Uniwersytet Gdański

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, dobierać 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 osiąganych 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	Art History and AI: Ten Axioms. *International Journal for Digital Art History* 9 (2023). 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. *Visual Resources* 35, nr 12 (2019): 5973. Grabowska, Anna. Immersyjne doświadczenie kultury. Wykorzystanie AI, VR i AR w promocji dziedzictwa i edukacji. *Zarządzanie w Kulturze* 26, nr 2 (2025): 109136. 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). *Rocznik Administracji Publicznej* 11 (2025): 85102. Radomski, Andrzej. *Wprowadzenie do humanistyki cyfrowej.* Lublin: Wydawnictwo KUL, 2023. Seidel-Grzesińska, Agnieszka, i Ksenia Stanicka-Brzezicka. Historia sztuki w dobie humanistyki cyfrowej. W: *Od Gutenberga do Zuckerberga. Wstęp do humanistyki cyfrowej*, red. Adam Pawłowski, 425426. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, 2023. Smołucha, Danuta. *Humanistyka cyfrowa w badaniach kulturowych. Analiza zjawiska na wybranych przykładach.* Kraków: Wydawnictwo Naukowe UP, 2021. The Role of Artificial Intelligence in Art. *AccScience Publishing* 3, nr 2 (2024). DOI: 10.36922/ac.331.
	Uzupełniająca lista lektur	Bajohr, Hannes, red. *Thinking with AI: Machine Learning the Humanities.* London: Open Humanities Press, 2024. Crawford, Kate. *Atlas sztucznej inteligencji.* Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego / WUJ, 2024. Flasiński, Mariusz. *Wstęp do sztucznej inteligencji.* Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN, 2018. Kurp, Feliks. *Sztuczna inteligencja od podstaw.* Warszawa: Helion, 2023. Kuroczyński, Piotr. Problemy i potencjał cyfrowej rekonstrukcji architektury na przykładzie projektu zrekonstruowania dwupiętrowej historii Bazyliki św. Piotra w Watykanie z osiemnastowiecielitnego rozwoju Kremula Mosulwie. W: *Nowoczesne metody gromadzenia i udostępniania wiedzy o zabytkach*, red. Agnieszka Seidel-Grzesińska i Ksenia Stanicka-Brzezicka. Wrocław: Via Nova, 2008. Modelewska, Elżbieta, i Robert Sitnik. Odwzorowanie powierzchni obiektu zabytkowego za pomocą skanu 3D. W: *Nowoczesne metody gromadzenia i udostępniania wiedzy o zabytkach*, red. Agnieszka Seidel-Grzesińska i Ksenia Stanicka-Brzezicka. Wrocław: Via Nova, 2008. 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. *Computers in Human Behavior: Artificial Humans* 1 (2023): art. 100004. https://doi.org/10.1016/j.chbah.2023.100004. Od Gutenberga do Zuckerberga. *Wstęp do humanistyki cyfrowej*, red. Adam Pawłowski. Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, 2023. Russell, Stuart, i Peter Norvig. *Sztuczna inteligencja. Nowe spojrzenie.* T. 12. Gliwice: Helion, 2023. Schrier, K., red. *Generative AI and the Future of the Humanities.* Cham: Springer, 2024. Spitzer, Manfred. *Sztuczna inteligencja. Ponad człowiekiem. AI jako ratunek i zagrożenie.* Warszawa: Dobra Literatura, 2025.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.