TIM EZIN

www.timezine.cz

Software studying TIM ezin inspiruje: Jak trénovat soft skills podstatné pro tvorbu a online publikování odborných textů?

Autorka: Zuzana Kobíková

Soft skills. Aktuální otázky metodologie (umění) nových médií - konference v rámci Týdne vědy 2012,
Ústav hudební vědy, Filosofická fakulta, Masarykova univerzita
14. 11. 2012

Typy interakce v redakci ezinu TIM

TIM EZIN
www.timezine.cz

1. **mezilidská komunikace**
    1. face-to face nebo zprostředkovaná počítačem

2. **mezilidská spolupráce**
    1. face-to face nebo zprostředkovaná počítačem

3. **interakce členů redakce s počítačovými programy**
    1. online databáze knihoven a odborných článků
    2. mediální editory:
        1. textové
        2. fotografické
        3. pro práci s videem (Word, Open Office, Photoshop)
    3. sazečský software (Acrobat Professional)
    4. redakční systém pro online publikování
    5. webové aplikace jako překladače, email, úschovny souborů apod.

Program a jeho vliv na podobu média

TIM EZIN
www.timezine.cz

- výběr vhodných, uživatelsky příjemných programů
- kompatibilita programového portfolia
- dostupnost programu (finanční náročnost)
- možnost / nemožnost modifikace programu (např. redakčního systému)
- problémy vznikající z užívání různých typů programů
- slabá místa programů a možnosti, jak se s nimi vypořádat

DATA: „hard“ and „soft“

TIM EZIN
www.timezine.cz

„soft a hard data“

„soft data“ jsou data získaná z kvalitativních výzkumů (názory lidí, odpovědi na volné otázky…)

„hard data“ jsou data získaná z kvantitativních výzkumů (založených na kvantifikaci – 50 % lidí si myslí, že…)

významová dichotomie:

soft: neměřitelné, týkající se subjektivních názorů

hard: měřitelné, kvantifikovatelné, *(pozor, opět nutno brát s rezervou: do dotazníků lidé nemusí říci to, co si opravdu myslí…)*

WARE: „hard“ a „soft“

TIM EZIN
www.timezine.cz

„software“ jakožto programové vybavení počítače

- **systémový software**, který zajišťuje chod samotného počítače a jeho styk s okolím a na
- **aplikační software**, který uživateli umožňuje provádět různé činnosti

- Software je tedy protikladem k hardwaru, který zahrnuje všechny fyzické součásti počítače (procesor, grafická karta, paměť RAM, pevný disk, základní deska.

Významová dichotomie:
soft: nehmotné, nehmatatelné, virtuální, modifikovatelné, idea, algoritmus
hard: hmotné, hmatatelné, stabilní – nástroj, z významu „železářské zboží“

Software v metaforickém významu jako modifikovatelný, měkký materiál.

SKILLS: „hard“ a „soft“

TIM EZIN
www.timezine.cz

Ekvivalentní české pojmy

Skills jsou dovednosti, schopnosti, nejčastěji se používá překlad „měkké a tvrdé techniky“. (Z řeckého „techné“- řemeslo, umění).

Technika je označení pro tu složku lidské kultury, která zaručuje schopnost nebo dovednost v kterémkoli oboru konání. Technika, kterou pro nějakou činnost zvolíme, určuje, jak se dobereme k požadovaným výsledkům, tzn. určuje přesný postup kroků nebo způsob použití nástrojů.

SKILLS: „hard“ a „soft“ – definice

TIM EZIN
www.timezine.cz

Hard skills

Hard skills jsou dovednosti, které se učíme ve škole, v rámci jednotlivých oborů (předmětů) na základě učení se teorii i praxi (např. pravopis, násobilka, znalost historie digitálních médií). Lze se je učit od druhých, jsou snadno hodnotitelné a prověřitelné.

- násobilka
- pravopis

SKILLS: „hard“ a „soft“ – definice

TIM EZIN
www.timezine.cz

Techniky důležité pro každodenní život, mezilidské vztahy i práci. Vycházejí z našich vlastností a z návyků chování, které si osvojujeme od dětství, v procesu socializace, jejich rozvíjení souvisí s procesem začleňování člověka do společnosti. Každá má svůj pól, hraniční hodnoty.

- schopnost naslouchat
- dát zpětnou vazbu
- řešit konflikty
- ukázat na příkladu
- prosadit inovaci
- plánovat
- instruovat
- motivovat
- chovat se tak, aby v naší přítomnosti bylo lidem příjemně
- působit klidně a vyrovnaně
- mluvit přiměřeně ryhle, srozumitleně a poutavě
- smysl pro harmonii, vkus

Jak rozvíjet své soft skills?

TIM EZIN
www.timezine.cz

Samostudium

- soustředění se na činnost
- ochota věnovat tréningu čas
- dobrá nálada,
- použití pomůcek (např. aplikace sledování změn v textovém editoru, F7, F1 apod.)

Jak pomáhat v rozvoji soft skills druhým?

- ukázat člověku správné způsoby dělání věcí
- zapojit jej do týmu, kde kolegové poskytnou vedení, feedback a povzbuzení
- poskytnout lidem, kteří jsou v tréningu, supervizi.
    - motivace
    - zpětná vazba
    - upozorní na chyby
    - sankce

Jak rozvíjet redakční soft skills?

TIM EZIN
www.timezine.cz

Číst a psát jsme se naučili ve škole. Pravopis, pravidla syntaxe, chápání významu a další.

To jsou hard skills, nutný předpoklad pro práci v redakci.

Ty pak rozvíjíme tréningem psaní, zde už jde o tréning měkkých technik:

- převod myšlenek v psaná slova
- přesnost vyjádření
- ochota dodržovat normy
- ochota věnovat textu potřebný čas
- ochota spolupracovat s lidmi programy
- schopnost komplexního vidění textu
- schopnost správné interpretace odborných textů

Otázky do diskuse

TIM EZIN
www.timezine.cz

- Jaké soft a hard skills potřebujeme, abychom v rámci redakční spolupráce, za využití softwaru, dokázali publikovat online ezin TIM?

- Do jaké míry jsou naše hard skills závislé na zcela měkkých dovednostech, jako je chuť učit se novým činnostem?

TIM
EZIN

www.timezine.cz

3. připravované číslo ezinu TIM: „softwarové umění/softwarová studia“ –TRAILER –

TIM EZIN

www.timezine.cz

Přehledové články a studie

Kulturní analytika – metoda vizualizace velkých kulturních dat

Autor: Viktor Šik

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace

Tématem tohoto článku je kulturní analytika jako metoda pro výzkum kulturní produkce se zaměřením na vizuální produkci za použití nejnovějších technologií výpočetní techniky. Práce si klade za cíl představit historický a teoretický kontext kulturní analytiky a to zejména její metodologii, základní principy a nástroje pro vědecký výzkum v oblasti současné kultury. Debata o kulturní analytice je zasazena do diskurzu softwarových studií jakožto nové humanitní a uměnovědné disciplíně, která se kriticky vymezuje proti mediálním studiím a obrací se k základním principům informačních technologií. Závěrečná případová studie pak ve smyslu kulturní analytiky ilustruje možnosti zpracování velkých dat, techniky automatizované analýzy a způsoby vizualizace médií na analýze obálek časopisu Respekt.

Klíčová slova

kulturní analytika, velká data, vizualizace, software, softwarová studia, nová média, umění nových médií, informační technologie, Lev Manovich

Umění živého kódování
Autor: Ivan Floreš

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace:
Cílem tohoto článku je představit unikátní způsob tvorby hudby, který se nazývá *živé kódování.* V článku se budu zabývat proměnou živých hudebních vystoupení v oblasti počítačové hudby od *programovatelných* syntezátorů k *programovaným* celkům. S tímto způsobem tvorby hudby souvisí také téma autentičnosti. Budu se snažit popsat zásadní prvky vystoupení (**jmenujte**), které nejsou pouhým módním trendem, ale především funkční složkou, jež divákovi dokládá zdroj vzniklé hudby.

Klíčová slova: živé kódování, počítačová hudba, on - the - fly, just - in - time, programovatelnost

Použitá literatura:

HILLER, Lejaren; ISAACSON, Leonard. *Experimental Music: Composition with an Electronic Computer*. [s.l.]: Greenwood Press, 1979. 203 s. ISBN 0313221588.
MYNARZ, Jindřich. *Live coding* [online]. [s.l.], 2010. 6 s. Esej. Univerzita Karlova, Filozofická fakulta. Dostupné z WWW: <http://www.slideshare.net/stunome/livecoding>.
PUCKETTE, Miller. Budoucnost patří algoritmům: Miller Puckette, tvůrce systémů Max a Pure data. *His voice*. 2006, 1, s. 8-9.
Toplap [online]. 2011 [cit. 2011-04-25]. Dostupné z WWW: <http://www.toplap.org>.

Software jako umění
Autor: Jan Borner

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Článek se bude zabývat vznikem a vývojem softwarového umění, přičemž se zaměří na koncepční odlišnosti od klasického umění. Software sloužil dlouho jako prostředek k tvorbě a reprodukci umění, až s příchodem softwarového umění se software stává materiálem pro umění. Článek se bude snažit především odpovědět na otázky, které tvůrčí postupy jsou stejné, jak pro klasické umění, tak i pro softwarové umění, a které jsou zcela nové. Kdo a jak se stává softwarovým umělcem a co vede umělce k tomu, aby například použil místo plátna počítačový program. Hypotézou článku je, že softwarové umění se zaměřuje především na samotný tvůrčí proces než na výsledný produkt.

Klíčová slova: software studies, software art, kultura, vývoj umění, umělec

Literatura:

GORIUNOVA, Olga. *Software Art*. 2007.
ARNS, Inke. *Read_me, run_me, execute_me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text.* in: Rudolf Frieling / Dieter Daniels (Hg.), Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte, Springer Wien/New York 2005, ISBN: 3211238719, S. 177-193 (dt.), S. 197-207 (engl.).
CRAMER, Florian – GABRIEL, Ulrike. *Software Art*. 2001.

Médium web: Future-Friendly

Autor: Milan Kačurák

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Intenzitu vnímání mobilního zařízení, jakožto mentální extenze člověka, zvýšil Steve Jobs, jež představil světu iPhone v polovině roku 2007. Z pohledu média web šlo o zlomový okamžik, který započal transformaci světa desktopového webu ve svět, v němž lze web prohlížet a tvořit na nepřeberném množství zařízení. V roce 2012 je web nepředvídatelný a všudypřítomný. Vizionářské hnutí Future-Friendly poukazuje na závažnost této transformace, pokouší se o predikci vývoje webu a nastoluje teze nabádající návrháře webových stránek či aplikací k tvorbě webu reflektující ony predikce. Cílem článku bude uvedení tezí hnutí Future-Friendly do širších technologickohistorických kontextů, jež se především zabývají obsahem zobrazovaným na webu a novými kontexty užití, v nichž se uživatelé webu pohybují. Tyto teze poslouží jako vodítka a opěrné body k nalezení odpovědí na otázky „Co je to web z pohledu zobrazovacích zařízení?“, „Jaký je skutečný fokus uživatele webu z pohledu obsahu webu?“ a „Jaké jsou nové kontexty užití webu?“. Po zodpovězení nastolených otázek bude mít čtenář jasnou vizi o médiu web podle hnutí Future-Friendly a znát technologickohistorické kontexty, z nichž tato vize vychází.

Klíčová slova: web, web design, kontext užití, mobilní zařízení, future-friendly, mobile first, responsive design, webový prohlížeč, progressive enhancement, graceful Degradation

Základní zdroje:

1. • Future-Friendly [online]. 2011 [cit. 2012-10-21]. Dostupné z: http://futurefriend.ly/
• FROST, Brad. For a Future-Friendly Web. A list apart [online]. 2012 [cit. 2012-10-21]. Dostupné z: http://www.alistapart.com/articles/for-a-future-friendly-web/

Automaticky generované vizuální styly

Autor: Tobiáš Grolich

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Článek se bude zabývat grafickým designem, který je úzce spojen se softwarovým uměním. Budu se snažit v článku poukázat na zajímavé příklady vizuálních stylů (převážně kulturních institucí), které pracují s interaktivním přístupem. Pokusím se na konkrétních příkladech představit vznik a koncept takové práce. Jedná se pouze o módní vlnu, nebo jde o plnohodnotné corporate identity? Je softwarově generované logo vůbec interaktivní?

Klíčová slova: grafický design, generování, software, kultura, umění, logotyp

TIM EZIN

www.timezine.cz

Fotoreportáž

Fotoreportáž: Muta Morphosis II

Autor: Monika Szucsová

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Základným cieľom reportáže z medzinárodnej konferencie MutaMorphosis II, ktorá sa uskutoční začiatkom decembra tohto roku v Prahe, bude predstaviť čitateľovi túto udalosť a jej témy reflektujúce prieniky umenia, vedy a sociálnej zmeny. Podtitulkom a témou tohtoročnej konferencie je Tribute to Uncertainty a za cieľ si kladie, formou prednášok a diskusií, poukázať na problematiku sveta, ktorý je podrobený mutáciám v zmysle geografickom, politickom či ekologickom ako aj na svet, ktorý je multikultúrny, hybridný a ktorého hierarchie sú otriasané. MutaMorphosis II si kladie za úlohu prezentovať konkrétne experimenty poukazujúce na snahu o zachytenie foriem hybridizácie kultúr a zachytenie foriem mutácií, s ktorými sa potýkame v súčasnosti, napríklad hybridizácie umelecké a technologické. Článok sa za pomoci metód pozorovania a interpretácie pokúsi priblížiť plejádu prednášajúcich autorov, zaoberajúcich sa vo svojich prácach danými otázkami, napríklad *Addressing the Future: The Tactics of Uncertainty* autorky Claudie Westermannovej, *Blueprints for the Unstable* autora Davida Benqué, *Limits of Collaboration: The Revolution of the Geniuses or the Downfall in Middlingness* Manuely Naveauovej či *Philosophical Toys Today* od autora Tomáša Dvořáka. Neurčitosť, zmätenosť a komplexita dnešnej doby spôsobujúca mutácie a určujúca tak ďalší vývoj kultúrnej evolúcie budúcnosti bude jedným z hlavných motívov medzinárodnej konferencie MutaMorphosis II.

Klíčová slova: MutaMorphosis, mutácia, dekonštrukcia, inovatívna skúsenosť, umelecký výskum, interaktivita, kolaborácia, nanotechnológia, hybridy, technológia, neurobiológia

TIM EZIN

www.timezine.cz

Recenze

Recenze knihy Florian CRAMER: *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination.*

Autor: Eva Čajková

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Cramer vychází z předpokladu, že spouštěcí (executable) kódy, takové, jaké se začaly *vědecky* reflektovat až s informačními technologiemi, existují už celá staletí; v magii, kabale, hudebních kompozicích, experimentální poezii atd. Kultura je prostě komputerizovaná na bázi algoritmů.
V recenzi se zaměřím nejprve na ryzí obsah knihy, analogicky ke struktuře knihy. Ve zkratce tedy zrekapituluji „*kulturní historii imaginativní komputerizace*“, jak svou práci reflektuje sám autor v abstraktu.
Ve druhé části se pokusím o komparaci Cramerových myšlenek s teoriemi, které taktéž analyzují juxtapozici socio-kulturní sféry a její programovatelnosti: neurolingvistické programování, teze technologického determinismu.

Klíčová slova: komputerizace kultury, kód, technologický determinismus, programovatelnost, kultura

Digitální kompozice jako princip práce s programovatelnými médii
Autor: Michaela Rokosová

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Východisky k článku *Koncept digitální kompozice jako princip teorie softwarových studií* jsou dva texty popisující algoritmickou a uživatelskou funkčnost dvou komerčních softwarových aplikací: *It looks like youre writing a letter: Microsoft Word* Matthewa Fullera (2001) a *Inside Photoshop* Lva Manoviche (2011). Oba se ve svých textech zaměřují na porovnání technik předchozích nedigitálních médií a nových médií na uvedených konkrétních příkladech. Matthew Fuller je k aplikaci Microsoft Word poměrně skeptický. Jeho argumentace se soustřeďuje na popis množství nástrojů, jež Word nabízí a s nimiž se musí uživatel vypořádat. Oproti tomu Lev Manovich si na začátku svého článku stanovuje jasný cíl a metodu, pomocí níž analyzuje nástroje aplikace Adobe Photoshop, a své teze uzavírá jasným odkazem, že klasické pojetí médií se v současnosti proměňuje na pojetí softwaru. V tomto článku se pokusíme porovnat argumentaci obou autorů s přihlédnutím k teorii softwarových studií, přičemž nás budou zajímat odpovědi především na následující otázky: „V čem se odlišuje práce se softwarem od práce s předchozími médii?“, „Jakým způsobem ovlivňuje software myšlení jeho uživatelů?“ a „Můžeme nazvat obecný princip dnešního vnímání médií jako koncept digitální kompozice?“

Klíčová slova: software, aplikace, digitální kompozice, softwarová studia, archeologie médií, nová média, uživatel, digitální kompozice

Rozsah: 10.000 znaků
Žánr: komparace

Recenze výtvarné výstavy *Codes&Water*

Autor: Eliška Lukaščíková

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace:
Ve své recenzi se zaměřím na výstavu Andrease Müller-Pohlea *Codes&Waters*, která proběhla na podzim 2012 v brněnském Domě umění. Cílem mého článku je zdůraznit kladné a upozornit na záporné stránky této výstavy, potažmo také kriticky zhodnotit autorovu práci a uvést čtenáře do kontextu autorovy celkové tvorby. Proč je Müller-Pohle uchvácen vodou a proč ji akcentuje ve svých posledních projektech? Jakou roli v jeho tvorbě hrají kódy? Tyto a další otázky zodpovím ve své recenzi. Primárně budu vycházet z webové stránky autora (http://www.muellerpohle.net/), kde autor představuje vlastní díla. Sekundárně budu čerpat z doprovodných materiálů k výstavě vydaných Domem umění a také okrajově nahlédnu do několika již publikovaných recenzí na tuto výstavu.

Klíčová slova:
Codes&Waters, Andreas Müller-Pohle, River project, kód, digitální znaková řeč, Entropia, Zyklogramme, Hong Kong Waters, Face Codes, vizualismus, recyklace

Důležitá výročí podle Google

Autorka: Johana Kodytková

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: :

Článek se zabývá populárními aktualizacemi loga Google, tzv. Google Doodles, v souvislosti s celosvětovými a národními svátky a důležitými jubilei. Jeho hlavním cílem je popsat důležitost samotného loga a objasnit základní funkce speciálních úprav loga Google, mezi které se řadí funkce estetická, edukační, zábavní, sociální, interaktivní a marketingová. Článek se rovněž věnuje umělcům, kteří Google Doodles pravidelně vytváří a zdokonalují. Přestože u zrodu Google Doodles stál dlouho jako jediný „doodler" talentovaný Dennis Hwang, dnes se v návaznosti na zvyšující se popularitu upravených log a náročnost jejich zpracování podílí na tvorbě Google Doodles celý tým výjimečným ilustrátorů. V závěru článek stručně mapuje aktualizace loga Google vytvořené speciálně pro Českou republiku, kterých sice zatím není mnoho, ale po umělecké stránce se mohou směle rovnat všem ostatním.

Klíčová slova: Google, Google Doodles, Dennis Hwang, funkce Google Doodles, aktualizace loga Google

Základní literatura:

FRALICK, S. The man behind the Google Doodle. *Edmonton journal.* 2008.

JOHNSON, Ben. The Role of a Logo Design in Social Media. *Web Traffic ROI* [online]. July 19, 2010 [cit.2012-04-18]. Dostupné z: <http://www.webtrafficroi.com/the-role-of-a-logo-design-in-social-media-marketing/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+webtrafficroi%2FlBfd+%28WebTrafficROI.com%29>.

Forum Havlum, instalace v prostoru Letiště Václava Havla Praha

Autor: Ivana Herzigová

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Hlavním předmětem tohoto článku bude instalace *Forum Havlum*, na jejímž vzniku se podílel výtvarník a architekt Bořek Šípek společně se svým týmem. Instalace byla veřejnosti představena 5. října 2012 u příležitosti slavnostního přejmenování Letiště Praha - Ruzyně na Letiště Václava Havla Praha. *Forum Havlum* ztvárňuje několika úrovňová malá divadelní scéna s lóžemi, z nichž si diváci mohou prohlédnout nejen literární a dramatické citáty a politické výroky Václava Havla, ale i jeho film *Odcházení*. V článku si kladu za hlavní cíl popsat instalaci v kontextu vyjádření Šípkovy pocty Havlovi, která vychází z jejich přátelského vztahu, se zaměřením na význam umístění instalace v prostoru letiště. Článek teoreticky podložím na textech Borise Groyse *From Medium to Message*, Mihney Mircan *Nonuments* a Paula Virilia *Estetika mizení.* Zdroje další literatury se budou opírat o oficiální stránky autora (http://boreksipek.com/), dále o stránky Knihovny Václava Havla, s níž Šípek spolupracoval, (http://www.vaclavhavel-library.org/) a o samotné dílo Václava Havla.

Klíčová slova: Forum Havlum, Václav Havel, Bořek Šípek, Boris Groys, Mihnea Mircan, Paul Virilio, instalace, divadelní scéna, citáty, politické výroky, Odcházení, Knihovna Václava Havla, letiště

TIM EZIN

www.timezine.cz

Překlady

Lev Manovich: *Avant-garde as Software*
http://www.uoc.edu/artnodes/espai/eng/art/manovich1002/manovich1002.html

Autorka překladu: Sylva Hinková,

TIM EZIN
www.timezine.cz

Tento článek se snaží analyzovat jedinečnost novo-mediální revoluce srovnáním se situací první avantgardy v letech 1910–1920 ve výtvarném umění, designu a filmu. Autor se opírá o formální techniky avantgardy 20. let, jenž se podle jeho názoru transformovaly do moderního rozhraní člověk-stroj a software a tudíž může fungovat jako základ post-industriální práce. Argumentuje dále, že nová média v podstatě reprezentují novou avantgardu informační společnosti i přes to, že využívá staré modernistické formy. Jestliže avantgarda 20. let přišla s neotřelými formami pro nová média své doby (fotografie, film, nové tiskové a architektonické technologie), novo-mediální avantgarda uvádí radikálně inovativní způsob využívání již zaběhnutých médií. Tudíž můžeme mluvit o nové avantgardě v souvislosti s různorodými počítačovými technikami, manipulací a analýzou.

Lev Manovich: *There is only software*
http://www.manovich.net/DOCS/Manovich.there_is_only_software.pdf

Lev Manovich: *Inside Photoshop*
http://computationalculture.net/article/inside-photoshop

Autor překladů: Tomáš Kohút

TIM EZIN
www.timezine.cz

Florian Cramer: *Words made Flesh: What is software?*
http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf

Matthew Fuller: *Freaks of Number*
http://www.spc.org/fuller/texts/freaks-of-number/

Autorka překladů: Lucie Semecká

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Florian Cramer, německý teoretik a umělec, vede kurz designu médií v Piet Zwart Institute na Akademii Willema de Kooniga v nizozemském Rotterdamu. Zabývá se komparativní literaturou a estetikou, vztahy počítačové kultury, svobodného softwaru a experimentálního umění. V knize Words Made Flesh, jejíž závěrečnou kapitolu zde předkládáme, Cramer prolíná zdánlivě neslučitelné světy od magie, kabaly a Ramona Llulla přes kombinatoriku, Gulliverovy cesty, surrealismus až po Johna Cage, umělou inteligenci, Oulipo a digitální poezii, aby ukázal bohatství obrazů, symbolů a představ pojících se s historií komputace, které se formovaly mnoho staletí předtím, nežli začal náš současný informační věk. Jeho snahou je vystavět kulturní definici softwaru, jenž je často popisován především z technické stránky. Cramer však zdůrazňuje důležitost a bohatství kulturního kontextu, který byl doposud v mnoha mediálních teoriích odsouván na druhou kolej. Software tedy Cramer vidí nejen technicky, jako algoritmy běžící na hardwarovém zařízení, ale také jako širokou kulturní praxi s bohatou historií, jako symbolickou formu, plnou fantazie a imaginace.

TIM EZIN

www.timezine.cz

Rozhovor

Rozhovor s……počítačová lingvistika

Autor: Adéla Štelclová

TIM EZIN
www.timezine.cz

Anotace: Článek představuje nový studijní obor …… na pomezí informatiky a českého jazyka. Čtenář se dozví, kdy vznikla idea tohoto oboru, jak dlouho obor už funguje (je akreditován), co je náplní studia (lingvistická oblast, IT oblast), jaké je předpokládané uplatnění absolventů v praxi. Jsou studenti tohoto oboru více studenty humanitních nebo technických věd? Čím se obor křížící humanitní a technický obor liší od ostatních „nehybridních“ oborů.

Klíčová slova:

TIM EZIN

www.timezine.cz

Ze života TIMa

- Fotoreportáž konference Soft skills. Aktuální otázky metodologie (umění) nových médií - konference v rámci Týdne vědy 2012, Ústav hudební vědy, Filosofická fakulta, Masarykova univerzita14. 11. 2012
- TIM a Muta Morhosis II.
- ……..
- Pozdrav ze stáže „music studies“ v Athénách. **Autor**: Tomáš Kohút