy rezultatu pod kątem jego jakości i dostępności dla odbiorców. Uczą się dokumentować podstawy źródłowe i przebieg realizacji oraz przedstawiać ukończony projekt do oceny, uzasadniając decyzje badawcze, interpretacyjne i techniczne. Pracują z poszanowaniem rzetelności naukowej i praw autorskich, dbając o odpowiedzialne przedstawianie dziedzictwa oraz dobrostan własny i współuczestników.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_U02] Krytycznie analizuje i syntetyzuje źródła historyczne oraz literaturę naukową na potrzeby złożonych problemów badawczych i kreatywnych, z uwzględnieniem wiarygodności i ograniczeń materiału oraz konkurencyjnych interpretacji.	Krytycznie analizuje zebrany materiał źródłowy i opracowania naukowe, zwracając uwagę na wiarygodność, ograniczenia oraz spory interpretacyjne.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_U04] Dobiera i stosuje narzędzia cyfrowe do analizy, dokumentacji i interpretacji dziedzictwa w sposób adekwatny do celu projektu, jakości dostępnych danych i ograniczeń technologicznych, z uwzględnieniem dostępności rezultatów.	Prowadzi uporządkowaną dokumentację cyfrową projektu dyplomowego, rozwijając ją i doskonaląc w odpowiedzi na uwagi odbiorców i współpracowników.	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_K01] Krytycznie weryfikuje swoje przekonania, interpretacje i oceny w świetle dowodów, informacji zwrotnych i ograniczeń własnej wiedzy, z zasięganiem opinii ekspertów w sytuacjach wykraczających poza posiadane kompetencje.	Krytycznie omawia rozwój własnej wiedzy i warsztatu, uzupełniając samodzielną refleksję nad niepowodzeniami o konsultacje eksperckie i koleżeńską wymianę doświadczeń.	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[GHDCMU2_U05] Samodzielnie opracowuje wyniki pracy badawczej lub kreatywnej w formie tekstu naukowego bądź dokumentacji projektu, opartych na materiale źródłowym i przejrzystym toku rozumowania.	W pracy magisterskiej przedstawia pełną dokumentację historycznych i kreatywnych komponentów projektu oraz przebiegu prac.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[GHDCMU2_K04] Zachowuje zasady etyki zawodowej i profesjonalne standardy postępowania w rolach badacza, twórcy czy konsultanta, w tym wymogi rzetelności akademickiej i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	Systematycznie podejmuje starania na rzecz realizacji projektu dyplomowego zgodnie z wymogami rzetelności naukowej, wrażliwości społecznej, poszanowania praw autorskich oraz dbania o dobrostan własny i współuczestników.	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U01] Samodzielnie opracowuje koncepcje projektów badawczych dotyczące gier historycznych lub dziedzictwa cyfrowego, z określeniem problemu, pytań lub hipotez badawczych, doborem metod oraz uzasadnieniem sposobu interpretacji i weryfikacji wyników.	Przedstawia do oceny ukończony projekt dziedzictwowy, wyjaśniając, jak wyniki i wnioski z przeprowadzonych badań wpłynęły na jego ostateczny kształt.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_W01] Krytycznie omawia teoretyczne i metodologiczne kierunki badań historycznych i historiografii, z uwzględnieniem ich założeń, zasad krytyki i oceny wiarygodności źródeł oraz sporów interpretacyjnych.	Objaśnia i uzasadnia przyjętą metodologię oraz rodzaj i zakres wykorzystanych źródeł, krytycznie oceniając stopień ich przydatności i wiarygodności.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

Treści przedmiotu

Realizacja i ukończenie projektu z zakresu dziedzictwa cyfrowego na podstawie koncepcji opracowanej w ramach Diploma Project 1. Pogłębienie badań historycznych lub historyczno-kulturowych: krytyczna analiza źródeł i literatury naukowej, ocena przydatności i wiarygodności materiału oraz rozpatrzenie rozbieżności interpretacyjnych. Wykorzystanie wyników badań do opracowania i dopracowania rezultatu cyfrowego, np. modelu, wystawy cyfrowej lub interaktywnej prezentacji. Ocena jakości, czytelności i dostępności rezultatu oraz wprowadzanie poprawek na podstawie testów, konsultacji i informacji zwrotnej. Opracowanie pełnej dokumentacji badań, przebiegu prac i rezultatu, z rozróżnieniem ustaleń źródłowych, interpretacji i elementów rekonstrukcji. Prezentacja ukończonego projektu do oceny wraz z uzasadnieniem metodologii oraz kluczowych decyzji interpretacyjnych i technicznych. Rzetelność naukowa, pochodzenie zasobów, prawa autorskie, odpowiedzialne przedstawianie dziedzictwa oraz dobrostan własny i współuczestników.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczony kurs - Projekt dyplomowy 1.

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Cyfrowy projekt dziedzictwowy	51.0%	50.0%
Praca magisterska	51.0%	25.0%
Terminowość i komunikacja	51.0%	25.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Lektury dobrane indywidualnie pod kątem projektu dyplomowego.

	Uzupełniająca lista lektur	Bandi, F., & Malaspina, R. P. (Eds.). (2025). Real Space-Virtual Space. Aesthetics, Architecture and Immersive Environments. Milano University Press. https://doi.org/10.54103/milanoup.223. Noiret, S., & Tebeau, M. (Eds.). (2022). Handbook of digital public history. Walter de Gruyter.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	**Wyniki badań.** Przedstaw końcowe ustalenia w odniesieniu do pytania badawczego. Uzasadnij dobór metod i źródeł, oceń ich przydatność i wiarygodność oraz wyjaśnij, jak ograniczenia materiału i rozbieżności interpretacyjne wpłynęły na sposób przedstawienia dziedzictwa. **Ukończony projekt i dokumentacja.** Przedstaw do oceny gotowy rezultat cyfrowy, np. model 3D, wystawę cyfrową lub interaktywną prezentację. Na przykładzie jednego elementu pokaż, jak wyniki badań wpłynęły na jego ostateczną formę. W dokumentacji wskaż pochodzenie wykorzystanych zasobów, odróżnij ustalenia źródłowe od interpretacji lub rekonstrukcji i uzasadnij zmiany wprowadzone po testach lub konsultacjach, w tym rozwiązania poprawiające dostępność.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.