Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Digital and Virtual Heritage, PG_00215485		
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 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	1	Liczba punktów ECTS	6.0
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	40.0	0.0	0.0	0.0	40
	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	40	40.0	70.0	150

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie wiedzy o metodach cyfrowej dokumentacji i interpretacji dziedzictwa, ich możliwościach poznawczych oraz uwarunkowaniach prawnych, etycznych i organizacyjnych. Studenci przygotowują koncepcje badań i odpowiedzialnego udostępniania zasobów dziedzictwa z uwzględnieniem dostępności i różnorodności odbiorców.

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[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 cyfrowej dokumentacji, interpretacji i udostępniania dziedzictwa, uwzględniając prawa autorskie, pochodzenie zasobów (w tym born-digital), konflikty pamięci oraz odpowiedzialne wykorzystanie sztucznej inteligencji.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[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 działania w obszarze materialnego i niematerialnego dziedzictwa cyfrowego, identyfikując wyzwania prawne, etyczne i społeczne.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[GHDCMU2_W04] Porównuje teorie i metody cyfrowej interpretacji dziedzictwa oraz projektowania doświadczeń muzealnych pod względem ich założeń, zastosowań i ograniczeń.	Objaśnia metody dokumentacji cyfrowej dziedzictwa kulturowego, rozróżniając przyczyny zagrożenia substancji zabytkowej, techniki dokumentacji zabytków, sposoby prowadzenia badań proweniencyjnych oraz zabiegów prewencyjnych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_W06] Objaśnia ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania przedsięwzięć badawczo-rozwojowych i projektów kreatywnych w sektorach gier i dziedzictwa, w tym współpracy międzysektorowej, źródeł finansowania i ścieżek karierowych.	Objaśnia ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania badań oraz projektów z zakresu dziedzictwa cyfrowego, uwzględniając role instytucji, współpracę międzysektorową, źródła finansowania oraz warunki utrzymania rezultatów projektu.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[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.	Samodzielnie opracowuje koncepcję badań dotyczących dziedzictwa cyfrowego, formułując problem i pytania badawcze, dobierając źródła i metody dokumentacji lub interpretacji oraz określając sposób oceny wiarygodności i weryfikacji rezultatów.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	1. Dziedzictwo cyfrowe i wirtualne – pojęcia, teorie, autentyczność i relacja między obiektem a reprezentacją. 2. Metody dokumentacji 2D i 3D – fotografia, fotogrametria, skanowanie, obrazowanie multispektralne i RTG; zastosowania i ograniczenia. 3. Cyfrowe bliźniaki i „bliźniaki pamięci” – modelowanie, niepewność rekonstrukcji i pochodzenie danych. 4. Dziedzictwo immersyjne – VR, AR, XR, narracje interaktywne i gry edukacyjne. 5. Ochrona i udostępnianie zbiorów – repozytoria, metadane, trwałość zasobów i dostępność. 6. Prawo i etyka – prawa autorskie, dane wrażliwe, konflikty pamięci i odpowiedzialne użycie AI. 7. Organizacja projektów – instytucje, partnerstwa, finansowanie i trwałość rezultatów. 8. Koncepcja badań – problem, dobór metod, krytyka źródeł i plan ewaluacji.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			

<table>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Portfolio zadań warsztatowych</td><td>51.0%</td><td>25.0%</td></tr>
<tr><td>Projekt zespołowy: koncepcja badań i interpretacji dziedzictwa cyfrowego</td><td>51.0%</td><td>75.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>1. Ch'ng, E., Chapman, H., Gaffney, V. and Wilson, A. S. (eds) (2022). Visual Heritage: Digital Approaches in Heritage Science. Springer.
2. Champion, E. (ed.) (2021). Virtual Heritage: A Guide. Ubiquity Press.
3. Cameron, F. and Kenderdine, S. (eds) (2007). Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse. MIT Press.
4. Bentkowska-Kafel, A. and MacDonald, L. (eds) (2018). Digital Techniques for Documenting and Preserving Cultural Heritage. Arc Humanities Press.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>1. UNESCO (2003). Charter on the Preservation of Digital Heritage.
2. The London Charter (2009). The London Charter for the Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage, version 2.1.
3. Collections Trust (2022). Spectrum 5.1: The UK Museum Collections Management Standard.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">1. Porównaj trzy metody cyfrowej dokumentacji wybranego obiektu dziedzictwa. Która najlepiej odpowiada celom badawczym i dlaczego?
2. Oceń wiarygodność cyfrowej rekonstrukcji historycznej. Jak odróżnić udokumentowane ustalenia od hipotez i decyzji interpretacyjnych?
3. Opracuj koncepcję cyfrowego udostępnienia wybranej kolekcji muzealnej, uwzględniając dostępność, prawa autorskie, potrzeby odbiorców i trwałość zasobów.
4. Omów wybrane przykłady udanych projektów dziedzictwa cyfrowego, które mogą stanowić wzór do naśladowania.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.