

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	WM: Authenticity and Immersion in Heritage Experiences, PG_00169523						
Kierunek studiów	Krajoznawstwo i turystyka historyczna (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
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		angielski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Edukacji Historycznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15
	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	15		4.0		25.0	44
Cel przedmiotu	Spójrzmy na dziedzictwo kulturowe w różnych postaciach: miejsc, przedmiotów, tradycji, produktów medialnych. Wszystko to ujmemy z perspektywy żywej praktyki - czynnego doświadczania poprzez działania, produkty i usługi. Nauczmy się dostrzegać różne wymiary, jakie składają się na wrażenie autentyczności i immersji w kontakcie z dziedzictwem.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[KiTHMU2_K01] Ma świadomość zakresu swojej wiedzy i umiejętności warsztatowych i wykazuje gotowość do dalszego, ciągłego rozwoju kompetencji w zakresie fachowym, jak też kompetencji personalnych, społecznych, zawodowych	Potrafisz omówić wybrane przykłady praktyk dziedzictwa, wskazując w jaki sposób mogą (lub nie mogą) angażować odbiorców poprzez różne wymiary immersji i autentyczności	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[KiTHMU2_W01] Posiada rozszerzoną i uporządkowaną wiedzę z zakresu dziejów i historii kultury Europy, rozumie w pogłębionym stopniu wieloaspektowe powiązania między różnymi faktami i zjawiskami z przeszłości	Potrafisz omówić wybrane przykłady praktyk dziedzictwa, wskazując w jaki sposób mogą (lub nie mogą) angażować odbiorców poprzez różne wymiary immersji i autentyczności	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[KiTHMU2_K09] Jest zdolny do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych, geograficznych, społecznych	Potrafisz omówić wybrane przykłady praktyk dziedzictwa, wskazując w jaki sposób mogą (lub nie mogą) angażować odbiorców poprzez różne wymiary immersji i autentyczności	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[KiTHMU2_U08] Komunikuje się w wybranym języku obcym z zastosowaniem profesjonalnej terminologii właściwej dla nauk humanistycznych i społecznych w zakresie odpowiadającym potrzebom krajoznawstwa i turystyki historycznej	Potrafisz omówić wybrane przykłady praktyk dziedzictwa, wskazując w jaki sposób mogą (lub nie mogą) angażować odbiorców poprzez różne wymiary immersji i autentyczności	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
Treści przedmiotu	[KiTHMU2_U11] Samodzielnie zdobywa i pogłębia wiedzę oraz doskonali umiejętności badawcze w sposób uporządkowany i systematyczny, podejmując autonomiczne działania zmierzające do rozwijania zdolności i kierowania własną karierą zawodową	Potrafisz omówić wybrane przykłady praktyk dziedzictwa, wskazując w jaki sposób mogą (lub nie mogą) angażować odbiorców poprzez różne wymiary immersji i autentyczności	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	Podstawowe koncepcje w heritage studies: dziedzictwo kulturowe vs. naturalne, materialne vs niematerialne.		
	Wielość wymiarów autentyczności w turystyce i dziedzictwie.		
	Wielość wymiarów immersji w cyfrowych i analogowych środowiskach gier.		
	Dualny model immersji/autentyczności w czynnych praktykach dziedzictwa.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	rozmowa w grupie 2-3 osób pod kierunkiem instruktora	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Bowman, S. L. (2018). Immersion and Shared Imagination in Role-Playing Games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), <i>Role-playing game studies: Transmedia foundations</i> (pp. 379394). Routledge. Mochocki, M. (2021). Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion. <i>Games and Culture</i>, 16(8), 951977. https://doi.org/10.1177/15554120211005369 Matos, M. B. de A., & Barbosa, M. de L. de A. (2018). Authenticity in Tourist Experiences: A new approach based on Edgar Morins Complexity Theory. <i>Revista Brasileira de Pesquisa Em Turismo</i>, 12(3), 154171. https://doi.org/10.7784/rbturn.v12i3.1457	

	Uzupełniająca lista lektur	Mochocki, M. (2021). <i>Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment</i>. Routledge. Smith, L. (2022). Heritage, the power of the past, and the politics of (mis)recognition. <i>Journal for the Theory of Social Behaviour</i>, 52(4), 623642. https://doi.org/10.1111/jtsb.12353 Harrison, R. (2013). <i>Heritage: Critical approaches</i>. Routledge. International Journal of Heritage Studies
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Omów przykład cyfrowego (lub inaczej zmediatyzowanego) kontaktu z dziedzictwem, analizując wymiary autentyczności i dziedzictwa. Omów przykład żywego (fizycznego) kontaktu z dziedzictwem, analizując j.w.
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.