



EduAkademia.pl

prace naukowe na zlecenie

Praca-magisterska-83

Studia wspierają powstawanie nowatorskich prac magisterskich. Dotychczas prace dyplomowe eksplorowały takie obszary jak: design, sztuka mediów, software studies, architektura generatywna, technokultura, gry wideo, ekonomia doświadczenia, posthumanizm, transhumanizm, eksperymenty medialne w sztukach performatywnych, interaktywne narracje, sound design i wiele innych. Poniżej znajdziecie wybór prac magisterskich powstałych na naszym kierunku w ostatnich latach:

mgr Paulina Rutkowska: Gra z graczem. Strategie projektowania gier wideo i angażowania społeczności użytkowników

Abstrakt: Celem niniejszej pracy magisterskiej jest zidentyfikowanie i opisanie strategii stosowanych przez branżę gier wideo, polegających na zainteresowaniu graczy daną produkcją oraz utrzymaniu tego zainteresowania po wydaniu gry. Rozważania wzbogacone zostały o przykłady z ostatnich lat, wyjaśniają działania prowadzone w dziedzinie marketingu i public relations, a także przekonują, jak istotne jest reagowanie na głos społeczności fanowskich.

mgr Maria Szczypińska: Klubokawiarnia jako doświadczenie

Abstrakt: Tematem pracy są klubokawiarnie jako zjawisko wielowymiarowe i przestrzeń doświadczania różnych sfer aktywności ludzkiej, także na poziomie kulturowym i antropologicznym. Analiza opiera się o współczesne definicje kultury zakładające inicjatywy oddolne, działanie interdyscyplinarne, oparte na demokratyzacji i aktywnym uczestnictwie. Autorka skupiła się na klubokawiarniach jako formie doświadczenia, częściowo zaprojektowanego przez właścicieli, a częściowo wykreowanego przez wspólnotę jaką tworzą odbiorcy danego miejsca. Pierwszy rozdział dotyczy definicji i genezy projektowania doświadczeń oraz przywołania odpowiednich technik i przykładów ich zastosowania. Kolejny rozdział poświęcony został definicjom pojęć związanych z analizą tego zjawiska: klubokawiarnia, kawiarnie kultury, kultura oddolna, przestrzeń i wspólnota. Analiza (także w kontekście historycznym) relacji między kawiarnią, sztuką a społeczeństwem ujawnia wielowątkowe i skomplikowane struktury klubokawiarni. Powyższe wątki uwidocznione zostają w opisie trzech wybranych inicjatyw. Każda z nich przyjmuje odmienny model realizacji

głównego postulatu klubokawiarni jakim jest dostarczanie rozrywki i edukacji: od inicjatyw artystycznych, poprzez polityczne zaangażowanie, aż po politykę społecznej integracji.

mgr Jakub Olachowski: Kult marki w czasach globalizacji i konsumpcjonizmu na przykładzie firmy Apple

Abstrakt: Tematem pracy jest zjawisko kultu konsumenckiego wokół marki Apple. Na przykładzie amerykańskiej firmy autor stara się przybliżyć specyfikę kultu konsumenckiego opierając się na wielowątkowej analizie kulturowo – społecznej. Praca składa się z trzech rozdziałów. Pierwszy z nich poświęcony został analizie zjawisk, które wpłynęły na rozwój kultu konsumenckiego. Teorie konsumpcjonizmu, kultury popularnej, kultury masowej, modernizmu, globalizacji, religii, nowych mediów, czy kontrkultury dostarczają narzędzi, aby przedstawić kult konsumencki jako odzwierciedlenie praktyk religijnych, które wykorzystują wielkie, światowe korporacje. Proces ten pozwala poznać odpowiedź na pytanie czy współcześni konsumenci kupują przedmioty, czy również doświadczenia z przedmiotami związane. Drugi rozdział zawiera analizę narzędzi marketingowych istotnych z punktu widzenia firmy Apple, aby kreować postawy konsumenckie. Rozdział trzeci to krótki rys historyczny Apple, analiza biografii Steve'a Jobsa jako symbolu niezbędnego dla kreowania postaw jednostek, a także opis najważniejszych produktów firmy. Pracę kończą wnioski, które skłaniają do refleksji na temat otaczającego świata napędzanego komercyjnymi zjawiskami globalizującymi lokalność i wartości z nią związane.

mgr Marta Adamczak: Architektura modułowa – wpływ utopijnych wizji architektonicznych z lat sześćdziesiątych na koncepcyjny rozwój i rozbudowę współczesnych miast

Abstrakt: Intensywnie rozwijające się miasta implikują coraz to nowsze rozwiązania i wzajemnie napędzające się zmiany. Pierwowzoru tych przemian można upatrywać w utopijnych wizjach i projektach architektonicznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości wizjonerów z lat sześćdziesiątych, wpływających na postępujący proces rozbudowy miast. Koncepcje takich twórców jak: metaboliści japońscy, brytyjska grupa Archigram, Yona Friedman, Christopher Alexander czy Buckminster Fuller stanowią ich znakomitą egzemplifikację. Również rosnące zainteresowanie kosmosem dzięki rozwojowi technologii i lotami w kosmos jest ważnym krokiem na drodze do analizy rosnących możliwości technologicznych. Tkanka miejska ewoluuje wraz z intensywnym rozwojem technologicznym, efekty mechanizacji procesu budowania, postępującej technologizacji oraz unowocześniania mają odzwierciedlenie w architekturze oraz postępującemu przyspieszeniu życia. Globalizm, era konsumpcjonizmu oraz wzmożonego ruchu uzasadnia potrzebę istnienia architektury elastycznej, modyfikowalnej, architektury mobilnej oraz zorientowanej na tymczasowe spełnianie swojej funkcji. Upowszechnienie dostępu do internetu także wpływa na zmianę stylu życia mieszkańców miast, stają się oni cybernetycznymi nomadami, zwiększa się ich mobilność. Odpowiedzią na te zmiany może być architektura modułowa, czyli zarówno obiekty powstałe na bazie wykorzystanych komponentów, które można powielać bądź przekształcać w innych strukturach, na przykład poprzez wykorzystanie kontenerów transportowych. A także moduły jako unikatowe struktury zdolne do łatwej zmiany miejsca poprzez przemieszczanie się wraz z potrzebami zamieszkujących ich ludzi. Analiza szeregu współczesnych projektów opartych na rozwiązaniach modułowych, mobilnych, łatwych do dostosowywania i całkowitego przeobrażenia ma za zadanie sprawdzić czy projekty te, rzeczywiście mogą realizować utopijne wizje z lat sześćdziesiątych i w jakich źródłach ich twórcy mogli szukać inspiracji. Istotny jest również problem wdrożenia tych nowatorskich propozycji rozwiązań architektonicznych w życie.

mgr Elżbieta Kowalska: Miasta przyszłości: ludzkie doświadczenie w przestrzeni nowych technologii

Abstrakt: Miasto tworzą jego mieszkańcy – stanowi ono bogatą sieć powiązań społecznych, politycznych, ekonomicznych oraz kulturowych zajmujących określony obszar geograficzny. Miasto to nie tylko formy architektoniczne i urbanistyczne, ale przede wszystkim miejsca gdzie odbywają się wielopoziomowe relacje międzyludzkie, procesy i zjawiska społeczne. Miasta nigdy nie ograniczały się do bycia łatwo odkrywanymi i możliwymi do zrozumienia od pierwszego wejrzenia – od zawsze stanowią funkcjonalną przestrzeń życia codziennego, dynamicznie zmienianą i przekształcaną przez człowieka. Współczesne miasta są jednak jeszcze bardziej strukturalnie bogate. Poza widoczną i dotykálną przestrzenią, możliwą do oglądania i doświadczania zarówno przez mieszkańców miasta jak i jego przypadkowego gościa, znajduje się w nich dodatkowa, ukryta warstwa – wirtualna.

Praktyki dnia codziennego zostały wzbogacone i zapośredniczone przez oprogramowanie . Stanowi ono

ważny element dzisiejszego społeczeństwa informacyjnego – kształtuje i steruje światem, począwszy od wystartowania statku kosmicznego do bardziej przyziemnych czynności takich jak procesy kontrolujące jazdę samochodem, ogrzewanie miejskie czy mierzenie i wyświetlanie czasu.

W wyniku nowych procesów dziejących się w przestrzeni miast, zaczęto inaczej postrzegać te jednostki, określając je mianem cyfrowych, elektronicznych, informacyjnych czy skomputeryzowanych. Inteligentne miasto (smartcity) to pojemna definicja miasta, które jest miejscem gdzie tradycyjne sieci i usługi stają się jeszcze bardziej elastyczne, efektywne oraz zrównoważone w wyniku użycia informacyjnych, cyfrowych oraz telekomunikacyjnych technologii, by ulepszyć swoje operacje na korzyść jego mieszkańców .

Korzystanie z algorytmów obliczeniowych, dostęp do zbiorów danych oraz szybki przepływ informacji powodują, że możemy obecnie znacznie szybciej wpływać na rzeczywistość dookoła siebie. Nowe technologiczne rozwiązania tworzą i wdrażają nie tylko przedsiębiorcy czy władze miast, ale również jednostki i grupy społeczne zainteresowane przyszłością środowiska, w którym żyją. Oddolne działania społeczeństw miejskich pozytywnie kształtują tkankę miejską, balansując wpływ odgórnych decyzji podejmowanych przez władze.

mgr Julia Jurczykowska: Katastrofy naturalne w ujęciu współczesnych artystów i projektantów – różnorodne konteksty, nowe strategie działania i wielowymiarowe perspektywy rozumienia problemu

Abstrakt: Praca magisterska skupia się na strategiach ukazywania i omawiania klęsk żywiołowych w sztuce współczesnej. Poddaje także refleksji rozmaite rodzaje działań podejmowanych zarówno przez współczesnych artystów, jak i społeczeństwo, władze, inwestorów wobec związanych z katastrofami problemami. Autorka wybrała przykłady projektów zrealizowanych przez twórców pochodzących z różnych krajów – między innymi Austrii, Japonii, Niemiec, Brazylii. Poddawane analizie dzieła odnoszą się do ważnych w historii światowej wydarzeń, jak choćby awaria elektrowni atomowych w Fukushima czy Huragan Katrina. Przyjęta przez autorkę perspektywa traktowania zarówno natury, jak i sztuki jako sfer wchodzących w skomplikowane i niejednoznaczne relacje z innymi aspektami rzeczywistości, pozwala na wieloaspektową analizę klęsk żywiołowych. Problematyka tekstu ma swoje źródło w dwóch koncepcjach. Jedną z nich jest „ekologia polityczna”, którą Bruno Latour przedstawił w książce Polityka natury. Drugą natomiast stanowi „estetyka jako polityka” Jacques-a Rancière-a, zaprezentowana przez autora w publikacji pod tym samym tytułem.

mgr Michał Knut: Instrumenty hałasu. Technologia i teoria w procesie tworzenia „noise”

Abstrakt: Praca zawiera opis wzajemnego oddziaływania na siebie rozwoju technologicznego i teorii muzyki. Działania te zostały zapoczątkowane manifestem Sztuki Hałasu napisanym w 1913 roku przez Luigię Russolo. Dzięki jego teorii, muzyka XX wieku nawiązała ścisłe związki z technologią – z jednej strony traktując ją jako pożyteczne narzędzie kreacji, z drugiej zaś napędzając rozwój kolejnych wynalazków. W pracy pojawiają się opisy twórczości zarówno kompozytorów (takich jak John Cage, Harry Partch), jak i producentów (Brian Wilson, Phil Spector) czy wynalazców (Lew Termen czy Robert Moog).

mgr Anna Paprzycka: Processing jako język programowania cyfrowej sztuki generatywnej. Historia, konteksty, perspektywy

Abstrakt: Tematem tej pracy jest Processing, innowacyjny język programowania, który został stworzony przez dwóch studentów MIT – Bena Fry’a i Casey Reasa. To narzędzie kulturotwórcze, które przyczyniło się do powstania wspólnot kreatywnych. W kolejnych rozdziałach pokazuję jak to będące wyrazem cyberkultury narzędzie buduje niezwykle pomost między nauką, techniką i sztuką. Jako takie staje się punktem wyjścia dla przeprowadzenia analizy współczesnej kultury. Odwołując się do teorii sztuki generatywnej staram się umieścić Processing w panoramie współczesnych zjawisk artystycznych. Zwracam uwagę w pracy społeczny, edukacyjny i polityczny wymiar Processingu. Pokazuję tym samym jak istotne dla rozumienia współczesnego świata jest myślenie o oprogramowaniu. Oprogramowanie przenika współczesną kulturę i o tyle staje się istotnym kontekstem dla prowadzenia współczesnych badań z zakresu humanistyki.

mgr Oliwia Olesiejuk: Sztuka – nauka – społeczeństwo. Wpływ odkryć naukowych na zmiany w systemach kulturowych i społecznych

Abstrakt: Praca koncentruje się wokół transdyscyplinarnych praktyk w obrębie sztuki, wykorzystujących kompetencje naukowe, humanistyczne, inżynierskie i artystyczne, stwarzających możliwość zrozumienia i

doświadczenia specyfiki różnicujących się i przenikających systemów współczesnej kultury.

Istniejący dystans pomiędzy wzorcami kulturowymi opartymi na tradycyjnych wartościach humanistycznych a odkryciami w obrębie nauk ścisłych ma negatywny wpływ na życie i funkcjonowanie człowieka, który pozostaje nieświadomy procesów kształtujących i przeobrażających jego sposoby myślenia, działania oraz postrzegania współczesnego świata. Szczególną rolę w tworzeniu nowego paradygmatu kulturowego odgrywają nauki biologiczne i rozwój technologiczny, wpływające na zmiany w sposobach definiowania życia i kształtowania procesów ewolucyjnych. XXI wiek określony został stuleciem biotechnologii – nauki związanej bezpośrednio z fenomenem życia, kreowaniem i modyfikowaniem form biologicznych.

Współczesna sztuka ma charakter edukacyjny i pełni funkcję pośrednika pomiędzy specjalistyczną wiedzą naukową, procesami technologicznymi a świadomością społeczną, kreuje nowe modele komunikacyjne, wskazuje na związki pomiędzy badaniami prowadzonymi w wyizolowanej przestrzeni laboratorium i systemami ekonomicznymi, politycznymi i społecznymi. Artyści wykorzystujący strategie twórcze poszerzone o narzędzia naukowe i technologiczne, biorą aktywny udział w debacie na temat etycznych konsekwencji najnowszych odkryć naukowych. Ponadto umożliwiają odbiorcom nawiązywanie relacji z technologicznie kreowanymi formami życia. Odnosząc się do najnowszych koncepcji humanistycznych, wskazują na związek człowieka z resztą żywej i nieożywionej materii oraz znaczenie coraz trudniej dostrzegalnych systemów technologicznych w procesach zarządzania życiem. Analiza wybranych projektów artystycznych i badawczych pod kątem najnowszych koncepcji humanistycznych, filozoficznych i naukowych, stanowi próbę włączenia się do dyskusji na temat problemów z definiowaniem współczesnej kultury, zjawiska życia oraz usytuowaniem ludzkiej podmiotowości. Praca ma na celu wskazanie znaczenia praktyk art & science, które wykorzystując kompetencje przedstawicieli wielu odmiennych dyscyplin, pozwalają kreować interaktywne, wieloetapowe obrazy zmieniającej się rzeczywistości.

mgr Katarzyna Nowaczyk-Basińska: Performans nieśmiertelności. Technologiczne uobecnienie po śmierci
Abstrakt: XXI wiek buduje zupełnie nową narrację na temat nieśmiertelności. Jest ona produktem rynkowym, którego dysponentami są wielkie koncerny takie jak: Microsoft, Google czy Apple, a „twórcami” naukowcy i inżynierowie z największych jednostek naukowo-technologicznych na świecie. Staje się ona również praktyką o charakterze performatywnym, wywiedzioną z gruntu wiary i religii, przetworzoną i przeniesioną w popkulturowe rejony. Nieśmiertelności jako zjawisku złożonemu, usieciowionemu i relacyjnemu przyglądam się, analizując ofertę rynkową powstałego w 2014 roku start-up o nazwie Eterni.me. Firma Eterni.me, proponując technologiczne uobecnienie po śmierci, stanowi dla mnie reprezentację kształtujących się właśnie trendów społeczno-kulturowych oraz przykład wirtualizowania i komercjalizowania kolejnych aspektów aktywności człowieka. Stopniowe zrównywanie rzeczywistości – realnej i wirtualnej – otwiera przestrzeń dla eksperymentu, w którym śmierć biologiczna oznaczać może niebawem tylko „zmianę statusu”. Granice obecności i pamięci zostają przesunięte. Stajemy u progu nowego „sposobu umierania” i wspomniania? Koncepcje „nieśmiertelności” to barometr kulturowo-technologicznych zmaganiań, poligon psychologiczno-socjologicznych batalii oraz biznes z gigantycznym potencjałem. To temat, który stanowi część epistemologicznego pola kultury Zachodu, silnie związany z nauką i tylko w takiej relacji – dynamicznej i ciągle aktualizującej się – możliwy do podjęcia.