Úvod do studia interaktivních médií II

**Sylabus**

# Podmínky pro úspěšné ukončení kurzu

## 1. Vypracování výpisků ze zadaných textů – deadline – 14.4.2024

Odevzdávají se do odevzdávárny předmětu ve formátu doc./docx./odt./rtf, jako jeden soubor. Je třeba odevzdat je v termínu (opožděné odevzdání bude uznáno pouze v případě nemoci). Opsané úkoly nebudou hodnoceny.

**Osm textů:**

Marshall McLuhan. Jak rozumět médiím: extenze člověka. Praha: Odeon, 1991., s. 15-42, úseky Úvod, Médium je poselstvím, Horká a chladná média (viz učební materiály v IS).

Jana Horáková – Konec dějin nových médií: softwarová studia (viz učební materiály v IS).

Vilém Flusser - Aparát-operátor systém (viz <https://1url.cz/NKcIR>) – od úseku 02.03 Software jako výraz matematického myšlení po úsek Od „programmed imagination“ k „programmed visions“ (včetně).

Peter Weibel: Synthetic Times – celá část A. Past and Present Media Art, s. 1-6 (viz učební materiály v IS.

Petra Skřiváčková - Variantologie: polyhistorický přístup k myšlení o umění nových médií (viz učební materiály v IS).

Friedrich Kittler a jeho teze Není žádný software (viz <https://1url.cz/NKcIR>) – jen úsek 02.01 - Není žádný software vs. Je jen software.

Mediální teoretik Jussi Parikka: Automatizace a umělá inteligence nesmí udržovat mocenské vztahy. Musíme hledat nové budoucnosti (viz <https://1url.cz/hKcId>)

Platform studies - A New "Platform" for Games Research?: An Interview with Ian Bogost and Nick Montfort (viz učební materiály v IS).

**Z každého textu je třeba udělat výpisky v rozsahu 900–1800 znaků.**

**Jak na výpisky?**

Na základě myšlenek v textu formulujte smysluplné věty​ (možno používat i odrážky) o klíčových tématech v rozmezí **900–1**​**800 znaků včetně mezer**. **V textu formulujte konkrétní myšlenky autorů, nepoužívejte příliš obecné formulace. Pokud budou mít výpisky příliš obecný charakter, nebudou přijaty.** **Na konci každého textu uveďte minimálně jednu a maximálně tři otázky** na potenciální diskusi s autorem/kou textu. Počítá se do rozsahu znaků.

## 

## 2. test (uzavřené a otevřené otázky)

Maximum za test je 65 bodů, minimum pro úspěšný průchod testem je 40 bodů. Kombinace otevřených a uzavřených otázek z probírané látky a povinné literatury.

**3.** **Docházka – min. 5x za semestr**

## 4. Dobrovolně -​ prezentace na hodině​

V délce cca 5 minut na téma blízkému našemu oboru.

Ideálně z oblasti novomediálního umění (výstava, událost) či z mediální reality, filozofie médií, výklad o textu, který se dotýká témat probíraných v tomto předmětu (mimo povinné materiály).

Pokud chcete mít prezentaci, zapište se ke konkrétnímu termínu do sdíleného dokumentu a doplňte také téma prezentace:

<https://docs.google.com/document/d/1Mry2B4Ey6kNyaNuFOIMBhXDGA23X5Ekujdbty9qCB3M/edit?usp=sharing>

# Hodnocení

**Celkem je třeba získat minimálně 70 z možných 100 bodů:**

1. **Vypracování výpisků z povinné četby - 30 bodů (povinný úkol)**

(body se nestupňují od kvality vaší práce – buď je vyhovující v tomto případě získáte 30 bodů, nebo vám ji vrátím k přepracování, a pokud se vám ji povede opravit, dostanete 30 bodů)

1. **Úspěšný průchod testem (uzavřené a otevřené otázky)**

Maximum za test je 65 bodů, minimum pro úspěšný průchod testem je 40 bodů.

1. **Prezentace na hodině –** jedna prezentace za **5 bodů**, maximálně 1 prezentace jeden student **(dobrovolný úkol)**

# Bodová stupnice pro hodnocení

|  |  |
| --- | --- |
| **body** | **hodnocení** |
| 100 | A |
| 99 | A |
| 98 | A |
| 97 | A |
| 96 | A |
| 95 | A |
| 94 | A |
| 93 | A |
| 92 | A |
| 91 | A |
| 90 | A |
| 89 | B |
| 88 | B |
| 87 | B |
| 86 | B |
| 85 | B |
| 84 | C |
| 83 | C |
| 82 | C |
| 81 | C |
| 80 | C |
| 79 | D |
| 78 | D |
| 77 | D |
| 76 | D |
| 75 | D |
| 74 | E |
| 73 | E |
| 72 | E |
| 71 | E |
| 70 | E |
| 0-69 | F |

# Probíraná témata

1. Genealogie pojmu médium (20.2)

2. M. McLuhan: média jako extenze člověka (27.2)

3. Strategie interaktivity (5.3)

4. V. Flusser: aparát-operátor systém (12.3)

5. P. Weibel: teleologie médií (19.3)

6. Mediální archeologie I (26.3)

7. Mediální archeologie II (2.4)

8. Platform studies (9.4)

9. Čtecí týden – výuka se nekoná (16.4)

10. Software studies (23.4)

11. Kulturální studia (30.4)

12. F. Kittler: filozofie médií (7.5)

13. J. Parikka: geologie médií (14.5)

Povinná literatura

Její znalost se očekává u testu.

Marshall McLuhan. Jak rozumět médiím: extenze člověka. Praha: Odeon, 1991., s. 15-42, úseky Úvod, Médium je poselstvím, Horká a chladná média (viz učební materiály v IS).

Jana Horáková – Konec dějin nových médií: softwarová studia (viz učební materiály v IS).

Vilém Flusser – Aparát-operátor systém (viz <https://1url.cz/NKcIR>) – od úseku 02.03 Software jako výraz matematického myšlení po úsek Od „programmed imagination“ k „programmed visions“ (včetně).

Peter Weibel: Synthetic Times – celá část A. Past and Present Media Art, s. 1-6 (viz učební materiály v IS.

Petra Skřiváčková - Variantologie: polyhistorický přístup k myšlení o umění nových médií (viz učební materiály v IS).

Friedrich Kittler a jeho teze Není žádný software (viz <https://1url.cz/NKcIR>) – jen úsek 02.01 - Není žádný software vs. Je jen software.

Mediální teoretik Jussi Parikka: Automatizace a umělá inteligence nesmí udržovat mocenské vztahy. Musíme hledat nové budoucnosti (viz <https://1url.cz/hKcId>)

Vilém Flusser – část knihy Do universa technických obrazů, s. 9.-16.

Erkki Huhtamo - From Kaleidoscomaniac Cybernerd: Notes Toward an Archaeology of the Media (viz učební materiály v IS).

Platform studies - A New "Platform" for Games Research?: An Interview with Ian Bogost and Nick Montfort (viz učební materiály v IS).

## Doporučená literatura

Úvod do softwarových studií - genealogie softwarových studií:

<https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/pages/02-genealogie.html#soul>

Marshall McLuhan – Člověk*, média a elektronická kultura: Výbor z díla*​

Marshall McLuhan – Jak *rozumět médiím: extenze člověka*​ ​.

Marshall McLuhan – The Medium Is The Message [1977] (Media Savant) <https://www.youtube.com/watch?v=UoCrx0scCkM>

What is the Meaning of The Medium is the Message?

<http://individual.utoronto.ca/markfederman/article_mediumisthemessage.htm>

Friedrich Kittler – There is No Software: učební materiály v IS

Vilém Flusser.: Komunikológia

Vilém Flusser: Do univerza technických obrazů: učební materiály v IS

Interview with Prof. Dr. Siegfried Zielinski for The Lounge.

<https://www.youtube.com/watch?v=_yxU-xtuc5g>

## Užitečné odkazy

Revue pro média: [http://rpm.fss.muni.cz](http://rpm.fss.muni.cz/)​ [/](http://rpm.fss.muni.cz/) [www.monoskop.org](http://www.monoskop.org/) <http://www.ubuweb.com/>