

OPIS PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA (SYLABUS)

1.	Nazwa przedmiotu/modułu w języku polskim Wizualizacja historii	
2.	Nazwa przedmiotu/modułu w języku angielskim Visual history	
3.	Jednostka prowadząca przedmiot Instytut Historyczny	
4.	Kod przedmiotu/modułu 22-HPP-S2-K-WiH	
5.	Rodzaj przedmiotu/modułu (<i>obowiązkowy lub fakultatywny</i>) Do wyboru	
6.	Kierunek studiów Historia w przestrzeni publicznej (public history)	
7.	Poziom studiów (<i>I lub II stopień lub jednolite studia magisterskie</i>) II stopień	
8.	Rok studiów (<i>jeśli obowiązuje</i>) I rok	
9.	Semestr (<i>zimowy lub letni</i>) letni	
10.	Forma zajęć i liczba godzin Konwersatorium, 30 h	
11.	Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy osoby prowadzącej zajęcia Dr Dorota Wiśniewska	
12.	Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla przedmiotu/modułu oraz zrealizowanych przedmiotów	
13.	Cele przedmiotu Przedstawienie pojęcia wizualizacji historii. Wskazanie kluczowych problemów metodologii pracy ze źródłami historycznymi w kontekście historii wizualnej. Zwrócenie uwagi na szeroko rozumiany obraz jako nośnik pamięci historycznej oraz rolę wizualnych reprezentacji historii w kulturze i społeczeństwie. Krytyczne uwrażliwienie w badaniach nad przeszłością i popularyzacją wiedzy historycznej w kontekście brania odpowiedzialności za podejmowane projekty i ich skutki społeczne	
14.	Zakładane efekty uczenia się	Symbole kierunkowych efektów uczenia się, <i>np.:</i>

		K_W01*, K_U05, K_K03
	Ma wiedzę z dziedziny psychologii, pedagogiki, medioznawstwa, technologii informacyjnej i innych dyscyplin, wykorzystywanych w procesie upowszechniania wiedzy historycznej za pomocą środków wizualnych, a także w badaniach tego procesu.	K_W05
	Zna światowe i europejskie trendy badawcze i praktyczne przedsięwzięcia w zakresie visual history	K_W07
	Zna i rozumie metody analizy, interpretacji, wartościowania i problematyzowania historii wizualnej	K_W08
	Posiada pogłębione umiejętności analizy wytworów historii wizualnej oraz przedstawiania wyników swoich ustaleń szerokiej publiczności	K_U02
	Posiada umiejętność integrowania wiedzy z różnych dyscyplin w zakresie nauk humanistycznych w celu pogłębionej analizy materiałów historii wizualnej	K_U04
	Stosuje różnorodne wizualne metody i techniki prezentacji wyników badań	K_U08
	Potrafi koordynować i współorganizować przedsięwzięcia z zakresu historii wizualnej.	K_K03
15.	<p>Treści programowe</p> <p>Rola przekazów wizualnych w historii i współczesności, Wykorzystanie źródeł historycznych w warsztacie historyka publicznego, Historia wizualna a wizualizacja historii, Wizualne przedstawienia historii i ich analiza, Różne media przedstawiania historii, Ograniczenia i uwarunkowania wizualizacji - krytyczne spojrzenie na media i metody wizualizacji, Fotografia jako reprezentacja rzeczywistości, Fotografia historyczna i współczesna jako źródło i narzędzie konstruowania narracji, Modyfikacje zdjęć: zabiegi artystyczne, deep fakes, manipulacja, Pocztówka jako narzędzie public history, Zawartość pocztówek historycznych i współczesnych, Oddziaływanie i wykorzystanie pocztówek, Critical cartography, Wizualizacja danych na mapie jako element przekazu wizualnego, Artystyczne cechy map, Różne rodzaje wystaw i ich charakterystyczne cechy wizualne (muzealne, instalacje artystyczne, plenerowa i in.), Rozwój idei wystawiennictwa muzealnego, Wystawa jako połączenie wielu rodzajów wizualizacji historii, Wizualizacja historii w przestrzeni miejskiej, Historyczne i współczesne przejawy wizualizacji historii w przestrzeni miejskiej, Rywalizacja różnych form wizualizacji w przestrzeni miejskiej, Oddolne i odgórne obszary wizualizacji historii w przestrzeni miejskiej, Specyfika Internetu jako medium public history, Wizualizacja historii na social mediach, stronach instytucji, w wystawach online, Krytyka wizualizacji informacji historycznych, Memy jako fenomen internetowy, Memy historyczne i historycyzujące, Narzędzia i kody wykorzystywane do wizualizacji historii w formie memów, Kreska komiksów historycznych - realizm czy figuratywność? Cel powstania komiksu historycznego a jego warstwa wizualna, Zarzuty historyków, stosunek public historians do gier, Specyfika różnych typów gier: wideo, planszowych, LARP, Wizualne aspekty gier a przekazywanie informacji i oddziaływanie emocjonalne na graczy.</p>	
16.	Zalecana literatura	

	<p>D. Skotarczak, Kilka uwag o historii wizualnej, "Klio Polska" t.8 2016, s. 117-130</p> <p>A. D'Alleva, Jak studiować historię sztuki, Kraków 2006, s. (28)48-68</p> <p>J. Bąk, Statystycznie rzecz biorąc, Warszawa 2020, s. 121-139 (pdf s. 76-92)</p> <p>P. Francuz, Neuropoznawcze podstawy komunikacji wizualnej [w:] Komunikacja wizualna, red. P. Francuz, Warszawa 2012, s. 11-46</p> <p>S. Sontag, O fotografii, Kraków 2017</p> <p>J. Gąsowski, Psychologiczne aspekty wykorzystania fotografii w edukacji historycznej [w:] Fotohistoria. Fotografia w edukacji historycznej, red. V. Julkowska, Poznań 2012, s. 13-22</p> <p>P. Banaś, Orbis Pictus. Świat dawnej karty pocztowej, Wrocław 2005, s. 54-95</p> <p>K. Jankowska, M. Michałowska, A. Łuczkiwicz, ZOBACZYĆ – ROZPOZNAĆ – ZROZUMIEĆ. Wizualizacja jako metoda upowszechniania wiedzy, Gdańsk 2019, s. 45-55.</p> <p>M. Madurowicz, Mapa jako optyka, „Łódzkie Studia Etnograficzne” 60/2021, s. 13-34.</p> <p>Folga-Januszewska, D., Obraz, narracja, pamięć. Czy możliwe jest wyobrażenie przeszłości w muzeum? [w:] Historia Polski od-nowa. Nowe narracje historii i muzealne reprezentacje przeszłości, red. R. Kostro, K. Wóycicki, M. Wysocki, Warszawa 2014, s. 71-87.</p> <p>M. Bąkowska, Obraz w pejzażu miasta - Murale, "Architektura Krajobrazu" 1-2 2006, s. 42-48</p> <p>W. Werner, D. Gralik, A. Trzoss, <i>Media społecznościowe a funkcjonowanie wiedzy historycznej w Polsce. Raport z badań</i>, "Przegląd Archiwalno-Historyczny" VI 2019, s. 211-235</p> <p>S. J. Stenka, J. Szczepkowski, <i>Obraz jako narzędzie komunikacji – wykorzystanie mediów społecznościowych w popularyzacji zagadnień z historii sztuki</i> [w:] Historia a media. Zbiór studiów t. 4, red. D. Gołaszewska-Rusinowska, M. Mielewska, Toruń 2019, s. 168-199</p> <p>A. Borkiewicz, Kody dominujące w memach internetowych dotyczących historii Polski, "Acta Historica Gedanensia" IX 2018, s. 237-247</p> <p>J. Nowak, Memy internetowe: teksty (cyfrowej) kultury językiem krytyki społecznej [w:] Współczesne media. Język mediów, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Lublin 2013, s. 227-238</p> <p>I. Copik, Historia z komiksem! – o edukacyjnych walorach komiksu jako medium, Nauczyciel i Szkoła 2018/1, nr 65, s. 151-166</p> <p>M. Woźniak, Granie w historię, „Klio Polska” 8/2016, 131-143</p>
17.	<p>Forma zaliczenia poszczególnych komponentów przedmiotu/modułu, sposób sprawdzenia osiągnięcia zamierzonych efektów uczenia się:</p> <p>wykład:</p> <p>seminarium:</p> <p>laboratorium:</p> <p>konwersatorium: praca semestralna (aktywność na zajęciach i końcowa praca pisemna)</p> <p>inne: egzamin specjalizacyjny</p>
18.	<p>Język wykładowy</p> <p>polski</p>
19.	<p>Obciążenie pracą studenta</p>

	Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
	Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem: - konwersatorium	30
	Praca własna studenta np.: - czytanie wskazanej literatury: - przygotowanie pisemnej pracy semestralnej: - przygotowanie do egzaminu	30 45 15
	Suma godzin	120
	Liczba punktów ECTS	4

*objaśnienie symboli:

K (przed podkreśleniem) - kierunkowe efekty uczenia się

W - kategoria wiedzy

U - kategoria umiejętności

K (po podkreśleniu) - kategoria kompetencji społecznych

01, 02, 03 i kolejne - numer efektu uczenia się