

Státní závěrečná zkouška navazující magisterské studium SNM ÚISK FF UK

1. obhajoba diplomové práce (minimálně 70 stran (3,5 AA))

2. ústní zkouška ze 3 povinných předmětů (ústní zkouška v rozsahu celé látky dvouletého navazujícího magisterského studia, především v rámci profilujících předmětů, shrnuté do uvedených širších zkušebních předmětů)

- a) informační věda
- b) filosofie a nová média
- c) informační politika

d) zkouška z jednoho ze tří volitelných předmětů:

- 1) digitální kultura
- 2) interaktivní média
- 3) informační design

Průběh SZZK

1. Obhajoba DP (30 min), která probíhá před samotnou ústní zkouškou, bez obhájené DP nelze ústní zkoušku konat; obhajoby DP probíhají zpravidla 1 den a následně druhý den pak druhá část SZZK, tedy ústní zkoušky
2. Ústní zkouška (30 min příprava, 30 min zkouška): vylosování jednoho okruhu z každého z předmětů, 30 min. na přípravu, 30 min na zkoušku ze všech 4 předmětů; vylosované okruhy se vracejí do slosování, tj. všichni mají stejné podmínky

Předpoklady:

1. Dobrá znalost teorie (hluboký teoretický základ, široký záběr)
2. Orientace (schopnost vyhodnotit relevanci, souvislosti, vazby)
3. Kritický přístup (popis faktů nestačí!)
4. Schopnost provázat teorii a praxi (uvést příklady aplikace, vidět souvislosti a vlivy na současnou praxi)
5. Schopnost odhadnout relevantnost teorií založených na praxi v západním světě pro jejich aplikaci v ČR
6. Schopnost přidat něco navíc (nový poznatek, souvislost, příklad, hypotézu)

Otázky k SZZK obsahují:

1. Okruh problému
2. Zpřesňující, nikoli vyčerpávající otázky a podokruhy
3. Mezi otázkami jsou vazby a možné překryvy
4. Literatura – základní a orientační přehled (předpokládáme schopnost pracovat s informačními zdroji na vysoké úrovni)

Vypracování otázky v oborové wiki na adrese <http://snm.stogr.net> minimálně obsahuje:

1. Základní **přehled** (představení problému, souvislostí, základní charakteristiky a definice)
2. **Obsah** (strukturovaný text, rozpracování jednotlivých témat podle předem dané osnovy)
3. Anotovaná **bibliografie** (rešerše na dané téma, výběr kvalitních, ověřených, relevantních a aktuálních zdrojů, krátká anotace, citace dle platných norem)
4. **Demonstrace** (příklad z praxe, případová studie, esej, úvaha, reportáž, recenze, kritika, schéma, diagram, foto...)

Verze dokumentu (okruhy a literaturu budeme průběžně aktualizovat a upravovat, dbejte prosím na to, abyste se připravovali ke SZZK podle aktuálního dokumentu):

Verze: 6

Praha, 24.6.2008

Petra Jedličková, SNM ÚISK FF UK

A: Informační věda

1. Pojem informace jak jej chápe informační věda a související obory

Co je to informace a jaké jsou základní principy jejího pojetí a definování? Příklady definic informace a jejich kritická reflexe. Jaké jsou metody měření informace? Shannonova teorie informace. Jakými problémy informace se zabývá informační věda? (informační šum, vědecká informace, informace jako proces, energie, model, měření kvality informace, informační exploze... apod.)

C.E. Shannon, "A Mathematical Theory of Communication", *Bell System Technical Journal*, vol. 27, pp. 379-423, 623-656, July, October, 1948

CEJPEK, J.: Informace, komunikace a myšlení. Úvod do informační vědy. 1.vyd. Praha, Karolinum 1998. 179 s.

BUCKLAND, M. K. Information as Thing. *Journal of ASIS*, 1991, vol. 42, no. 5, s. 351-360.

<http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/Buckland.pdf>

Studijní materiály k předmětu „Úvod do informační vědy“, Martin Souček, ÚISK:

http://uisk.ff.cuni.cz/dwn/1003/1986cs_CZ_informace_a_inf.veda.ppt

BELKIN, N. J., ROBERTSON, S. B. Information Science and the Phenomenon of Information. *Journal of ASIS*, 1976, vol. 27, s. 197-204.

2. Vývoj informační a knihovnické vědy (od vzniku písma až dodnes) v souvislosti s rozvojem médií a technologie vědění

Premisy, předmět zkoumání, vývoj v relevantních souvislostech, vazby na další obory a historické milníky. Nejvýznamnější díla, školy (teoretické přístupy) a autoři.

VICKERY, B. C., VICKERY, A. Information science in theory and practice. London : Bowker-Saur, 1989. (Dostupné on-line z IP adres UK: http://ckis.cuni.cz/F/7EML7TQ5RXXMFKDMBJLGVJKA3X5AYNNXJXMLHYCR4B8S3RITUBF-36995?func=service&doc_library=CKS01&doc_number=000587568&line_number=0001&service_type=MEDIA);

RUBIN, Richard. Foundations of library and information science. New York: Neal-Schuman Publishers, 2000. xi, 495 s. ISBN 1-5557-0402-6.

Jiří Cejpek: Knihovnictví v širších souvislostech. *Národní knihovna, knihovnická revue*. Rok 1999, č. 6, s. 273–279. Dostupné on-line: <http://full.nkp.cz/nkkr/nkkr9906/9906273.html>

KÖNIGOVÁ, Marie. Vybrané kapitoly z informační vědy. 18 s. In.: Informační studia a knihovnictví v elektronických textech I / editoři Richard Papík, Martin Souček, Anna Stöcklová. [Praha] : Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví, c2001. 1 CD-ROM.

KÖNIGOVÁ, M.: Teorie systémů vědeckých, technických a ekonomických informací. Praha : ÚVTEI, 1984. 120 s.

HERNER, S. Brief history of information science. *Journal of ASIS*, 1984, vol. 35, no. 3, s. 157-163. 8. Information Science. Ed. J. M. Pember. New York, London, 1990.

CEJPEK, Jiří. Informace, komunikace a myšlení: úvod do informační vědy. Praha: Karolinum, 1998. 179 s. ISBN 80-7184-767-4.

CEJPEK, Jiří. Informační věda z pohledu postmoderního myšlení. s. 300-303. In.: i'93, Roč. 35, č. 12.

CEJPEK, Jiří. Co je informační věda. s. 61-63. In.: i'93, Roč. 35, č. 3.

Jiří Cejpek: *Dějiny knihoven a knihovnictví*. Praha, 2002.

Další zdroje ÚISK (uisk.ff.cuni.cz): přednášky Martina Součka, CD Informační studia a knihovnictví v elektronických

textech I : Jiří Cejpek – „Informační věda pro začátek 21. století“, Marie Königová „Vybrané kapitoly z informační vědy“, Elektronické studijní texty ÚISK <http://texty.jinonice.cuni.cz/studijni-texty>, digitální knihovna ÚISK, odborné časopisy INSK (např. www.ikaros.cz), sborníky (např. www.inforum.cz), archívy a digitální knihovny INSK (např. <http://eprints.rclis.org/>) a další zdroje viz. např. <http://uisk.ff.cuni.cz/listing.do?categoryId=1226>

Wikipedia: - Information Science – History http://en.wikipedia.org/wiki/Information_science#History

Library Science – History http://en.wikipedia.org/wiki/Library_science#History

3. Kvantitativní metody informační vědy

Bibliometrie jako měření kvantitativního charakteru informačních a knihovnických jevů, scientometrie jako měření výkonu vědy obecně, informetrie, kybermetrie atd. a jejich vzájemný vztah. K čemu slouží citační indexy a impact faktor? Jaké mají praktické využití (příklad ze současné praxe) bibliometrické zákony? (Bradfordův, Zipfův a Lotkův zákon) Přístupy k hodnocení vědeckých výstupů v ČR a na UK (jako příklad).

Schwarz, Josef. Před 40 lety začala zlatá éra citačních rejstříků vědecké literatury. Ikaros [online]. 2003, roč. 7, č. 11 [cit. 2008-02-16]. Dostupný na World Wide Web: <<http://www.ikaros.cz/node/1520>>. URN-NBN:cz-ik1520. ISSN 1212-5075.

TDKIV - Česká terminologická databáze z oblasti knihovnictví a informační vědy (báze KTD) on-line: http://www.nkp.cz/o_knihovnach/Slovník/index.htm

Studijní materiály k předmětu „Úvod do informační vědy“, Martin Souček, ÚISK: http://uisk.ff.cuni.cz/dwn/1003/2070cs_CZ_bibliometrie_uvod.ppt

Studijní materiály k předmětu „Úvod do informační vědy“, Martin Souček, ÚISK: http://uisk.ff.cuni.cz/dwn/1003/2744cs_CZ_kybermetrie_a_b.zakony.ppt

4. Uchopení informační společnosti informační vědou

Co je informační společnost, jaké jsou současné teoretické směry, které z těchto směrů jsou relevantní informační vědě?

WEBSTER, Frank (ed.). *The information society reader*. London: Routledge, 2004. 449 s. ISBN 0-415-31928-5.

WEBSTER, Frank. *Theories of the information society*. London: Routledge, 1995. 257 p. ISBN 0-415-10574-9.

CASTELLS, Manuel. *The information age: Economy, society and culture*. Vol. I, *The rise of the network society*. Malden: Blackwell, 1996. 556 p. ISBN: 1-55786-617-1.

CASTELLS, Manuel. *The information age: Economy, society and culture*. Vol. II, *The power of identity*. Malden: Blackwell, 1997. 461 p. ISBN: 1-55786-873-5.

CASTELLS, Manuel. *The information age: Economy, society and culture*. Vol. III, *End of Millenium*. Malden: Blackwell, 1998. 418 p. ISBN: 1-55786-872-7.

5. Aspekty nových médií, jak je zkoumá informační věda a knihovnictví

"Nové" aspekty a vlastnosti nových médií a základní rozdíly mezi "klasickým" a "síťovým" pojetím pojmu médium. Datasféra, typy "technologie vědění". Imediace, hypermediace a remediace.

SKENDERIJA, Saša. *The media paradigm for information science* (1999). 10. s. Dostupné z: <http://www1.cuni.cz/~skenders/cais99.pdf>.

CHUN, Wendy Hui Kyong, KEENAN, Thomas. New media, old media: A history and theory reader. Routledge, New York: 2006. 418 s.

- D. Bolter & R. Grusin: Remediation
http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/Remediation_clanek.pdf

BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard. Remediation: understanding new media. MIT Press, Cambridge: 1998. 295 s.
Dostupné na: <http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/remediation.pdf>

V. Crosbie: What is New Media?
http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/Crosbie-What_is_New_Media.pdf

Kera, Denisa: Informace, recepce, kódy
http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/Kera-2_5.pdf

PETŘÍČEK, Miroslav: Osobní svědectví o komunikačních sítích a virtuální realitě
<http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/Petricek-Svedectvi.pdf>

PETŘÍČEK, Miroslav: Úvod do teorie médií
http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/UVOD_DO_TEORIE_MEDII.htm
PETŘÍČEK, Miroslav. Síť čili tělo bez orgánů. s. 67-71. In.: Filosofický časopis, Roč. 46, 1998, č. 1. Dostupné na:
<http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/petricek.pdf>
V. Bush: As We May Think
<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>

6. Digitalizace a knihovnictví

Elektronické publikování, digitální knihovny, proměna autority. Digitalizace dokumentů, záchrana kulturního dědictví, paměťové instituce. Technické řešení digitálních knihoven, metadata, formáty, standardy. Problematika indexace, prohledávání a archivace elektronických zdrojů. Problematika dostupnosti.

www.ikaros.cz (viz. prohlížení archívu podle rubrik: „archiv“ úplně dole na stránce)
www.manuscriptorium.cz
www.inforum.cz (sborníky z předchozích let, např. <http://www.inforum.cz/archiv/inforum2006/program.php.htm#35>)

7. Knihovnické služby a duševní vlastnictví

Podstata problému v informační společnosti, hlavní třecí plochy. Základní přehled legislativní úpravy problému: knihovnický zákon, autorský zákon, zákon o ochraně osobních údajů a další. Konkrétní kauzy, příklady řešení, specifika elektronických zdrojů v knihovnách (konsorcia, reprografické služby apod.). Open Access Initiative, Creative Commons a další projekty řešení.

www.ikaros.cz, www.inforum.cz, <http://uisk.jinonice.cuni.cz/sisler/teaching.htm>, ...

LESSIG, Lawrence. The future of ideas: the fate of the commons in a connected world. New York: Random House, 2001. 352 s. ISBN 0-375-50578-4.

8. Znalosti, vědění a knihovnictví

Wikinomie, masová kolaborace, peer production, virtuální komunity, kolaborace, sociální média jako informační zdroje, tvorba a sdílení dokumentů. Současné trendy v indexaci, popisu a vyhledávání informací a jak s nimi pracují akademické knihovny. Informace ve vědě a výzkumu.

D. Tapscott & A. Williams: Wikinomics : how mass collaboration changes everything
<http://dl.cuni.cz/file.php/225/soubory/Wikinomics.pdf>

Commons-based peer production (Wikipedia)
http://en.wikipedia.org/wiki/Peer_production

Knowledge environment (Wikipedia)
http://en.wikipedia.org/wiki/Knowledge_environment

D. Atkins: Research Libraries and Digital Library Research for Cyberinfrastructure-enabled Knowledge Communities
http://www.communitytechnology.org/products/china_dl_paper.pdf

9. Knihovna 2.0 a Information (Learning, Teaching) Commons

Současné trendy rozvoje služeb akademických knihoven, podstata Information (Learning) Commons, příklady aplikace a jejich srovnání. Současné metody vyhledávání na webu, vyhledávání v interních zdrojích a jejich indexace, vyhledávací a indexovací technologie, neviditelný (hluboký) web, nevyužité možnosti masově používaných vyhledávacích strojů, znalostní roboti, Web 2.0 a informační služby knihoven.

Celý archív konference www.inforum.cz, kde je toto ústředním tématem
Library 2.0 (Wikipedia)
http://en.wikipedia.org/wiki/Library_2.0
M. Casey & L. Savastinuk: "Library 2.0: Service for the next-generation library"
<http://www.libraryjournal.com/article/CA6365200.html>

10. HCI

Podstata HCI a její aplikace do prostředí knihoven. Současné výzkumy a projekty v oblasti HCI v knihovnách. Knihovna jako rozhraní, komunikace mezi člověkem (klientem) a univerzem dat, filosofické pohledy na komunikaci člověk-stroj, kódy, jazyky.

Němečková, Lenka; Pavlásková, Eliška. Mezinárodní konference o uživatelských rozhraních a interakci mezi člověkem a počítačem 2007. Ikaros [online]. 2007, roč. 11, č. 08 [cit. 2008-02-17]. Dostupný na World Wide Web: <<http://www.ikaros.cz/node/4268>>. URN-NBN:cz-ik4268. ISSN 1212-5075.

HCI seminář Petry Slukové, ÚISK: <http://uisk.ff.cuni.cz/detail.do?articleId=2565>

KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

BREJCHA, Jan. Mezi designem a kódem, aneb za filosofií interakčního designu. 2005. DP. (knihovna Jinonice)
LOUKOTOVÁ, Klára. Současná uživatelská rozhraní dialogových informačních systémů. 2006. DP. (knihovna Jinonice, fulltext v ISDP)
PÁCHA, Jan. Chování uživatele při vyhledávání informací. 2005. DP. (knihovna Jinonice, fulltext v ISDP)
PAPÍK, Richard. Vyhledávání informací II. Uživatelské rozhraní a vlivy oboru „human-computer interaction“. Národní knihovna. 2001, roč. 12, č. 2, s. 81-90. ISSN 1214-0678. (<http://full.nkp.cz/nkkr/NKCR0102/0102081.html>)
PAPÍK, Richard. Dialogové vyhledávání a služby v kontextu člověk – počítač. 2000. (knihovna Jinonice)
SOUČKOVÁ, Martina. Aspekty vztahu člověk-počítač s důrazem na uživatelské rozhraní. 2003. DP (knihovna Jinonice)

LITERATURA

Bridger, R. S. Introduction to ergonomics. 2003.
Dix, Alan. Human-computer interaction. 2004.
Hix, Deborah. Developing user interfaces : ensuring usability through product & process. 1993.
Huck, Friedrich O. Visual communication : an information theory approach. 1997.
Laurel, Brenda. The Art of human-computer interface design. 1990.
Manovich, Lev. The language of new media. 2002
McCarthy, John. Technology as experience. 2004
Negroponte, Nicholas. Digitální svět. 2001
Norman, Donald A. Emotional design: why we love (or hate) everyday things. 2005
Norman, Donald A. The design of everyday things. 2002
Pheasant, Stephen. Bodyspace : anthropometry, ergonomics, and the design of work. 2006.
Preece, Jenny. Human-computer interaction. 1995.
Raskin, Jef. The humane interface : new directions for designing interactive systems. 2000.
Salvendy, Gavriel. Handbook of human factors and ergonomics. 2006.
Sharp, Helen. Interaction design : beyond human-computer interaction. 2007.
Shneiderman, Ben. Designing the user interface : strategies for effective human-computer interaction. 2005.
Strunk, William. The elements of style. 1999.
Wilson, John R. Evaluation of human work. 2005.

B: Filosofie a nová média

1) Teorie nových médií: přístupy a perspektivy

Vyjmenujte a popište jednotlivé přístupy k teorii nových médií. Co jsou nová média podle těchto přístupů? Co je předmětem studia nových médií? Jaký typ mezioborové spolupráce předpokládají jednotlivé přístupy? Jaké metodologie a přístupy můžeme používat při zkoumání nových médií?

Noah Wardrip-Fruin and Nick Montfort, eds.: The New Media Reader

2) (Novo)mediální fantazie, imaginární média a rané koncepty internetu.

Uved'te příklady mediálních fantazií, imaginárních médií a původních představ spojených s různými médii. Vyjmenujte autory a vizionáře spojené se začátkem internetu. V čem dnešní internet naplňuje jejich původní představy a vize? Jaká očekávání a koncepty zůstávají neuskutečněné? Jaké jsou dnešní fantazie a koncepty spojené s novými médii?

Bush, Vannevar. As We May Think : The Atlantic Monthly, 1945, č. 176.
<http://www.theatlantic.com/unbound/flashbks/computer/bushf.htm>. ISSN 1091-8264.

Licklider, J. C. R. Man-Computer Symbiosis, 1960.

<http://memex.org/licklider.pdf>

Theodor Nelson: Project XANADU, 1960.

Douglas Engelbart: Augmenting Human Intellect, 1962.

Ivan Sutherland: Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System, 1963.

Carolyn Marvin, When old technologies were new: Thinking about electric communication in the late nineteenth century, New York: Oxford University Press, 1988.

Howard Rheingold, Tools for thought, MIT, 1980 - 2000.

<http://www.rheingold.com/texts/tft/>

3) (Novo) mediální archeologie a genealogie.

Vyjmenujte autory, kteří se zabývají mediální archeologií a genealogií. Jaká jsou východiska těchto přístupů? V čem se liší od mediální historie? Jaký je vztah mezi archeologií a genealogií ve filozofii? Jak se liší tento přístup od hermeneutiky? Vyberte si příklad autora a textu, na kterém tyto vztahy vysvětlíte.

Kittler, Friedrich. Discourse Networks 1800/1900. Stanford : Stanford University, 1992. ISBN 0-8047-2099-1.

Grau, Oliver: Virtual art - from illusion to immersion. MIT, 2003

Zielinski, Siegfried: Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means. MIT, 2006

Grau, Oliver: MediaArtHistories. MIT, 2007

Eric Kluitenberg: First Introduction to an Archaeology of Imaginary Media

<http://www.debalie.nl/artikel.jsp;jsessionid=3DD82A78C974E21A8DBBB0F3E12BFE9B?articleid=12136>

Eric Kluitenberg: Second Introduction to an Archaeology of Imaginary Media

<http://osdir.com/ml/culture.internet.spectre/2006-12/msg00000.html>

Siegfried Zielinski: Media Archaeology

http://www.hydrapoetics.com/zielinski_friedrich.txt

Lev Manovich: An Archeology of a Computer Screen

http://www.manovich.net/TEXT/digital_nature.html

Erkki Huhtamo: From Kaleidoscomaniac to Cybernerd

<http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/MediaArchaeology/HuhtamoArchaeologyOfMedia.html>

4) Hypertextové teorie

Vyjmenujte některé rané koncepty hypertextu a autory s tím spojené. Jak se koncept hypertextu utvářel a měnil? Čím se hypertextová teorie zabývá v 80. a pak v 90. letech? Uveďte základní autory a příklady hypertextové literatury. Jaké koncepty z literární vědy a postmoderní filozofie si hypertextová teorie vypůjčuje? Jaké nové pojmy přináší?

Theodor H. Nelson: A File Structure for The Complex, The Changing, and the Indeterminate, 1965

Jakob Nielsen: Hypertext'87 Trip Report

<http://www.useit.com/papers/tripreports/ht87.html>

Tim Berners-Lee: Information Management: A Proposal

<http://www.w3.org/History/1989/proposal.html>

Aarseth, E. J. Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore : Johns Hopkins, 1997. ISBN 08-01855-78-0.

Landow, George. Hypertext : The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore : Johns Hopkins University, 1992. ISBN 0-8018-4281-6.

Bolter, David Jay. Writing space: The computer, hypertext, and the history of writing. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, 1991.

Michael Joyce: Notes Toward an Unwritten Non-Linear Electronic Text

<http://www3.iath.virginia.edu/pmc/text-only/issue.991/joyce.991>

Nancy Kaplan: Politexts, Hypertexts, and Other Cultural Formations in the Late Age of Print

<http://www.ibiblio.org/cmc/mag/1995/mar/kaplan.html>

Mark Bernstein: Patterns Of Hypertext

<http://www.eastgate.com/patterns/Patterns.html>

Jay David Bolter: Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing

Murray, Janet H. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press, 1997.

Foucault, Michel. "What Is An Author." *Language, Counter-Memory, Practice: Selected Essays and Interviews* by Michel Foucault. Ed. Donald F. Bouchard. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1977.

Barthes, Roland. "The Death of the Author." *Modern Literary Theory: A Reader*, 2nd edition. Ed. Rice and Waugh.

London: Edward Arnold, 1993

5) Studium softwaru a teorie kódu

Vyjmenujte autory a díla, která se konceptem kódu a softwaru zabývají. Jaké jsou ontologické, metafyzické, estetické, kulturní a politické aspekty softwaru a kódu? V jakém smyslu se koncept kódu používá? Jaké typy kódů znáte? Jaký je rozdíl mezi přirozeným a počítačovým jazykem? Co je sociální software? Co je umělecký software? Jaké příklady podobných projektů znáte?

Cramer, Florian: *Words made flash: Code, Culture, Imagination*

<http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/research/fcramer/wordsmadeflesh/>

Fuller, Matthew: *Behind The Blip: Essays on the Culture of Software*, Autonomedia, 2003

Fuller, Matthew: *Softness: interrogability; general intellect; art methodologies in software*

<http://www.spc.org/fuller/texts/softness-interrogability-general-intellect-art-methodologies-in-software/>

Bentley, Peter J.: *The Meaning of Code*

http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=12316

Rheingold, Howard: *The Battle over Control of Code is a Battle over Freedom*

http://www.aec.at/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=12496

Kittler, Friedrich: *There is No Software*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=74>

Boyd, Danah, Ellison, Nicole: *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship.* 2007, October, *Journal of Computer-Mediated Communication*. <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>

Boyd, Danah: *The Significance of Social Software*, 2007. *BlogTalks Reloaded: Social Software Research & Cases* (Thomas N. Burg and Jan Schmidt, Eds.). Norderstedt, pp. 15-30.

<http://www.danah.org/papers/BlogTalksReloaded.pdf>

Heim, Michael. *Electric Language : A Philosophical Study of Word Processing*. New Haven : Yale University, 1999. ISBN 0-300-07746-7.

Derrida, Jacques. *Signatúra událost kontext*. In Derrida, Jacques. *Texty k dekonstrukci*. Přel. Miroslav Petříček. Bratislava : Archa, 1993, s. 277–306. ISBN 80-7115-046-0.

Deleuze, Gilles, Guattari, Felix. *A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis : University of Minnesota, 1987. ISBN 0-8166-1402-4.

Gregory, Wanda Torres: *Heidegger On Traditional Language And Technological Language*

<http://www.bu.edu/wcp/Papers/Cont/ContGreg.htm>

6) Sociální a kulturní aspekty nových médií v současných teoriích

Jaká politická, sociální a kulturní hnutí spojená s novými médii znáte? Jaké koncepty demokracie vznikají s nástupem nových médií? Jaké politické, sociální a kulturní výzvy před nás nová média staví?

Rheingold, Howard: Cooperation Project : <http://www.rheingold.com/cooperation/beta/about.html>

Mayfield, Ross: Social Network Dynamics and Participatory Politics

<http://www.extremedemocracy.com/chapters/Chapter%20Ten-Mayfield.pdf>

Ito, Joichi: Emergent Democracy : <http://extremedemocracy.com/chapters/Chapter%20One-Ito.pdf>

Shirky, Clay: Power Laws, Weblogs and Inequality

<http://extremedemocracy.com/chapters/Chapter%20Three-Shirky.pdf>

White, Ken: The dead hand of modern democracy: Lessons for emergent post-modern democrats

<http://extremedemocracy.com/chapters/Chapter%20Eight-White.pdf>

Bauwens, Michel: The Political Economy of Peer Production , <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499>

Bauwens, Michel: Peer to peer: from technology to politics to a new civilisation?

<http://www.itu.int/osg/spu/wsis-themes/contributions/others/pEERNewP2P.doc>

Doug Rushkoff: Open source democracy (networked democracy)

<http://dl.cuni.cz/mod/resource/view.php?inpopup=true&id=24744>

Stallman, Richard M.: Free Software, Free Society: Selected Essays , <http://www.gnu.org/doc/book13.html>

Negri, Toni: Towards an Ontological Definition of Multitude

<http://makeworlds.net/node/104>

Barbrook, Richard: The Hi-Tech Gift Economy

http://firstmonday.org/issues/issue3_12/barbrook/

Barbrook, Richard: Cyber-communism: how the Americans are superseding capitalism in cyberspace

http://www.imaginaryfutures.net/cybercommunism_art.pdf

Barbrook, Richard: Virtual dreams, real politics

http://www.opendemocracy.net/globalisation/visions_reflections/virtual_politics

Lessig, Lawrence: Code and Other Laws of Cyberspace

<http://code-is-law.org/toc.html>

7) Politické aspekty nových médií v současných teoriích

Vyjmenujte a popište různé současné koncepty politiky spojené s vývojem vědy a nových technologií? Co znamenají koncepty informační, síťové, post-industriální a další společnosti? Co všechno znamená e-governement a e-demokracie? Jaké pokusy regulovat internet znáte a jak hodnotíte jejich úspěšnost? Jaké instituce řídí samotný internet? Co znamená digital divide?

Andrew Chadwick: Internet Politics

<http://www.andrewchadwick.com/>

Networked Politics. Hilary Wainwright, Oscar Reyes, Marco Berlinguer, Fiona Dove, Mayo Fuster I Morrell and Joan Subirats (eds), 2007

<http://www.tni.org/reports/newpol/networkedpolitics-new.pdf?>

Rethinking political organisation in an age of movements and networks.

http://www.tni.org/detail_pub.phtml?know_id=39&menu=11f

Techno-politics?

http://www.tni.org/detail_page.phtml?act_id=17040&username=guest@tni.org&password=9999&publish=Y

First Monday Special Issue #7: Command Lines: The Emergence of Governance in Global Cyberspace

<http://www.uic.edu/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/issue/view/223>

Bell, Daniel. The Coming of Post-Industrial Society. New York: Harper Colophon Books, 1974.

8) Studia kyberkultury a kyberpunk

Vyjmenujte základní autory a témata studia kyberkultury. Jak se vyvíjela studia kyberkultury v 90. letech? Vyjmenujte základní autory a koncepty kyberpunku. Jak se proměňovala představa kybeprstoru? Jaká je současná podoba kybeprstoru? Jaké nové metafory kybeprstoru se dnes objevují?

Silver, David: Introducing Cyberculture

<http://rccs.usfca.edu/intro.asp>

Macek, Jakub: Koncept rané kyberkultury

http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf

Metaverse Roadmap Foresight Framework

<http://www.metaverseroadmap.org/inputs.html>

Person, Lawrence: Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto

<http://features.slashdot.org/article.pl?sid=99/10/08/2123255>

Cyberpunk Project, <http://project.cyberpunk.ru/lib/>

Barlow, John Perry: A Declaration of the Independence of Cyberspace

<http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

Bey, Hakim: The temporary autonomous zone

<http://www.hermetic.com/bey/taz3.html>

McKenzie Wark: HACKER MANIFESTO [version 4.0]

<http://neme.org/main/291/hacker-manifesto>

Sterling, Bruce. The Hacker Crackdown, 1992

<http://www.mit.edu:8001/hacker/hacker.html>

Levy, Pierre: Kyberkultura. Praha: Karolinum, 2000

Rheingold, Howard. 1993. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.

<http://www.rheingold.com/vc>

Rushkoff, Douglas. 2000. Kyberie – život v kyberprostoru. Praha: SPVČ.

Turkle, Sherry: Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet

William J. Mitchell: e-topia: život ve městě trochu jinak. Zlatý řez, Praha 2004.

MetaVerse Roadmap

<http://www.metaverseroadmap.org/overview>

9) Vizuální studia a nová média

Co jsou vizuální studia a jaké problémy řeší? Vyjmenujte základní autory a témata spojující vizuální studia s teorií nových médií. V čem je digitální obraz specifický? Jak digitální obraz definují různí autoři? Vysvětlete následující pojmy: interface, remediace, intermedialita, machine vision, imerze?

Jean Baudrillard, Simulacra and Simulations

http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/Baudrillard_Simulacra_and_Simulations.html

Nicholas Mirzoeff, "What is Visual Culture," from The Visual Culture Reader, ed. Nicholas Mirzoeff.

Irit Rogoff, "Studying Visual Culture," from The Visual Culture Reader, ed. Nicholas Mirzoeff.

Roland Barthes, "The Rhetoric of the Image," from Image, Music, Text, 1964.

W.J.T. Mitchell, "Interdisciplinarity and Visual Culture," Art Bulletin, 78/4, Dec. 1995.

Visual Culture Studies: An Inventory of Definitions (Irvine)

Lev Manovich, Data Visualisation as New Abstraction and Anti-Sublime, 2002

http://www.manovich.net/DOCS/data_art_2.doc

W.J.T. Mitchell: Interdisciplinarity and Visual Culture

John Johnston: Machinic Vision

Mark Hansen: New Philosophy for New Media

10) Filozofie techniky a nová média

Jaké jsou základní problémy a přístupy ve filozofii technologie? Jak je aplikovat v oblasti nových médií? Vysvětlete následující pojmy: technologický determinismus, technologická akcelerace, singularita, meta-technologie, instrumentální a poietické chápání technologií, Science and Technology Studies, Critical Theory of technology, Luddism, neo-luddism, technofilie.

Heidegger Martin: Věda, technika a zamyšlení
Jacques Ellul: Technological society
<http://jan.ucc.nau.edu/~jsa3/hum355/readings/ellul.htm>
Carl Mitcham, NOTES TOWARD A PHILOSOPHY OF META-TECHNOLOGY
http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/SPT/v1_n1n2/mitcham.html
Don Ihde: PHILOSOPHY OF TECHNOLOGY, 1975-1995
Andrew Feenberg: Critical Theory of Technology
<http://www-rohan.sdsu.edu/faculty/feenberg/CRITSAM2.HTM>
Thomas P. Hughes: INDUSTRIAL REVOLUTIONS: FROM CANAL SYSTEMS TO COMPUTER NETWORKS
<http://www.lib.utah.edu/gould/1999/lecture99.html>

11) Kybernetika, teorie systému, teorie sítí a nová média

Jaké jsou základní problémy a přístupy v kybernetice, teorii systémů a teoriích sítí? Vyjmenujte základní autory a témata. Jak je aplikovat v oblasti nových médií? Vysvětlete pojmy: model a originál, token - token modely, prezentace a reprezentace, ostenze, metakomunikace, typologie modelů, teorie komplexních sítí a systémů, problém modelování sítí, síla slabých pout, teorie malých světů, koeficient shlukování, fenomén preferenčního propojování.

Klir-Valach: Kybernetické modelování
Ivo Osolsobě: Ostenze, hra, jazyk
Ivo Osolsobě: Principia parodica
Ross Ashby: Kybernetika
Albert-László Barabási: V pavučině sítí
Norbert Wiener: Kybernetika a společnost

12) Posthumanismus a nová média

Teorie sítí aktérů a aktivních mimolidských činitelů. Hranice člověka a jejich zpochybnění.

Bruno Latour: Nikdy jsme nebyli moderní
Gundolf S. Freymuth: Cyberland, Jota, Brno 1997
Donna Haraway, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,"
<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>
Thacker, Eugene.
Data Made Flesh: Biotechnology and the Discourse of the Posthuman
Cultural Critique - 53, Winter 2003, pp. 72-97
<http://people.uncw.edu/laudadion/fall07/pdf/data.pdf>
How We Became Posthuman: Humanistic Implications of Recent Research into Cognitive Science and Artificial Life
Dr. N. Katherine Hayles,
<http://online.itp.ucsb.edu/online/colloq/hayles1>
Virtual Bodies and Flickering Signifiers
<http://www.english.ucla.edu/faculty/hayles/Flick.html>

Deleuze, Gilles, Guattari, Felix. A Thousand Plateaus : Capitalism and Schizophrenia. Minneapolis : University of Minnesota, 1987. ISBN 0-8166-1402-4.

C: Informační politika

1. Vývoj informační politiky USA a EU

Historické začátky, nastartování, osobnosti a významné milníky. Co mají politiky v USA a EU společného a co nikoli? Jaké jsou hlubší premisy a hypotézy stojící za vznikem a prosazováním informační politiky?

2. Chápání informační politiky

Teoretické přístupy k pojmu informační politika. Různé teoretické školy. Významná díla a osobnosti. Chápání pojmu na různých společensko-organizačních úrovních. Vliv velkých uskupení jako je G8 nebo OECD. Průlomové výzkumy a vliv výzkumu na politiku (vztah vědy a politiky).

3. Rozvoj informační společnosti jako součást informační politiky

Příklad problematiky informační společnosti jako tématu rozvíjeném informační politikou. Informační společnost chápaná během vývoje informační politiky jako vertikální problém a horizontální téma. Kritické zhodnocení současného řešení problému informační společnosti, jaké problémy řeší, jaké naopak ne a proč.

4. Současné nástroje informační politiky na úrovni EU

Přehled současných strategií EU v této oblasti a programů a politik. Jejich kritické zhodnocení. Jejich relevance směrem k situaci v ČR. Zhodnocení situace v ČR.

5. Řízení informační politiky na národní úrovni

Popis principu fungování politiky na národní úrovni, strategické řízení a plánování. Monitoring a evaluace. Kompetence a nezávislá kritika.

6. Současný vývoj a výzkum

Výzkumné aktivity v rámci informační politiky, relevantní zdroje, velké výzkumné projekty a agentury. Výzkum o dopadech informační politiky na různé oblasti. Statistické sledování a monitoring – jejich principy, problémy a specifika. Stav výzkumu a vývoje v oblasti ICT v EU, srovnání zemí EU, trendy a výzvy. Patentová politika v oblasti ICT. Současné strategie výzkumu a vývoje v oblasti ICT a jejich kritické zhodnocení. Zhodnocení stavu v ČR.

7. Monitoring a hodnocení

Rozdíl mezi monitoringem, hodnocením a auditem. Typy hodnocení, přístupy, definice. Principy hodnocení. Project cycle management a místo hodnocení v něm. Řízení politik a hodnocení. Anotace alespoň tří nejnovějších a/nebo nejvýznamnějších (např. vlivných, citovaných, zdrojových pro výraznou změnu politiky) hodnotících zpráv z vybrané oblasti/í informační politiky.

8. Komunikační proces

Vysvětlení principu fungování komunikačního procesu a jeho místa v řízení informační politiky a jejího utváření. Komunikační proces na úrovni EU na příkladu formování, implementace, řízení a plánování informační politiky. Popis národní situace. Síťování, asociace, nadnárodní uskupení. Lobování.

LITERATURA:

The information revolution. Edited by Donald Altschiller. New York: Wilson, 1995. 241 s. The reference shelf. Vol. 67, no. 5. ISBN 0-8242-0872-2.

EGENDORF, Laura K. (Ed.) *The information revolution: opposing viewpoints.* San Diego: Greenhaven Press, 2004. 202 s.

FLETCHER, Patricia; WESTERBACK, Lisa K. Catching a ride on the NII: The federal policy vehicles paving the information highway. *Journal of the American society for information science and technology.* 1999, roč. 50, číslo 4, s. 299-304.

GAY, Martin. *The new information revolution: a reference handbook*. Santa Barbara: ABC-CLIO, 1996. xv, 247 s. ISBN 0-87436-847-2.

JEDLIČKOVÁ, Petra. Česká republika v procesu transformace: Globalizace, informační politiky v ČR, EU a USA a odraz transformace v oblasti knihovnictví a informační vědy. Praha, 2006. 192 s. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví. Vedoucí disertační práce Doc. PhDr. Rudolf Vlasák.

KAHIN, Brian; WILSON, Ernest J. (Ed.). *National information infrastructure initiatives: vision and policy design*. Cambridge, MIT Press: 1997. xiv, 649 s.

LEGGEWIE, Claus; MAAR, Christa (Ed.). *Internet & Politik: Von der Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie?*. Köln: Bollman, 1998. 569 s. ISBN: 3-89658-101-5.

MATUŠÍK, Zdeněk (Přel. a uspoř.) *Strategie pro evropské knihovny*. Praha: SKIP, 2006. 124 s. Aktuality SKIP. Svazek 22. ISBN 80-85851-16-4.

Procesy informatizace společnosti. Sociální komunikace. In *Vize rozvoje České republiky do roku 2015*. Praha: Centrum pro sociální a ekonomické strategie, UK FSV, 2001, s. 180-186.

REVOLUTION in the U.S. information infrastructure Washington D.C.: National Academy of Engineering, 1995. 79 s. ISBN 0-309-05287-4.

ROBINS, Kevin; WEBSTER, Frank. *Times of the technoculture: from the information society to the virtual life*. New York: Routledge, 1999. viii, 318 s.

VLASÁK, Rudolf. Informační sektor, informační profese a informační vzdělávání. *Národní knihovna: knihovnická revue*. Roč. (2001), č. 3. s. 159-168.

Internetové zdroje:

Český statistický úřad – <http://www.czso.cz/>

Eurostat - <http://epp.eurostat.ec.europa.eu/>

Internet World Stats. Usage and Population Statistics - <http://www.internetworldstats.com/>

ITU International Telecommunication Union. ICT indicators: data and statistics on the ICT/telecommunication sector - <http://www.itu.int/ITU-D/ict/informationsharing/index.html>.

Ministerstvo informatiky. Statistika o informační společnosti - <http://www.micr.cz/statistiky/default.htm>

OECD - <http://www.oecd.org/>

Státní informační politika ve vzdělávání (SIP VZ) – Informační gramotnost – MŠMT ČR - <http://www.msmt.cz/cp1250/info/sql/web/informace.asp?kods='1004'>

- SIP VZ – informační gramotnost – <http://www.e-gram.cz/>
- Informační vzdělávací portál, spravuje ÚIV v rámci projektu SIP VZ II - <http://www.skolinfo.cz/>
- Internet do škol - <http://www.indos.cz/>
- Informace Úřadu vlády o SIP - <http://www.vlada.cz/1250/eng/vrk/rady/rady.htm>
- Úřad pro veřejné informační systémy - <http://www.uvis.cz/>
- České fórum pro informační společnost - <http://www.info-forum.cz/indexe.html>
- Český telekomunikační úřad - http://www.ctu.cz/index_a.htm
- Centrální adresa: Oficiální portál státní správy - <http://www.centralni-adresa.cz/cadr/index.htm>
- Březen – měsíc internetu - <http://www.brezen.cz/>
- Oficiální stránka o informační společnosti - http://europa.eu.int/information_society/

D1: Digitální kultura

1) DIGITÁLNÍ KULTURA, E-KULTURA, KREATIVNÍ PRŮMYSL A UMĚNÍ NA PŘELOMU 20. A 21. STOLETÍ

Co jsou digitální kultura, e-kultura a kreativní průmysl? Jaké instituce je charakterizují? Jaké mají důsledky na tradiční kulturu a instituce? Jak procesy digitalizace, inovace, konvergence a globalizace ovlivňují oblast umění a kulturu? Pokuste se definovat umění nových médií, digitální umění, multimediální umění, elektronické umění, technologické umění, net.art? Na příkladech uveďte rozdíly mezi těmito pojmy. Jaké další výrazy popisující současnou digitální kulturu znáte? Na příkladech uveďte jaké technologie se používají v současné digitální kultuře a v digitálním umění. Jak navazuje současná digitální kultura a umění na předchozí dobu? Jaké jsou estetické hodnoty této tvorby a děl?

2) PREZENTACE, DISEMINACE A ARCHIVACE DIGITÁLNÍ KULTURY A UMĚNÍ

Jaké jsou problémy spojené s archivací, migrací a emulací děl digitální kultury? Vyjmenujte a popište příklady projektů, které se snaží o archivaci digitálního umění a kultury. Na příkladech pojmenujte principy, kterými se řídí archivování digitální kultury. Jaké jsou způsoby prezentace a diseminace digitální kultury? Jaký je vztah digitálního umění a kultury k tradičním institucím, jakými jsou knihovny, muzea a galerie?

3) LITERATURA, SOCIÁLNÍ UMĚNÍ, AKTIVISMUS A NOVÁ MÉDIA

Jaké hypertextové a multimediální experimenty se slovem a písmem znáte? Jaký typ literatury se díky novým technologiím rozvíjí? Jaké jsou možnosti elektronického papíru? Jak digitální literatura navazuje na avantgardní experimenty s typografií a psaním a také na pozdější experimentální literaturu?

Jaké podoby aktivismus a formy angažovaného umění na internetu znáte? Na příkladech projektů a hnutí na internetu popište jejich strategie. Jak se jednotlivá aktivistická hnutí a skupiny liší mezi sebou? Na jaké problémy reagují a jaká řešení nabízejí? Jaká je funkce umění v aktivistických projektech? Kde leží hranice mezi uměním a aktivismem? Jak umělci využívají internet a síť ve své tvorbě?

4) KULTURA A UMĚNÍ KÓDŮ A DAT: SOFTWARE, SIMULACE, VIZUALIZACE

Jaké formy digitální zábavy znáte? Jaké technologie se používají v digitálním zábavním průmyslu? Jaká rozdělení a teorie počítačových her znáte? Popište ekonomické, sociální, kulturní a umělecké aspekty počítačových her. Jaké je použití počítačových her, vizualizací a simulací ve výuce a umění? Uveďte příklady edukačních, politických a uměleckých počítačových her a simulací. Jaké další experimenty a umělecké projekty v oblastech simulace, grafické reprezentace, designu, programování, ale i tvorby nových rozhraní znáte? Uveďte příklady a možnosti uměleckých softwarů a browserů. Jak používají umělci vizualizace a databáze?

5) MĚSTO, ARCHITEKTURA A NOVÁ MÉDIA: VIRTUÁLNÍ A AUGMENTOVANÉ SVĚTY

Jaké proměny města a architektury pozorujeme ve věku digitálních technologií? Jaká rozhraní umělci tvoří mezi on line a off line prostředím, mezi prostorem a internetem, městem a sítí? Uveďte příklady projektů, které spojují nejnovější technologie, architekturu a město. Uveďte příklady pojmů a metafor popisujících současné spojení prostoru, architektury, města a nových technologií.

6) EKOLOGIE, BIOTECHNOLOGIE, NANOTECHNOLOGIE A NOVÉ VÝZVY PRO KULTURU A UMĚNÍ

Jak reaguje současné umění na vědecké objevy a nové technologie? Jedná se o vědeckou popularizaci, spektakl nebo hledání nového média umělecké tvorby a experimentu? Uveďte příklady projektů, které naplňují tyto funkce. Jaké nové technologie a objevy současné umění používá a reflektuje? Jaké jsou nové výzvy pro umění a budoucí kulturu? Uveďte příklady technooptimistických a technopesimistických projektů.

Doporučená literatura:

1. Časopis pro teorii vědy, techniky a komunikace (Teorie vědy), STSS FÚ AV ČR, 2002 – 2005.
AARSETH, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
2. BOLTER, David Jay - GRUSIN, Richard. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge / London: The MIT Press, 1999.
3. DRUCKREY, Timothy. (ed.) *Ars Electronica: Facing the Future*. London/Cambridge: The MIT Press, 1999.
4. GRAU, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge / London: The MIT Press (Leonardo Book Series), 2003.
5. LOVEJOY, Margot. *Postmodern Currents: Art and Artists in the Age of Electronic Media*. New Jersey: Prentice Hall, 1997.
6. MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge / London: The MIT Press, 2001.
7. MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.
8. POPPER, Frank. *Art of the Electronic Age*. New York: Harry N. Abrams, 1993.
9. SOMMERER, Christa and Mignonneau, Laurent. (eds.) *Art@Science*. Wien/New York: Springer Verlag, 1998.
10. Paul, Christiane. *Digital Art*. (London: Thames & Hudson, 2003).
11. Schwarz, Hans Peter; Shaw, Jeffrey. (eds.) *Media Art Perspectives*. (Karlsruhe: ZKM, 1995).
12. *New Media Art (Taschen Basic Art) (Paperback)*
13. Tribe, Mark; Jana, Reena Jana.; Grosenick, Uta. (eds.) *New Media Art*. (Köln: Taschen, 2006)
14. Weibel, Peter and Druckrey, Timothy. (eds.) *net_condition: art and global media*. (Karlsruhe: Eugelhardt & Bauer, 2001).
15. Wilson, Stephen. *Information Arts. Intersections of Art, Science, and Technology*. (Cambridge/London: The MIT Press, 2002).

D2: Interaktivní média

1. Přístupy k modelování lidské mysli v kognitivních vědách

Jaké znáte základní teoretické přístupy ke studiu lidské mysli? V čem spočívá komputačně-reprezentační uchopení mysli (CRUM)? V čem spočívá a jak lze využít konekcionistický přístup?

Thagard, P.: *Úvod do kognitivní vědy*. Portál, Praha 2001, část I. Kapitoly 1-7

2. Základní fyziologické principy vnímání, paměti

Jakým způsobem funguje zrak a sluch, jaká mají omezení? Typy paměti a jejich charakteristiky? Jaké jsou rozdíly při učení s ohledem na různé typy paměti?

Koukolík, F.: *Lidský mozek. Funkční systémy. Norma a poruchy*. Portál, Praha 2002, kapitoly 2 a 3

3. Principy interaktivního designu

Typy modelů v interaktivním designu? Co je to design zaměřený na cíle (goal directed design)? Popište jednotlivé etapy interaktivního designu.

Cooper, A., Reiman, R. *About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design*, John Wiley & Sons, Inc. NY 2003, kapitoly 1,2,7

4. Způsoby analýzy požadavků uživatelů

Jaké znáte způsoby zjišťování požadavků uživatelů na rozhraní? Jaké se používají technické prostředky pro analýzu grafických rozhraní na počítači? Co je to etnografický rozhovor?

Cooper, A., Reiman, R. *About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design*, John Wiley & Sons, Inc. NY 2003, kapitoly 3,4

5. Způsoby klasifikace cílových skupin uživatelů

Jaký je rozdíl mezi kvalitativními a kvantitativními výzkumy? V čem spočívá klasifikace VALS? Co je geodemografická klasifikace, uveďte příklad nějakého systému.

Cooper, A., Reiman, R. *About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design*, John Wiley & Sons, Inc. NY 2003, kapitola 4

6. Modelování uživatelů (personas)

Jaké přináší výhody modelování postav (personas) v interaktivním designu? Popište základní kroky při vytváření postavy. Jaké jsou cíle a role postav a k čemu se používají?

Cooper, A., Reiman, R. *About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design*, John Wiley & Sons, Inc. NY 2003, kapitola 5

7. Pravidla pro tvorbu rozhraní

Co to jsou vzory (patterns) a k čemu se používají? Definujte nějaká obecná pravidla, která by měla splňovat rozhraní. Co to jsou principy splynutí (flow) a sladění (orchestration)?

Raskin, J.: *The Humane Interface*. ACM Press (Addison-Wesley), 3th edition, NY 2000

D3: Informační design

1. Principy vnímání barev - fyzikální a fyziologická omezení

Jaké jsou fyzikální vlastnosti světla důležité pro vnímání barev? Na jakém principu funguje aditivní a subtraktivní vytváření barev? Jaké základní fyziologické procesy se uplatní při zrakovém vnímání?

Žára, J., Beneš, B., Sochor, J., Felkel, P.: *Moderní počítačová grafika*. Computer Press, Praha 2005, kapitola 1

Vostrovský V.: *Základy počítačového publikování*, CZU, skripta, Praha 2003, kapitola 6

2. Základní principy digitální reprezentace obrazových informací

V čem spočívá vektorová reprezentace obrazových informací v počítači? V čem spočívá rastrová(bitmapová) reprezentace obrazových informací v počítači? Formáty pro ukládání obrazových dat a v čem se liší? Jaká je souvislost mezi rozlišením a barevnou hloubkou?

Žára, J., Beneš, B., Sochor, J., Felkel, P.: *Moderní počítačová grafika*. Computer Press, Praha 2005, kapitola 1

Vostrovský V.: *Základy počítačového publikování*, CZU, skripta, Praha 2003, kapitola 6

3. Reprezentace a vytváření barev

Základní charakteristika barevných prostorů CIE, RGB, HLS a CMYK. Jaké informace popisuje histogram u obrazových dat? Jak se vytváří a k čemu se používají doplňkové barvy? O čem vypovídá gamut?

Vostrovský V.: *Základy počítačového publikování*, CZU, skripta, Praha 2003, kapitola 6

4. Základy principy při návrhu dokumentu

Popište základní principy při návrhu dokumentu (rozložení stránky, optický střed, zlatý řez, sazební obrazec)? Popište standardizované formáty papíru a jednotky používané v DTP. Popište klasifikaci písem užívaných v typografii, vysvětlete terminologii a příklady užití. Jaké jsou základní principy sazby dokumentu a nejčastější chyby? K čemu slouží a co obsahuje grafický manuál společnosti?

Kočíčka, P., Blažek F.: *Praktická Typografie*, Computer Press, Praha 2001

5. Rozdíl mezi elektronickou a tištěnou prezentací grafiky

Jaký je vztah rozlišení u elektronické a tištěné grafiky? Uvedte způsoby korespondence reprezentace barvy v počítači a její tištěné reprodukce, Typy normalizovaných barevných vzorníků a jejich použití. Jaké parametry ovlivňují barevné podání na monitoru a na papíře?

Vostrovský V.: *Základy počítačového publikování*, CZU, skripta, Praha 2003, kapitoly 3-4

6. Základy reprezentace trojrozměrného prostoru v počítači

Jakým způsobem je reprezentována geometrie trojrozměrných těles v grafických aplikacích pro 3D modelování? Jak se vytváří povrch těchto těles? Co to je textura a jaké může mít vlastnosti? Co to je rendering a jaké znáte základní metody a postupy?

Žára, J., Beneš, B., Sochor, J., Felkel, P.: *Moderní počítačová grafika*. Computer Press, Praha 2005, kapitola 1

7. Animace, osvětlení a výpočet v reálném čase 3D prostoru

Jaký je rozdíl mezi animací objektu a kamery? Jaké znáte typy osvětlení a jak se liší? V čem mohou spočívat omezení 3D grafiky počítané v reálném čase? Jaké znáte 3D aplikace, které zobrazují 3D scény v reálném čase (např. sdílená prostředí na internetu), popište jejich základní vlastnosti.

Žára, J., Beneš, B., Sochor, J., Felkel, P.: *Moderní počítačová grafika*. Computer Press, Praha 2005, kapitola 1