

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowoczesne muzealnictwo, PG_00073595						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
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	dr Michalina Petelska					
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						
	Dodatkowe informacje: ćwiczenia audytoryjne, zajęcia terenowe poza UG - w muzeum						
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		30.0	62
Cel przedmiotu	<p>Stworzenie podstaw do krytycznej refleksji nad współczesnym muzealnictwem.</p> <p>Zapoznanie studentów z działalnością muzeów w jej różnorodnych wymiarach.</p> <p>Przygotowanie studentów do współtworzenia aktywności muzeów w przestrzeni Internetu.</p>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Zna i rozumie ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania związane z pracą w muzeum związane z PR i organizowaniem wydarzeń.	[SW1] oral statement/ conversation/discussion
	[PGHL3_K03] Jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego w zakresie ochrony i promocji dziedzictwa historycznego na szczeblu lokalnym i regionalnym	Jest gotów do inicjowania działań popularyzatorskich w ramach pracy w muzeum, ze szczególnym uwzględnieniem organizowania gier muzealnych.	[SK5] implementation of a problem task [SK8] observation of student's independent or team work
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Jest gotów do podjęcia pracy w muzeum w dziale projektów (wydarzeń kulturalnych) i odpowiedzialnego realizowania obowiązków zawodowych.	[SK1] oral statement/conversation/ discussion [SK5] implementation of a problem task
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe narzędzia dla popularyzacji historii poprzez działania muzeum, w tym wykorzystuje m.in.: gry muzealne, kanały mediów społecznościowych muzeów, projekty multimedialne, warsztaty online, muzealne bazy danych.	[SU1] oral statement/conversation/ discussion [SU8] observation of student's independent or team work
[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac działu projektów kulturalnych lub działu PR w muzeum.	[SU8] observation of student's independent or team work	
Treści przedmiotu			
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	kolokwium	51.0%	70.0%
	Przygotowanie, rozwiązywanie zadań problemowych	0.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>D. Folga-Januszewska, Dzieje pojęcia muzeum i problemy współczesne - wprowadzenie do dyskusji nad nową definicją muzeum ICOM, "Muzealnictwo" 2020(61): 39-57.</p> <p>Muzeologia cyfrowa. muzeum i narzędzia cyfrowe humanistyki, pod red. M. Baki, Toruń 2020.</p> <p>J. Orzechowska-Waślawska, 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.</p> <p>M. Przybysz, T. Knecht, Wykorzystanie social media w muzeum - korzyści i zagrożenia, "Studia Eickie", 22(2020), nr 3, s. 325 - 342.</p> <p>R. Więckowski, "Chmura" dostępnej sztuki, Kultura Współczesna, 3(102)/2018, s. 146 - 157.</p>	

	<p>Uzupełniająca lista lektur</p>	<p>M. Lorenc, "Proszę się cofnąć do przodu!" - o polityce partycypacji w pracach ICOM nad "praską definicją muzeum", "Muzealnictwo" 2022(63): 165-172.</p> <p>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.</p> <p>A. Stasiak, Muzeum jako produkt turystyczny [w:] Przemysł turystyczny, pod red. A. Schwichtenberga i E. Dziegieć, Koszalin 2000, s. 165-182.</p>
	<p>Adresy eZasobów</p>	<p>Podstawowe</p> <p>http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-647a11ad-3f79-478f-ac62-3152b582514b - M. Przybysz, T. Knecht, Wykorzystanie social media w muzeum - korzyści i zagrożenia, "Studia Etckie", 22(2020), nr 3, s. 325 - 342. [dostęp: 29.06.2024]</p> <p>http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-doi-10_26112_kw_2017_98_08 - J. Orzechowska-Waślawska, 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. [dostęp: 29.06.2024]</p> <p>https://repozytorium.umk.pl/handle/item/6676 - Muzeologia cyfrowa. muzeum i narzędzia cyfrowe humanistyki, pod red. M. Baki, Toruń 2020. [dostęp: 29.06.2024].</p>
<p>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</p>	<p>Samodzielna interpretacja zmian zachodzących w definicji muzeum.</p> <p>Czy w Polsce można wskazać przykłady "efektu Bilbao"?</p> <p>Analiza aktywności wybranych muzeów w social mediach. Przygotowanie propozycji własnych wpisów/kampanii promocyjnych.</p> <p>Co to znaczy "muzeum dostępne"?</p>	
<p>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</p>	<p>Nie dotyczy</p>	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.