Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Playable Museum Experiences, PG_00216088		
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	II stopnia	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	1	Język wykładowy	angielski
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS	2.0
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	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	10.0	10.0	50

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności projektowania interaktywnych doświadczeń muzealnych wykorzystujących mechaniki gier i zasady grywalizacji do interpretacji oraz popularyzacji dziedzictwa kulturowego. Studenci analizują potrzeby różnych grup odbiorców, poznają metody projektowania narracji i interakcji w przestrzeni muzealnej oraz samodzielnie lub zespołowo opracowują i testują prototyp grywalnej ścieżki zwiedzania lub innego doświadczenia muzealnego. Szczególną uwagę poświęca się rzetelności historycznej, dostępności, uwarunkowaniom etycznym i prawnym oraz możliwościom dalszego rozwoju i wdrożenia projektu.

<table>
<tr><td>Efekty uczenia się przedmiotu</td><td>
<table>
<tr><th>Efekt kierunkowy</th><th>Efekt z przedmiotu</th><th>Sposób weryfikacji i oceny efektu</th></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_W05] Zna i rozumie prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystywania historii i dziedzictwa kulturowego w działalności badawczej i kreatywnej, w szczególności zagadnienia prawa autorskiego, pochodzenia i legalności wykorzystania zasobów, konfliktów pamięci oraz odpowiedzialnego stosowania sztucznej inteligencji.</td><td>Omawia prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystania zbiorów i materiałów cyfrowych w grywalnych doświadczeniach muzealnych, w tym prawa autorskie, pochodzenie zasobów, ograniczenia konserwatorskie, konflikty pamięci i odpowiedzialne użycie sztucznej inteligencji.</td><td>[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja</td></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_U06] Przedstawia i merytorycznie uzasadnia stanowiska dotyczące złożonych problemów historycznych i projektowych, posługując się specjalistyczną terminologią, dostosowując sposób komunikacji do różnych grup odbiorców oraz uczestnicząc w debacie i argumentując na rzecz przyjętych rozwiązań.</td><td>Prezentuje i merytorycznie uzasadnia rozwiązania projektowe dotyczące grywalnych doświadczeń muzealnych, posługując się specjalistyczną terminologią oraz odwołując się do wiedzy historycznej, potrzeb odbiorców i wyników testowania. Uczestniczy w dyskusji nad projektem, odpowiada na uwagi krytyczne i dostosowuje argumentację do odbiorców specjalistycznych i niespecjalistycznych.</td><td>[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport</td></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_K02] Jest gotów do inicjowania i współorganizowania działań na rzecz odpowiedzialnej interpretacji historii oraz ochrony i popularyzacji dziedzictwa kulturowego, z uwzględnieniem interesu publicznego, różnorodności perspektyw i dostępności podejmowanych działań dla różnych grup odbiorców.</td><td>Proponuje i współorganizuje działania na rzecz odpowiedzialnego udostępniania oraz popularyzacji dziedzictwa kulturowego poprzez grywalne doświadczenia muzealne, uwzględniając interes publiczny, różnorodność perspektyw historycznych, potrzeby różnych grup odbiorców i dostępność projektowanych rozwiązań.</td><td>[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport</td></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_W04] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu teorie i metody cyfrowej interpretacji dziedzictwa kulturowego oraz projektowania doświadczeń muzealnych, w szczególności sposoby wykorzystania wiedzy i metod badań historycznych w interpretacji i prezentacji przeszłości, z uwzględnieniem założeń, możliwości zastosowania i ograniczeń stosowanych rozwiązań.</td><td>Porównuje sposoby wykorzystania gier i narzędzi cyfrowych w projektowaniu doświadczeń muzealnych pod kątem ich przydatności do interpretacji dziedzictwa, potrzeb zwiedzających, dostępności i ograniczeń technologicznych.</td><td>[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport</td></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_U03] Samodzielnie opracowuje i rozwija rozwiązania projektowe w procesie tworzenia gier o tematyce historycznej i związanej z dziedzictwem kulturowym, wykorzystując wiedzę historyczną i krytyczną analizę źródeł, dobierając odpowiednie metody i narzędzia na etapach koncepcji, prototypowania, testowania i iteracyjnego doskonalenia oraz współpracując w interdyscyplinarnym zespole przy przygotowaniu rezultatów do udostępnienia odbiorcom.</td><td>Samodzielnie opracowuje i rozwija koncepcję grywalnego doświadczenia muzealnego, wykorzystując wiedzę historyczną, analizę źródeł i potrzeby odbiorców. Dobiera odpowiednie mechaniki gier, rozwiązania narracyjne i narzędzia projektowe, przygotowuje prototyp, testuje go oraz wprowadza uzasadnione modyfikacje na podstawie wyników testów i informacji zwrotnej.</td><td>[SU5] realizacja zadania problemowego
[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>Gry i grywalizacja w narracji wystaw oraz edukacji muzealnej. Analiza wybranych doświadczeń pod kątem ich celów, odbiorców, dostępności i ograniczeń technologicznych. Projektowanie interakcji z obiektami i przestrzenią wystawy, w tym grywalnych ścieżek zwiedzania. Opracowanie prototypu, obserwacja jego testowania i wprowadzanie poprawek na podstawie wyników. Prezentacja i uzasadnienie rozwiązań projektowych, z dostosowaniem przekazu do odbiorców, np. zespołu muzeum i zwiedzających. Prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystania zbiorów: prawa autorskie, pochodzenie zasobów, ograniczenia konserwatorskie, konflikty pamięci i odpowiedzialne użycie AI.</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Praca problemowa</td><td>51.0%</td><td>45.0%</td></tr>
<tr><td>Dokumentacja projektowa i uzasadnienie historyczne</td><td>51.0%</td><td>10.0%</td></tr>
<tr><td>Koncepcja i prototyp grywalnego doświadczenia muzealnego</td><td>51.0%</td><td>35.0%</td></tr>
<tr><td>Aktywna praca na zajęciach</td><td>51.0%</td><td>10.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>1. Prus, B., Król, K. et al. (2020). From Classic (Analogue) to Digital Forms of Cultural Heritage Protection in Poland. Springer.

2. Alalwan, N., Al-Samarraie, H., & Alzahrani, A. I. (2020). Gamification in education: A systematic review of design frameworks in museum exploration. W: Journal of Educational Computing Research, 58(7), 1342–1369.

3. Champion, E. (2015). Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage. London / New York: Routledge.

4. Holdgaard, N, and .A. Rørbæk Olesen. (2025). ‘Play in Museums: A Scoping Review’. Museum Management and Curatorship 40 (2): 251–74. https://doi.org/10.1080/09647775.2023.2269184.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Holdgaard, N., A. Rørbæk Olesen, and Gudiksen, S., eds. (2027). Museum Play: Concepts, Design, and Audiences. Routledge.

Falk, J. H., Dierking, L. D. (2013). The Museum Experience Revisited. Walnut Creek, CA: Left Coast Press.

Beale, K, ed. (2011). Museums at Play: Games, Interaction and Learning. MuseumsEtc.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td>Podstawowe
https://artsandculture.google.com/?hl=en - Google Arts & Culture to inicjatywa niekomercyjna współpracująca z instytucjami kultury i artystami na całym świecie. Misją jest zachowanie i przeniesienie światowej sztuki i kultury do internetu, aby były dostępne dla każdego, wszędzie.</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">1. Podaj znane ci techniki grywalizacji wykorzystywane we współczesnych muzeach

2. Opowiedz, prezentując szerokie spektrum wiedzy, jak wykorzystanie gier w narracjach muzeów wpływa na postrzeganie wystaw.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.