

Digital humanities

Digitální materialita, rozšířená realita, počítačové hry

Jindřich Marek

Digitální materialita

Materialita (sociální a humanitní vědy)

- fyzické vlastnosti kulturních artefaktů
- média a jejich působení na člověka
- „médium je poselství“ (McLuhan)

Digitální materialita

= materialita digitálních objektů

- forenzní
- formální
- distribuovaná
- performativní

Shep, s. 324, 325

Digitální materialita

- metadata
- rozhraní
- zpracování informací v prostoru a čase







Mediální archeologie

- zastaralá, opuštěná média

Nový materialismus

- od subjektu k objektům
- „materiální obrat“

Rozšířená realita

Rozšířená realita



Figure 2.1 *Pure Land: Inside the Mogao Grottoes.* Image © Applied Laboratory for Interactive Visualization and Embodiment, CityU, Hong Kong.

Immersion Room

A state-of-the-art facility for immersive simulation activities created for the Faculty of Health and Medical Sciences.



The virtual reality chamber allows students to learn by participating in realistic medical scenarios. With six projectors displaying a continuous 360 degree image of an accident scene or a hospital room, students are able to learn in a more kinaesthetic way that replicates real-life situations.

This complements the adjacent [Simulation Facility](#), which recreates hospital suites with cutting-edge technology and life-like manikins that enable students to practise clinical scenarios.

Project overview

- Location: Level 1, Helen Mayo South, North Terrace Campus
- Size: 35 m2
- Cost: \$609,000
- Architect: Walter Brooke

Features

- Specialist virtual reality and audio visual facility for teaching and simulation purposes
- Ability to share use of the facility with other Faculties programmes

Completed: February 2020



THE UNIVERSITY
of ADELAIDE

150
YEARS

Počítačové hry

Co a jak můžeme zkoumat



- návrh hry
 - herní model
 - narace, zobrazení reality
 - inherentní hodnoty
- hráči
 - interakce uživatelů
 - ergonomie
- role hry ve společnosti
 - kulturní význam
- materialita
- kulturní studia
 - etnologie
 - kulturní dědictví
 - psychologie
 - sociologie
 - teorie her

SHARP MZ 800

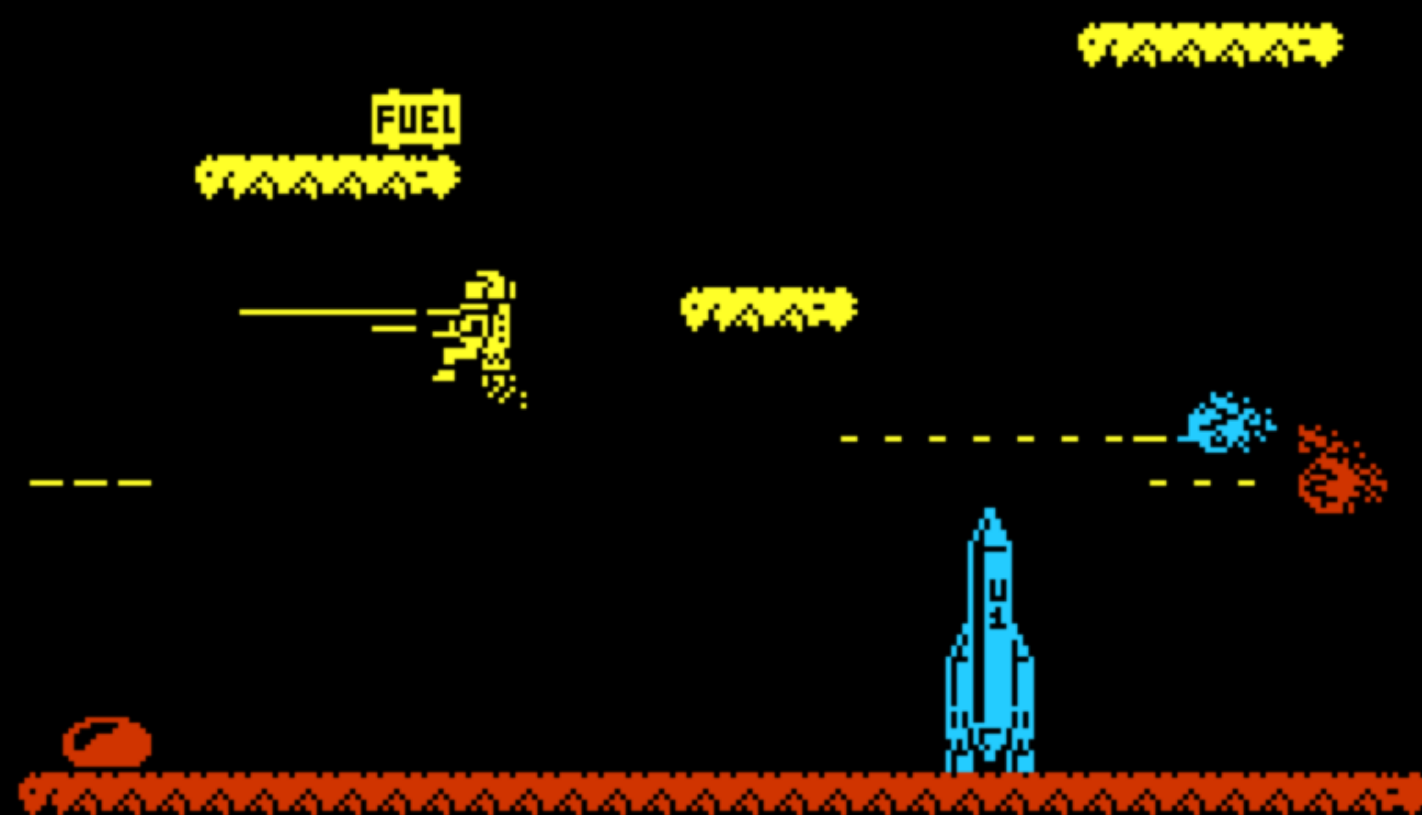
- Japonsko 1985
- 8-bitový počítač
- procesor: klon Z80



1UP 1★
000850

HI
001150

2UP
000000



Tesla Merkur

- černobílá TV
- úhlopříčka 12,2 palce

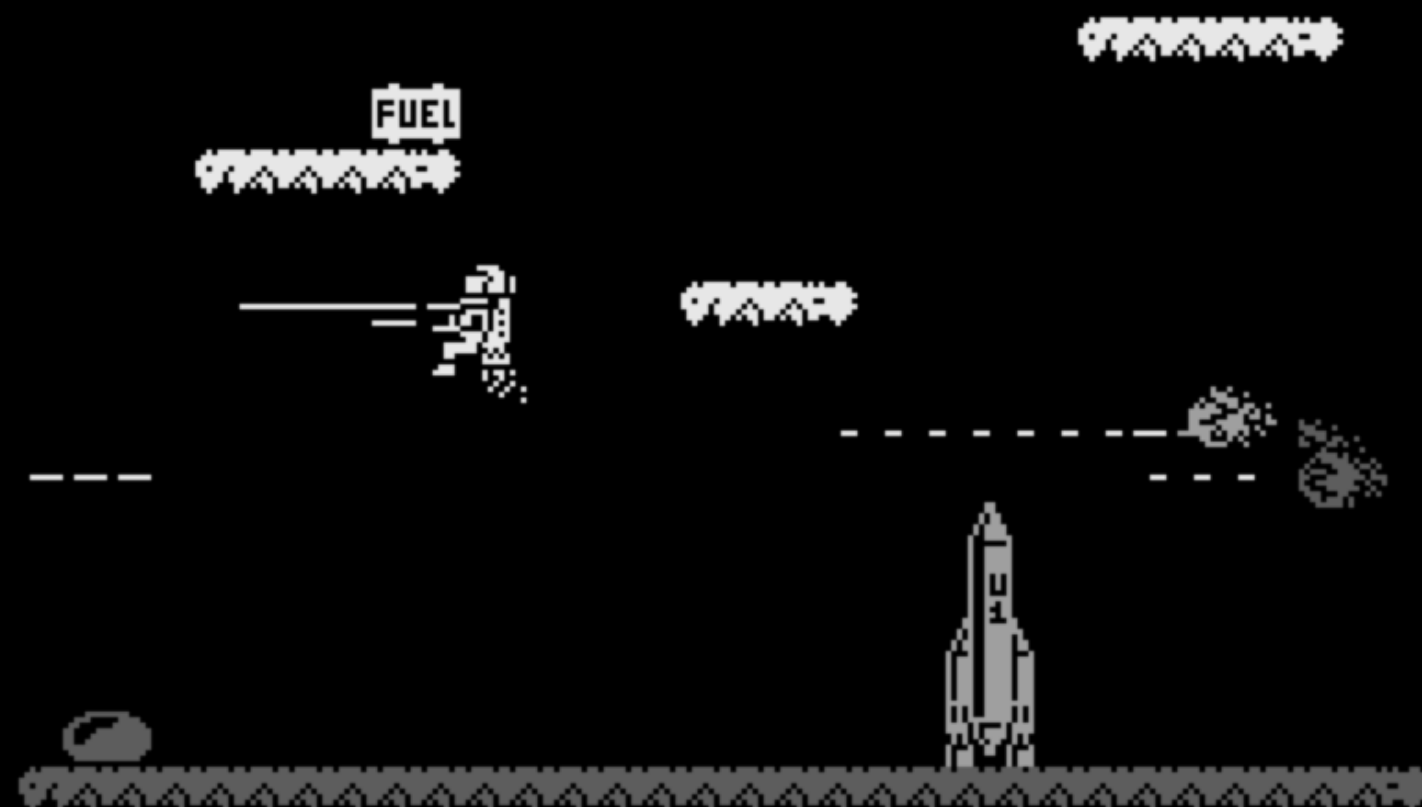


1UP
000850

1 ♀

HI
001150

2UP
000000



Literatura: digitální materialita

- PINK, Sarah, ed., ARDÈVOL, Elisenda, ed., LANZENI, Débora, ed. *Digital Materialities: Design and Anthropology*. London: Routledge, 2016.
- SHEP, Sydney J. Digital Materiality. In SCHREIBMAN, Susan, SIEMENS, Ray a UNSWORTH, John. *A new companion to digital humanities*. Chichester: Wiley Blackwell, 2016, s. 322-330.

Literatura: rozšířená realita

- KENDERDINE, Sarah. Embodiment, Entanglement, and Immersion in Digital Cultural Heritage. In SCHREIBMAN, Susan, SIEMENS, Ray a UNSWORTH, John. *A new companion to digital humanities*. Chichester: Wiley Blackwell, 2016, s. 22-41.
- PINK, Sarah, ed., ARDÈVOL, Elisenda, ed., LANZENI, Débora, ed. *Digital Materialities: Design and Anthropology*. London: Routledge, 2016.