Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Digital and Virtual Heritage, PG_00216094		
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	1	Liczba punktów ECTS	4.0
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	40.0	0.0	0.0	0.0	40
	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	40	30.0	30.0	100

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie pogłębionej wiedzy na temat teorii i metod cyfrowej dokumentacji, interpretacji oraz udostępniania dziedzictwa kulturowego, z uwzględnieniem ich możliwości poznawczych i ograniczeń technologicznych. Studenci uczą się krytycznie oceniać wiarygodność cyfrowych reprezentacji przeszłości, opracowywać koncepcje badań z wykorzystaniem metod cyfrowych oraz planować odpowiedzialne udostępnianie zasobów dziedzictwa z uwzględnieniem uwarunkowań prawnych, etycznych, organizacyjnych i potrzeb różnych grup odbiorców.

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[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.	Omawia prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania cyfrowej dokumentacji, interpretacji i udostępniania dziedzictwa, uwzględniając prawa autorskie, pochodzenie zasobów (w tym born-digital), konflikty pamięci oraz odpowiedzialne wykorzystanie sztucznej inteligencji.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[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.	Proponuje i współorganizuje działania na rzecz odpowiedzialnej dokumentacji, interpretacji i udostępniania dziedzictwa kulturowego w środowisku cyfrowym, uwzględniając interes publiczny, różnorodność perspektyw historycznych, uwarunkowania prawne i etyczne oraz dostępność rezultatów dla różnych grup odbiorców.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[GHDCMU2_U01] Samodzielnie opracowuje koncepcje projektów badawczych dotyczących złożonych problemów z zakresu historii, w szczególności jej interpretacji i reprezentacji w grach historycznych oraz dziedzictwie cyfrowym, formułując problemy i pytania badawcze, stawiając i testując hipotezy, dobierając odpowiednie metody badawcze oraz uzasadniając sposoby interpretacji i weryfikacji wyników.	Samodzielnie opracowuje koncepcję projektu badawczego dotyczącego dziedzictwa cyfrowego lub wirtualnego, formułuje problem i pytania badawcze, stawia hipotezy, dobiera odpowiednie źródła i metody dokumentacji oraz interpretacji dziedzictwa, a także uzasadnia sposób weryfikacji hipotez, oceny wiarygodności danych i interpretacji wyników..	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[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.	Porównuje metody cyfrowej dokumentacji i interpretacji dziedzictwa, wyjaśniając ich zastosowania i ograniczenia w odniesieniu do celu badawczego lub potrzeb odbiorców.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_W06] Zna i rozumie ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania działalności badawczo-rozwojowej i kreatywnej w sektorach gier i dziedzictwa kulturowego, w tym zasady współpracy międzysektorowej, możliwości finansowania przedsięwzięć, uwarunkowania rozwoju kariery zawodowej oraz zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.	Objaśnia ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania badań oraz projektów z zakresu dziedzictwa cyfrowego, uwzględniając role instytucji, współpracę międzysektorową, źródła finansowania oraz warunki utrzymania rezultatów projektu.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

1. Dziedzictwo cyfrowe i wirtualne – pojęcia, teorie, autentyczność i relacja między obiektem a reprezentacją.
2. Metody dokumentacji 2D i 3D – fotografia, fotogrametria, skanowanie, obrazowanie multispektralne i RTG; zastosowania i ograniczenia.
3. Cyfrowe bliźniaki i „bliźniaki pamięci" – modelowanie, niepewność rekonstrukcji i pochodzenie danych.
4. Dziedzictwo immersyjne – VR, AR, XR, narracje interaktywne i gry edukacyjne.
5. Ochrona i udostępnianie zbiorów – repozytoria, metadane, trwałość zasobów i dostępność.
6. Prawo i etyka – prawa autorskie, dane wrażliwe, konflikty pamięci i odpowiedzialne użycie AI.
7. Organizacja projektów – instytucje, partnerstwa, finansowanie i trwałość rezultatów.
8. Koncepcja badań – problem, dobór metod, krytyka źródeł i plan ewaluacji.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Brak dodatkowych wymagań

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
analiza metod	51.0%	25.0%
koncepcja projektu	51.0%	40.0%
koncepcja udostępniania	51.0%	25.0%
uczestnictwo	51.0%	10.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

1. Ch'ng, E., Chapman, H., Gaffney, V. and Wilson, A. S. (eds) (2022). *Visual Heritage: Digital Approaches in Heritage Science*. Springer.
2. Champion, E. (ed.) (2021). *Virtual Heritage: A Guide*. Ubiquity Press.
3. Cameron, F. and Kenderdine, S. (eds) (2007). *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*. MIT Press.
4. Bentkowska-Kafel, A. and MacDonald, L. (eds) (2018). *Digital Techniques for Documenting and Preserving Cultural Heritage*. Arc Humanities Press.

Uzupełniająca lista lektur

1. UNESCO (2003). *Charter on the Preservation of Digital Heritage*.
2. The London Charter (2009). *The London Charter for the Computer-Based Visualisation of Cultural Heritage*, version 2.1.
3. Collections Trust (2022). *Spectrum 5.1: The UK Museum Collections Management Standard*.

Adresy eZasobów

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Porównaj trzy metody cyfrowej dokumentacji wybranego obiektu dziedzictwa. Która najlepiej odpowiada celom badawczym i dlaczego? 2. Oceń wiarygodność cyfrowej rekonstrukcji historycznej. Jak odróżnić udokumentowane ustalenia od hipotez i decyzji interpretacyjnych? 3. Opracuj koncepcję cyfrowego udostępnienia wybranej kolekcji muzealnej, uwzględniając dostępność, prawa autorskie, potrzeby odbiorców i trwałość zasobów. 4. Omów wybrane przykłady udanych projektów dziedzictwa cyfrowego, które mogą stanowić wzór do naśladowania.
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.