

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Sztuczna inteligencja w warsztacie historyka sztuki, PG_00203566						
Kierunek studiów	Historia sztuki (O)						
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 z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii Sztuki -> Zakład Historii Sztuki Nowożytnej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Hubert Baumann				
	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		2.0		18.0	50
Cel przedmiotu	Rozwinięcie u studentów umiejętności praktycznego wykorzystywania narzędzi sztucznej inteligencji w badaniach z zakresu historii sztuki i ochrony dziedzictwa kulturowego. Zajęcia uczą stosowania prostych modeli i aplikacji wspomagających analizę, opis i interpretację dzieł sztuki, tworzenie materiałów ilustracyjnych oraz organizację danych wizualnych i tekstowych. Kurs wprowadza także w podstawowe zagadnienia technologiczne i etyczne, niezbędne do świadomego i odpowiedzialnego korzystania z AI w humanistyce.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[HISTSZL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Świadomie, etycznie stosuje narzędzia sztucznej inteligencji, jest gotów do krytycznej refleksji nad wynikami generowanymi przez jej narzędzia, świadomie ocenia ich wiarygodność oraz dostrzega potrzebę konsultacji z ekspertami z różnych dziedzin.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[HISTSZL3_U05] Potrafi pozyskiwać informacje (korzystając z bibliografii, pomocy archiwalnych, baz danych, różnych zasobów dostępnych w internecie itp.) oraz dokonywać ich krytycznej analizy, klasyfikacji, kategoryzacji i syntezy w celu rozwiązania sformułowanego przez siebie lub innych problemu	Umie klasyfikować, porządkować i interpretować materiały wizualne i tekstowe przy użyciu algorytmów AI oraz dokonywać syntezy ich wyników na potrzeby własnych badań	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[HISTSZL3_W06] Zna w zaawansowanym stopniu metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka sztuki, w szczególności metody analizy i interpretacji wytworów sztuki różnych epok	Zna podstawowe zasady działania oraz potencjał zastosowania metod sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego w analizie i interpretacji dzieł sztuki, rozumiejąc ich miejsce w nowoczesnym warsztacie historyka sztuki.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[HISTSZL3_U11] Potrafi efektywnie planować i organizować swoją pracę, samodzielnie zdobywając i utrwalając wiedzę w sposób uporządkowany i systematyczny	Potrafi planować swoją pracę badawczą, dobrać metody oraz wykorzystywać narzędzia AI w sposób systematyczny i świadomy	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[HISTSZL3_W08] Zna i rozumie kluczowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Zna podstawowe pojęcia, metody i narzędzia sztucznej inteligencji wykorzystywane w badaniach nad sztuką oraz ich ograniczenia i potencjał interpretacyjny. Rozumie ekonomiczne, prawne i etyczne aspekty stosowania narzędzi AI w humanistyce, w tym kwestie prawa autorskiego, własności danych i odpowiedzialności za wyniki generowane przez algorytmy	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
[HISTSZL3_K06] Ma przekonanie o wadze zachowania się w sposób profesjonalny, refleksji na tematy etyczne i jest gotowa do przestrzegania zasad etyki zawodowej	Rozumie etyczne aspekty wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji w badaniach nad sztuką i praktyce zawodowej historyka sztuki oraz jest gotów/gotowa do przestrzegania zasad rzetelności naukowej i ochrony własności intelektualnej.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	Kurs wprowadza w zagadnienia wykorzystania sztucznej inteligencji w humanistyce, ze szczególnym uwzględnieniem badań nad sztuką i architekturą. Omawiane są podstawowe zasady działania współczesnych narzędzi AI oraz ich zastosowania w analizie i opisie dzieł sztuki, opracowywaniu materiałów wizualnych i tekstowych, a także w digitalizacji oraz interpretacji źródeł. Zajęcia obejmują przykłady praktycznego wykorzystania technologii wspomagających rozpoznawanie obrazów, przetwarzanie tekstów i wspieranie procesów badawczych. Uczestnicy uczą się oceniać przydatność dostępnych narzędzi i interpretować ich wyniki, z uwzględnieniem podstawowych kwestii metodologicznych, technologicznych i etycznych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa wiedza z zakresu historii sztuki, metodologii badań humanistycznych oraz znać podstawy obsługi komputera i wyszukiwania informacji w sieci		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Obecność	80.0%	0.0%
	Projekt końcowy	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Art History and AI: Ten Axioms. <i>International Journal for Digital Art History</i> 9 (2023).</p> <p>Cardinal, Marco. Digital Tools and Technical Views: The Intersection of Digital Art History and Technical Art History in a Digital Archive on the Painting Technique of Caravaggio and His Followers. <i>Visual Resources</i> 35, nr 12 (2019): 5973.</p> <p>Grabowska, Anna. Immersyjne doświadczenie kultury. Wykorzystanie AI, VR i AR w promocji dziedzictwa i edukacji. <i>Zarządzanie w Kulturze</i> 26, nr 2 (2025): 109136.</p> <p>Komandowska, Zuzanna. Wyzwania i perspektywy praw autorskich w kontekście prac generowanych przez sztuczną inteligencję (Challenges and Perspectives of Copyright in the Context of AI-Generated Works). <i>Rocznik Administracji Publicznej</i> 11 (2025): 85102.</p> <p>Radomski, Andrzej. <i>Wprowadzenie do humanistyki cyfrowej</i>. Lublin: Wydawnictwo KUL, 2023.</p> <p>Seidel-Grzezińska, Agnieszka, i Ksenia Stanicka-Brzezicka. Historia sztuki w dobie humanistyki cyfrowej. W: <i>Od Gutenberga do Zuckerberga. Wstęp do humanistyki cyfrowej</i>, red. Adam Pawłowski, 425426. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, 2023.</p> <p>Smolucha, Danuta. <i>Humanistyka cyfrowa w badaniach kulturowych. Analiza zjawiska na wybranych przykładach</i>. Kraków: Wydawnictwo Naukowe UP, 2021.</p> <p>The Role of Artificial Intelligence in Art. <i>AccScience Publishing</i> 3, nr 2 (2024). DOI: 10.36922/ac.331.</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Bajohr, Hannes, red. <i>Thinking with AI: Machine Learning the Humanities</i>. London: Open Humanities Press, 2024.</p> <p>Crawford, Kate. <i>Atlas sztucznej inteligencji</i>. Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego / WUJ, 2024.</p> <p>Flasiński, Mariusz. <i>Wstęp do sztucznej inteligencji</i>. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2018.</p> <p>Kurp, Feliks. <i>Sztuczna inteligencja od podstaw</i>. Warszawa: Helion, 2023.</p> <p>Kuroczyński, Piotr. Problemy i potencjał cyfrowej rekonstrukcji architektury na przykładzie projektu zrekonstruowania dwupiętrowej historii Bazyliki św. Piotra w Watykanie z osiemnastowiecilitnego rozwoju Kremula Mosulwie. W: <i>Nowoczesne metody gromadzenia i udostępniania wiedzy o zabytkach</i>, red. Agnieszka Seidel-Grzezińska i Ksenia Stanicka-Brzezicka. Wrocław: Via Nova, 2008.</p> <p>Modelewska, Elżbieta, i Robert Sitnik. Odwzorowanie powierzchni obiektu zabytkowego za pomocą skanu 3D. W: <i>Nowoczesne metody gromadzenia i udostępniania wiedzy o zabytkach</i>, red. Agnieszka Seidel-Grzezińska i Ksenia Stanicka-Brzezicka. Wrocław: Via Nova, 2008.</p> <p>Oksanen, Atte, Anica Cvetkovic, Nalan Akin, Rita Latikka, Jenna Bergdahl, Yang Chen, i Nina Savela. Artificial Intelligence in Fine Arts: A Systematic Review of Empirical Research. <i>Computers in Human Behavior: Artificial Humans</i> 1 (2023): art. 100004. <a href="https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004">https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004</a>.</p> <p>Od Gutenberga do Zuckerberga. <i>Wstęp do humanistyki cyfrowej</i>, red. Adam Pawłowski. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, 2023.</p> <p>Russell, Stuart, i Peter Norvig. <i>Sztuczna inteligencja. Nowe spojrzenie</i>. T. 12. Gliwice: Helion, 2023.</p> <p>Schrier, K., red. <i>Generative AI and the Future of the Humanities</i>. Cham: Springer, 2024.</p> <p>Spitzer, Manfred. <i>Sztuczna inteligencja. Ponad człowiekiem. AI jako ratunek i zagrożenie</i>. Warszawa: Dobra Literatura, 2025.</p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.