Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	B1 - Dziedzictwo cyfrowe, PG_00215500		
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	3	Liczba punktów ECTS	12.0
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	30.0	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	45.0	225.0	300

Cel przedmiotu	
	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do samodzielnego opracowania koncepcji projektu dyplomowego z zakresu dziedzictwa cyfrowego i realizacji jego pierwszych etapów. Studenci rozwijają umiejętność formułowania pytań badawczych, krytycznej oceny źródeł oraz doboru metod i narzędzi cyfrowych do celu projektu i potrzeb odbiorców. Uczą się wykorzystywać wstępne ustalenia w planowaniu cyfrowej dokumentacji lub interpretacji dziedzictwa, dokumentować przebieg prac i doskonalić koncepcję na podstawie konsultacji i informacji zwrotnej. Uwzględniają rzetelność naukową, pochodzenie zasobów i prawa autorskie, dostępność, różnorodność perspektyw 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 wstępnie zgromadzony materiał źródłowy i opracowania naukowe, zwracając uwagę na wiarygodność, ograniczenia oraz spory interpretacyjne.	[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.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] 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.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[GHDCMU2_U05] Samodzielnie opracowuje wyniki pracy badawczej lub kreatywnej w formie tekstu naukowego bądź dokumentacji projektu, opartych na materiale źródłowym i przejrzystym toku rozumowania.	Opracowuje wstępne wyniki badań przeprowadzonych na potrzeby projektu dyplomowego.	[SU2] 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.	Przedstawia do oceny koncepcję i wczesny prototyp projektu dyplomowego, opracowany w oparciu o wstępne badania historyczno-kulturowe.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[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 pierwszych etapów projektu dyplomowego, rozwijając ją i doskonaląc w odpowiedzi na uwagi odbiorców i współpracowników.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[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 proponowaną metodologię oraz rodzaj i zakres źródeł przewidzianych do wykorzystania w projekcie dyplomowym, krytycznie oceniając ich przydatność i wiarygodność.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

Opracowanie wstępnej koncepcji projektu z zakresu dziedzictwa cyfrowego: określenie problemu i pytań badawczych, celu projektu i grupy odbiorców. Krytyczna analiza źródeł historycznych, literatury naukowej i zasobów cyfrowych z uwzględnieniem ich wiarygodności, ograniczeń i rozbieżności interpretacyjnych. Dobór metod i narzędzi do cyfrowej dokumentacji lub interpretacji dziedzictwa. Realizacja pierwszych prac, takich jak próbna dokumentacja obiektu, szkic wystawy cyfrowej lub prototyp interakcji. Opracowanie wstępnych wyników badań i dokumentowanie przebiegu prac. Prezentacja koncepcji i wczesnego prototypu na seminarium i jej doskonalenie na podstawie konsultacji i informacji zwrotnej. Rzetelność naukowa, pochodzenie zasobów, prawa autorskie, dostępność, różnorodność perspektyw oraz dobrostan własny i współuczestników.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Wstępne wyniki prac badawczych	51.0%	25.0%
Koncepcja i prototyp projektu dyplomowego	51.0%	50.0%
Terminowość i komunikacja	51.0%	25.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Lektury dobierane indywidualnie pod kątem potrzeb 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 wstępnych badań.** Sformułuj pytanie dotyczące wybranego obiektu, miejsca lub zjawiska związanego z dziedzictwem. Przedstaw wstępne ustalenia i wyjaśnij, co wynika ze źródeł, co pozostaje niepewne i jakie dane należy jeszcze zebrać. **Koncepcja projektu i dokumentacja wstępnych prac.** Opracuj koncepcję cyfrowej dokumentacji lub interpretacji wybranego elementu dziedzictwa. Na przykładzie szkicu, próbnego modelu lub fragmentu wystawy pokaż, jak wyniki badań wpłynęły na planowany rezultat. Udokumentuj wykonane prace i uzasadnij dobór metod oraz narzędzi. **Prototyp:** Wykonaj pierwszy prototyp wybranego elementu projektu. Uzasadnij dobór metody i pokaż, jak wstępne wyniki badań wpłynęły na jego formę.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.