

New Media Inspiration 2015 - Digitalizace člověka

21. února 2015 / 9:00 / Filozofická fakulta Univerzity Karlovy nám. Jana Palacha 2, 116 38 Praha 1

Program akce

Program si také můžete stáhnout v přehledné tabulce, kde prezentace najdete seřazené podle času: [program NMI v tabulce](#)

Velký sál - Digitalizace člověka

9:15 - 10:00 Zkreslení člověka pomocí digitalizace

Petr Koubský - Deník N

Převádět do digitální podoby cokoli není jen tak. Vždy hrozí ztráta a zkreslení informace, vždy je potřeba postupovat opatrně s plnou znalostí věci. To platí pro záznam zvuku stejně jako pro skenování starých knih. Když digitalizujeme člověka — a ten obrát může mít mnoho různých významů — je v sázce víc. Proto je na místě ještě více obezřetnosti. Nesetkáváme se s ní často, Zkresluje si tak obrázek jednotlivců i celé společnosti a riskujeme vážné škody. Nahrazujeme sami sebe karikaturou, což by nemuselo nutně vadit, kdybychom si toho byli vědomi; což ale často nejsme.

10:00 - 10:30 COFFEE BREAK

10:30 - 10:55 Co se stane, když se techno-bajky potkají s manažerským mozkiem

Peter Lelovič - CONCEPT 42

Na příkladu reklamního průmyslu chci ukázat, jak postupně a plíživě i banální technologie (digitální fotografie, e-mail, tablety) změnily celé odvětví. Které pohříchu na většinu z toho nereaguje.

11:00 - 11:25 Rozpoznávání řeči

Jan Šedivý - ČVUT CIIRC

Naším nejpřirozenějším komunikačním prostředkem je řeč. Pro hledání na internetu na počítačích a mobilech přesto nejčastěji používáme klávesnici. Hlavním důvodem je, že se přes více jak třicet let intenzivního vývoje rozpoznávání řeči nepodařilo vytvořit spolehlivé uživatelské rozhraní. Díky nedávným objevům nových algoritmů se dosáhlo podstatného snížení chybovosti rozpoznávačů a zdá se, že se řeč konečně stane jedním z komunikačních kanálů. V přednášce se zmíním o technologiích a okolnostech, které vedly k tomuto posuvu a na některých aplikacích ukážu současné a budoucí trendy vývoje.

11:30 - 11:55 Jak můžeme lidem pomoci nalézat kvalitní obsah v době přebytku informací?

Jiří Jeřábek - BBC Research & Development

Objem informací na internetu se za poslední dva roky téměř zdvojnásobil. Jen na YouTube uživatelé každou minutou nahrávají 100 hodin videa. Na blogovací platformě Tumblr je publikováno ohromujících 113.6 miliónů příspěvků denně. Jak můžeme lidem pomoci nalézat kvalitní obsah na internetu v době přebytku informací? Jiří Jeřábek ukáže, jak v BBC Research & Development využívají technologické prototypy k lepšímu pochopení uživatelů a jak navrhují nové služby pro uživatele, jejichž potřeby a chování se s rozvojem mobilního internetu, IPTV a on demand služeb mění.

12:00 - 12:25 Démon digitální domácnosti aneb cookies jsou tak oldschool

Patrick Zandl - CZ.NIC, zájmové sdružení právnických osob

Z domácností začínají proudit data, která zatím mívají veškeré marketingové agentury a dá-li bůh, nikdy se k nim nedostanou. Pojďme na chvíli rozjímat nad tím, co a jak v takových datech najdeme a jestli nemají vyšší důvod, než vám jen prodat další barvu kryjící šediny. Přednáška není vhodná pro lidi pracující v marketingu.

12:30 - 13:30 OBĚD

Velký sál - Marketing a inspirace

13:30 - 13:50 Setkávání v tekutém světě

Miloš Říha - Junák - svaz skautů a skautek ČR Skautský institut A. B. Svojsíka

Povídání o projektu Setkávání, který byl realizován pro společnost Microsoft. Dva lidé ve sdíleném prostoru, společná tvorba, mystifikace, příběh v příběhu, FB jako vyprávění. Setkávání v samotě tekutého světa.

- 13:55 - 14:15 Jak upozornit na oční poruchy pomocí Instagramu a jak přimět čtenáře nečmárat do knížek z knihovny**
Will Rust - Ogilvy & Mather spol. s r.o.
Tato dvě na první pohled nesourodá témata mají jedno společné. Velmi zajímavým způsobem na ně loni upozornily kampaně z dílny Ogilvy a pomohly tím tak trošku zlepšit svět. Kampaň pro Nadaci Leontinka prostřednictvím instagramového účtu ukazuje, že svět může být příliš světlý nebo třeba rozmazaný. Jestli se chcete na tuto přednášku připravit, zkuste hashtag #mymaocima. Druhá kampaň měla pokárat nezbedníky, kteří podtrhávají a dokreslují do knížek z knihoven místo toho, aby si koupili notes od Moleskine. Jestli se to povedlo? To se dozvíte na místě od Willa.
- 14:20 - 14:40 Heineken City Symphony**
Richard Gažo - HEINEKEN Česká republika, Jan Jelínek - McCANN-ERICKSON PRAGUE spol. s r.o.,
Ve světě tabulkových řešení a lidí následujících "best practice" vyniknou právě ty projekty, které se jim vymykají a porušují je. Na to, aby jste je mohli porušit, je musíte dokonale znát. Projekt Heineken City Symphony je ukázkou toho, kdy se klient a agentura rozhodnou z těchto hranic vystoupit.
- 14:45 - 15:05 Jak cihla a helma měnily fotografování v Čechách**
Jan Jelínek - McCANN-ERICKSON PRAGUE spol. s r.o.,
Situace na začátku byla černočerná: klesající prodeje, klesající segment, vysoká konkurence. O rok a půl později se do Prahy sjíždějí marketéři z celé Evropy, aby mohli převzít nastolenou linku komunikace. Příběh jedné cihly a helmy je příběhem odvahy klienta čelit nepříznivé situaci šilným nápadem.
- 15:05 - 15:30 COFFEE BREAK**
- 15:30 - 15:50 „Subkulturní“ kampaně pro Milku**
Rostislav Starý - Konektor PR s.r.o.
Loňská kampaň „Troufni si na jemnost“ pro Milku si pozornost rozhodně zaslouží. Byla založena na zapojení subkultur a alternativních životních stylů jako jsou například motorkáři, rapeři, fotbaloví fanoušci nebo pankáči. Povedlo se rozpoutat diskusi v komunitních fórech a pracovat s opinion leadery a kampaň dokonce získala první místo v kategorii kampaní na soutěži European Excellence Awards (EEA).
- 15:55 - 16:15 Digitalizace člověka v Las Vegas: Novinky z Veletrhu International CES 2015**
Otakar Schön - Economia
Místo filosofování nad dopady pronikání moderních technologií až pod kůži člověka se podíváme na konkrétní produkty. Některé z nich mohou zabránit předčasnému umírání, jiné usnadňují život a další dělají lidem díru do peněženek. A někdy všechno dohromady.
- 16:20 - 16:40 Automatická detekce emocí v textu**
Kateřina Veselovská - Ataccama Corporation
Objem nestrukturovaných dat stále roste, rozvoj Webu 2.0 přináší množství textů generovaných samotnými uživateli Internetu. Jejich příspěvky nezřídka obsahují subjektivní názory, emoce, hodnocení... K čemu a jak můžeme tato data použít? Je možné emoce v textu spolehlivě strojově třídít? Příspěvek z oblasti sentiment analysis představí metody a úspěchy automatické extrakce emocí z textu s důrazem na česká data a aplikace pro byznys.
- 16:45 - 17:15 Marketing crowdwritingu**
Ján Simkanič - Deník N
Hluboké poučení bolestně vydobyté při nepromyšlené propagaci náhodně vzniklé knihy napsané několika desítkami autorů, které vám k ničemu nebude, protože Mé dětství v socialismu je jenom jedno. Ale prodalo se ho za pár týdnů skoro pět tisíc kousků, na charitu vydělalo skoro čtvrt milionu korun a dozvěděl se o něm i ten, kdo nechtěl. A nic to nestálo. Teda, skoro nic. Náhoda? Není nic lepšího!

Sál č. 200 - Data a technologie

10:00 - 10:30 COFFEE BREAK

10:30 - 10:55 Internet věcí a jeho potenciální bezpečnostní rizika

Filip Chytrý - AVAST Software

Zažíváme boom v oblasti připojení různorodých zařízení k internetu. Od televize, přes kartáčky na zuby, až po vložky do bot a již v počátcích vidíme bezpečnostní nedostatky těchto platforem. Jaké kroky by vývojáři měli pro zlepšení situace dělat? A co pro svoji bezpečnost mohou udělat jako jednotlivci?

11:00 - 11:25 **SEO pro mobilní zařízení aneb vaše nalezitelnost v mobilu**

Pavel Ungr - Pavel Ungr

Nalezitelnost v mobilních zařízeních na App Store nebo Google Play Store a zejména v mobilech se zapnutou GPS v ČR zatím skoro nikdo neřeší, ale v zahraničí je to velké téma. Rád bych účastníkům New Media Inspiration umožnil být napřed před konkurencí a nastavit jejich projekt správně už nyní a ne až tento trend dorazí k nám naplno.

11:30 - 11:55 **Big data ve světě financí (aneb skóring pomocí několika tisíc dat)**

Jakub Škrabánek - Kreditech Holding

Každý, kdo používá počítač nebo smartphone s připojením k internetu zanechává svými online aktivitami stopy. Ať už jde o běžné surfování, nákupy v e-shopech, finanční transakce nebo využití sociálních sítí. Z těchto otisků lze sestavit složitou mozaiku, která vypovídá i o tom, zda je daný uživatel schopný splácet půjčku nebo mu lze bez obav poskytnout jiný finanční produkt. Algoritmus zohledňuje 15 000 datových bodů a neustále se vyvíjí podle toho, jak se mění chování lidí na internetu. Díky big data technologii tak lze nyní ohodnotit bonitu a poskytnout finanční služby i lidem v zemích, kde banky nejsou schopny obsloužit nadpoloviční většinu populace (na příkladu Mexika, Peru nebo Dominikánské republiky). Jak může otisk lidské stopy na internetu ovlivnit schválení či zamítnutí půjčky? Jak lze díky big data poskytovat finanční služby novým způsobem, který je pro tradiční banky nemožný?

12:00 - 12:25 **Neviditelné technologie, aneb kontext v nás i kolem nás**

Petr Dvořák - Lime - HighTech Solutions

V uplynulých pěti letech došlo k výraznému posunu v oblasti penetrace chytrých telefonů. V některých zemích podíl smartphones přesahuje dokonce 70% (v ČR je to zhruba 40%). Chytré telefony se rovněž stávají jakýmsi "centrem aplikací", které mají jejich majitelé vždy při ruce. Tyto a rovněž jiné aktuální trendy, jako je například trend "Internetu věcí", v důsledku umožňují vznik nového typu služeb a aplikací, které dříve nebyly prakticky realizovatelné - například tzv. "context-aware" aplikace. Chytrý telefon doposud přes všechny své možnosti plně nerozumí kontextu svého uživatele - a to jak kontextu vnitřnímu (zdraví, nálada, příslušnost do sociální kategorie, ...), který je typicky měřen senzory umístěnými na různých wearables nebo definován službami, které uživatel používá, tak kontextu vnějšímu (kde se uživatel nachází, jaké jsou v okolí podmínky, kdo je s ním, ...), který je dnes typicky reprezentovaný pomocí tzv. beacons (nejvýraznější představitel beacons je technologie iBeacon společnosti Apple) nebo odvozen na základě senzorů na mobilním zařízení. Přitom je to právě kontext uživatele, který z velké části určuje to, co bude uživatel v následujících momentech dělat a jak se bude rozhodovat. Oblast "contextual computing" přináší nové možnosti pro marketing, platby, automatizaci rutinních činností, navigaci, zdravotnictví, cestování, a spoustu dalších oblastí lidské činnosti. Rovněž však představuje nemalé výzvy v oblasti návrhu nových služeb, návrhu uživatelské zkušenosti, překonávání uživatelských návyků, či třeba bezpečnosti a ochrany soukromí.

12:30 - 13:30 **OBĚD**

13:30 - 13:50 **Quantified Self for dummies**

Jakub Fiala

Chcete začít měřit a analyzovat vlastní život? Třeba zjistit, kolik kroků uděláte cestou do práce, jak často se v noci budíte, nebo kolik jste (ne)snědli ovoce za minulý týden? Na to všechno už máme šikovné mini-přístroje a aplikace. Příspěvek vám poskytne základní vhled do otázek kvantifikování vlastního života a poradí vám, jak si vybrat ty nejlepší pomocníky, kde je koupit, na kolik vás přijdou a jak je používat. Pozor! Možná po něm dostanete chuť své výsledky sdílet s přáteli nebo vlastně s nimi spíš soutěžit. Ranní sprint na autobus i den strávený obíháním úřadů může být o hodně zábavnější.

13:55 - 14:15 **Chytré hodinky: Proč si pustit operační systém k tělu?**

Lubo Smid - STRV

Wearables jsou nový trend, který do malých objektů denní potřeby vdechl život a dal jim operační systém. Vyžaduje také zvláštní přístup k UX i programování. Android Wear způsobil novou konkurenční bitvu mezi výrobci osobní elektroniky a vtáhl do ní výrobce hodinek i sportovního vybavení. Umožní firmám dostat se k nám až moc blízko nebo na všem vydělává zákazník? Apple Watch přichází v době, kdy jeho konkurence představila již třetí generaci chytrých hodinek. Jaký vliv budou mít wearables na soužití lidí a běžnou komunikaci?

14:20 - 14:40 **Úskalí nových technologií ve vztahu ke zdraví**

Tomáš Pruša - MASARYKOVA UNIVERZITA

Práce zdravotnického personálu s odbornými informacemi je často nedostatečná, využívání nositelné elektroniky pacienty provází často nízká znalost interpretace takto získaných dat a doporučení z oblasti informační vědy naopak opomíjejí technické limity získávání medicínských dat či nezohledňují realitu českého zdravotnictví. S pojmy kvalita dat, kvalita informací a zdravotní gramotnost se v České republice pracuje výjimečně a aktivity v oblasti péče o zdraví jsou roztržštěné bez snahy vést společný dialog. Na konci celého řetězce je vždy pacient, kterému tato situace neprospívá. Cílem prezentace je vést návštěvníky konference k zamyšlení nad prací s daty a informacemi, které mohou ovlivnit jejich vlastní zdraví nebo zdraví jejich klientů. Oblast medicínských dat, hnutí Quantified Self a nové technologie budou nahlíženy ne pohledem optimistického očekávání kopírující mediální prohlášení firem, ale z pohledu kritického zamyšlení nad principy metod, technickými limity, přesností sběru dat a jejich interpretací. Na konkrétních příkladech budou ukázána rizika odborných rozhodnutí provedených na základě neúplných informací a možnosti, které se nabízejí pro řešení. Doplněním pak budou konkrétní zahraniční projekty a aktivity perspektivní v blízké budoucnosti, jakými jsou např. principy integrované do WikiProject Medicine.

14:45 - 15:05 **Potřeba průkazné informatiky**

Radek Beneš - Radek Beneš

Žijeme v době celkové digitalizace svého okolí, kdy z kriminalistického a forenzního pohledu můžeme říci, že jsou v prostředí ICT zanechávány prokazatelné stopy. Jejich integrita, obsažnost, životnost a další atributy jsou dány subjektivními vlivy, jako například konkrétním řízením informatiky, aplikatibilitou řešení a použitých technologií, zákonných norem a podobně. Příspěvek má za úkol upozornit na problematiku nízkého povědomí a implementace takových postupů, které by měly zajistit v dostatečné míře podklady pro vlastní i externí vyšetřování. Autor vychází z praktických zkušeností z domovních prohlídek a prohlídek jiných prostor a pozemků, soudních procesů, atp., kdy upozorňuje na možné riziko nepřipravenosti v této oblasti.

15:05 - 15:30 **COFFÉ BREAK**

15:30 - 15:50 **"Oživujeme příběhy: digitalizace mumií v Hrdličkově muzeu člověka".**

Nina Seyčková - Přírodovědecká Fakulta

Muzea fungují jako ochránitelé naší paměti, minulosti, kontinuity. Jejich úkolem je pomocí uchovávání hmotných i nehmotných (digitálních) dokladů o člověku propojovat současnost s minulostí a nastavovat zrcadlo našim životům. V Hrdličkově muzeu člověka PŘF UK právě probíhá projekt zaměřený na tři egyptské mumie, které jsou od r. 1927 součástí sbírky. Vedle analýzy DNA a tkání je součástí projektu i antropologicko-umělecká rekonstrukce jejich obličejů. Technologie nám pomáhají přijít na to, jaký byl mezi třemi mumiemi příbuzenský vztah, jak a proč zemřeli. Zkrátka oživit příběh starý 3000 let.

15:55 - 16:15 **Interaktivní památník přeživších holocaustu - jak na podobné projekty?**

Michaela Buchtová - M77 - občanské sdružení pro digitální tvorbu a další vzdělávání

Digitální technologie mají obrovský potenciál pro prezentaci široké škály informací v interaktivní formě. Prezentace představí nové imerzivní technologie a jejich možné využití v prezentaci kulturního dědictví: interaktivní videomapping, mobilní technologie a vzdělávací hry apod. Michaela také představí proces vývoje interaktivního památníku pro oběti a přeživší holocaustu a také geolokační vzdělávací hry pro mobilní telefony, na zámku Veltrusy.

16:20 - 16:40 **Malach: zpracování audiovizuálního archivu svědectví přeživších holocaustu**

Pavel Pecina - Univerzita Karlova 3. lékařská fakulta

USC Shoah Foundation Visual History Archive je sbírka téměř 52 000 videonahrávek rozhovorů s přeživšími holocaustu. Více než 100 000 hodin svědectví natočených v 57 zemích a 34 jazycích tvoří největší archiv svého druhu na světě. Nahrávky jsou katalogizované, indexované a digitalizované. Příspěvek seznámí posluchače se vznikem archivu, jeho zpracováním a několika výzkumnými projekty, které vedly ke zpřístupnění tohoto unikátního zdroje informací široké veřejnosti.

Sál č. 300 - Původní výzkum

12:30 - 13:30 **OBĚD**

13:30 - 13:50 **Československo 38-89: Design a implementace hry o soudobých dějinách**

Vít Šisler

Je možné používat počítačové hry a simulace ve výuce na školách? Jaké jsou jejich výhody a nevýhody oproti běžné výuce? S jakými výzvami se musí jejich vývojáři vypořádat? A co nám o jejich skutečné efektivitě říkají data? Přednáška představí projekt Československo 38-89, výukovou simulaci o soudobých dějinách, na jejímž vývoji se podílela Filozofická fakulta a Matematicko-fyzikální fakulta UK a Ústav pro soudobé dějiny AV ČR. Probereme zejména problémy a výzvy, které přinesl vývoj simulace a její využití na školách, a výsledky její evaluace žáky a učiteli. Přednáška uvede posluchače do oboru digital game-based learning (výuka pomocí počítačových her) a kriticky zhodnotí výsledky současných empirických výzkumů o efektivitě výukových her a simulací. Projekt Československo 38-89 byl nominován do finále prestižní mezinárodní soutěže „2014 Serious Games Showcase & Challenge“, kde soupeřil o první místo se simulacemi vytvořenými MIT a americkou armádou.

13:55 - 14:10 **GIF art: Od grafického formátu až po etablované umění**

Alina Matějová - Masarykova univerzita Filozofická fakulta

Prezentace bude vycházet z Aliny magisterské práce. Ta se věnuje novému uměleckému směru, který je znám pod termínem GIF art. Tato forma umění stojí na základech grafického formátu Graphics interchange format, který byl definován vývojářskou firmou CompuServe na konci 80. let. Ale od doby definování standardu do současnosti se proměnily jednoduché několika bitové animace vytvořené pomocí speciálních softwarů do rozsáhlého souboru praktik, kam spadá i rozličná umělecká aktivita. Cílem této práce je tedy popsat, co přinesl onen formát GIF do oblasti nejen umění nových médií, ale i jakým způsobem pozměňuje či navazuje na předchozí mediální a umělecké formy – fotografie, pohyblivý obraz (film, video atd.), grafický design a to především skrze teorii remediace podle J. Davida Boltera a Richarda A. Grusina. Budeme nahlížet na GIF art jako na plnohodnotnou uměleckou formu skrze principy institucionální teorie umění dle George Dickieho a procesy světa umění Arthura Danta. Práce se zaměřuje na stanovení konzistentní estetiky praktikované formátem GIF, na jejichž základě se dále pokusíme vytvořit typologii GIF artových děl. V neposlední řadě je cílem práce definovat vztah, vlastnosti, charakteristické rysy GIF artové tvorby na základech pojmů a teorií nových médií jakými jsou kyberprostor, expanded cinema, postprodukce, narativita, remix... Také se budeme věnovat i vztahu GIF artu s příbuznými uměleckými směry jakými jsou net art, generative art a software art, čímž jej ukotvíme ještě více do vývojových

14:15 - 14:30 **(Jaký) má sběr dat o sobě smysl?**

Soňa Příborská - MASARYKOVA UNIVERZITA

Sbírat o sobě data je nejen čím dál snazší, ale také čím dál dostupnější. Trh nás zavaluje všerůznými wereables, pro smartphony existuje nepřeberné množství aplikací. Stačí si jen vybrat, co chceme měřit a začít. Ale co s nimi potom? Většina uživatelů se bohuže spokojí s tím, že data má. Pochlubí se, pokýve nad nimi hlavou. Není to ale málo? Nabízí se spousta možností, co s naměřenými daty dělat, a komunita Quantified self ukazuje, že výsledky mohou být opravdu zajímavé. Data mohou dávat smysl, pokud jim ho sami dáme. Dokonce se dá říci, že mají právě takový smysl, jaký jim dáme. Není právě tady zakopaný pes? Skutečně jsou vlastní nasbíraná data kvantifikovaným odrazem reality – a má tudíž smysl se jejich sběrem a analýzou zabývat? Podívejme se pravdě do očí.

14:35 - 14:50 **Otevřená věda - vědecká (r)evoluce**

Tereza Simandlová - Univerzita Karlova 3. lékařská fakulta

Na západ od nás čím dál tím častěji diskutované téma, mezi českými vědci je však otevřená věda (open science) stále spíše neurčitý pojem. Příspěvek se pokusí představit teoretické poznatky ze stejnojmenné diplomové práce a zároveň roztočíme "kolo štěstěny", abychom si mohli ukázat, jak vidí budoucnost tohoto fenoménu knihovníci, vědci, studenti a další aktéři druhé vědecké (r)evoluce.

14:55 - 15:10 **Jsou děti ze sociálně znevýhodněného prostředí na internetu v bezpečí?**

Lucie Bauerová - Ušetřeno.cz

Dnešní děti se narodily do digitálního světa. Rozumí mu často lépe, než jejich rodiče. I přesto se tyto děti stávají oběťmi útoků skrze internet, prostředí, které by jim mělo být tak blízké a známé. Některé základní školy na situaci reagují a do výuky zařazují téma internetové bezpečnosti. Jak jsou na tom ale se znalostmi a dovednostmi děti ze sociálně znevýhodněného prostředí, které jsou typické nižší docházkou a horším prospěchem ve škole?

15:05 - 15:30 **COFFEE BREAK**

Sál č. 300 - Workshop

15:30 - 17:00 **Machine learning v azure**

Jan Pospíšil - MICROSOFT

Sál č. 301 - Workshopy

12:30 - 13:30 OBĚD

13:30 - 15:05 Domácí kutilství s Fitbitem

Josef Šlerka - MediaRating a Mapa médií Nadačního fondu nezávislé žurnalistiky (NFNZ)
(workshop je omezen počtem 20 účastníků)

15:05 - 15:30 COFFEÉ BREAK

15:30 - 17:05 Domácí kutilství s Fitbitem

Josef Šlerka - MediaRating a Mapa médií Nadačního fondu nezávislé žurnalistiky (NFNZ)
(workshop je omezen počtem 20 účastníků)