Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowoczesne muzealnictwo, PG_00190208		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	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	2	Język wykładowy	polski
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Historii XIX wieku		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Michalina Petelska	
	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	0.0	20.0	50

Cel przedmiotu	
	Stworzenie podstaw do krytycznej refleksji nad współczesnym muzealnictwem. Zapoznanie studentów z działalnością muzeów w jej różnorodnych wymiarach. Przygotowanie studentów do współtworzenia aktywności muzeów w przestrzeni Internetu.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K04] Wskazuje możliwości wykorzystania swoich kompetencji historycznych i kreatywnych w działalności na rzecz interesu publicznego		
[PGHL3_W09] Charakteryzuje wybrane dylematy współczesnego świata w kontekście zależności między przeszłością a współczesnością, w tym w aspekcie popularyzacji wiedzy historycznej z wykorzystaniem gier i innych mediów		
[PGHL3_W10] Wyjaśnia kluczowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej związanej z tworzeniem gier historycznych, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej oraz prawa autorskiego	Zna i rozumie ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania związane z pracą w muzeum związane z PR i organizowaniem wydarzeń.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PGHL3_K03] Angażuje się we współorganizowanie działań na rzecz środowiska społecznego w obszarze edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego regionu, Polski i Europy	Jest gotów do inicjowania działań popularyzatorskich w ramach pracy w muzeum, ze szczególnym uwzględnieniem organizowania gier muzealnych.	[SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu

Ewolucja definicji muzeum wg ICOM (International Council of Museums).

Wybrane zagadnienia współczesnej muzeologii w ujęciu problemowym:

Muzeum jako produkt turystyczny; efekt Bilbao.

Muzeologia cyfrowa.

Rola działów PR w muzeach; kanały muzeów w mediach społecznościowych.

Nowoczesne rozwiązania technologiczne w udostępnianiu muzeów dla wszystkich grup odbiorców (m. in.dla niewidomych i niedowidzących, niesłyszących itd.).

Muzeum dostępne i inkluzywne.

Oferta muzeum dla różnych grup wiekowych, w szczególności dla młodych dorosłych. Gry muzealne (planszowe, miejskie, larp).

Muzea wobec wyzwań współczesności: migracji, zmian klimatu, wojen.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Przygotowanie, rozwiązywanie zadań problemowych	0.0%	30.0%
kolokwium	51.0%	70.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	D. Folga-Januszewska, Dzieje pojęcia muzeum i problemy współczesne - wprowadzenie do dyskusji nad nową definicją muzeum ICOM, "Muzealnictwo" 2020(61): 39-57. Muzeologia cyfrowa. muzeum i narzędzia cyfrowe humanistyki, pod red. M. Baki, Toruń 2020. J. Orzechowska-Wacławska, Efekt Bilbao w Polsce? Katowicka Strefa Kultury jak Abandoibarra, czyli baskijskość i śląskość w procesie rewitalizacji, "Kultura Współczesna. Teoria. Interpretacje. Praktyka", 2017 (98/5), s. 108 - 123. M. Przybysz, T. Knecht, Wykorzystanie social media w muzeum - korzyści i zagrożenia, "Studia Ełckie", 22(2020), nr 3, s. 325 - 342. R. Więckowski, "Chmura" dostępnej sztuki, Kultura Współczesna, 3(102)/2018, s. 146 - 157.
	Uzupełniająca lista lektur	M. Lorenc, "Proszę się cofnąć do przodu!" - o polityce partycypacji w pracach ICOM nad "praską definicją muzeum", "Muzealnictwo" 2022(63): 165-172. K. Sala, Ekomuzea jako innowacyjny produkt turystyczny na przykładzie Ekomuzeum Rzemiosła w Dobkowie, "Zeszyty Naukowe Małopolskiej Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie", t. 33, nr 1, marzec 2017, s. 115 - 124. A. Stasiak, Muzeum jako produkt turystyczny [w:] Przemysł turystyczny, pod red. A. Szwichtenberga i E. Dziegieć, Koszalin 2000, s. 165-182.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Samodzielna interpretacja zmian zachodzących w definicji muzeum. Czy w Polsce można wskazać przykłady "efektu Bilbao"? Analiza aktywności wybranych muzeów w social mediach. Przygotowanie propozycji własnych wpisów/ kampanii promocyjnych. Co to znaczy "muzeum dostępne"?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.