

# ***Warsztaty *Public humanities and digital humanities: mutual inspiration and common (digital) tools****

Lublin, 10 - 11 października 2016

miejsca:

**Ośrodek "Brama Grodzka - Teatr NN"**

ul. Grodzka 21, 20-112 Lublin

**Wydział Humanistyczny UMCS (sala komputerowa)**

Plac Marii Skłodowskiej-Curie 4A, 20-031 Lublin

Kontakt z organizatorami:

Andrzej Radomski [a.radomski@poczta.umcs.lublin.pl](mailto:a.radomski@poczta.umcs.lublin.pl)

Łukasz Kowalski [lukasz@tnn.lublin.pl](mailto:lukasz@tnn.lublin.pl)

<b>tytuł warsztatu</b>	<b>miejsce</b>	<b>czas trwania</b>
Podstawy wizualizacji sieci	UMCS	10 października 13:00
Dynamiczne sieci społeczne – analiza i wizualizacja	UMCS	10 października 15:30
Narzędzia do analizy i wizualizacji obrazów	UMCS	11 października 9:00
O tworzeniu naukowych narracji wizualnych w kolekcjach cyfrowych	UMCS	11 października 13:00
LoCloud Collections jako platforma do cyfrowego opowiadania historii	OBGTNN	10 października 13:00
Popularyzacja dokumentacji trójwymiarowej na przykładzie prac PRACOWNI SKANERÓW 3D IA UW	OBGTNN	10 października 15:30
Wizualizacje fajne, ale niebezpieczne: testowanie ograniczeń metody na przykładzie pracy z hasłami Wikipedii w RStudio	OBGTNN	11 października 9:00
Projektujemy popularnonaukowy serwis internetowy	OBGTNN	11 października 13:00

## **Podstawy wizualizacji sieci**

Radosław Bomba (UMCS, Lublin)

Zasadniczym celem warsztatów jest przybliżenie założeń nowej nauki sieci oraz jej praktycznych zastosowań. Na warsztatach omówione zostaną główne kategorie badawcze wykorzystywane w badaniach sieci oraz zaprezentowane zostanie otwarte oprogramowanie, które można wykorzystać we własnych projektach.

## **Dynamiczne sieci społeczne – analiza i wizualizacja**

Wiesława Osińska (UMK, Toruń)

Celem warsztatu będzie zaprezentowanie dwóch programów do dynamicznej analizy sieci i danych a mianowicie: Gephi i Cytoscape. Zostaną omówione trzy kluczowe kwestie: pobieranie danych z Internetu, wizualizacja oraz interpretacja wyników badań.

## **Narzędzia do analizy i wizualizacji obrazów**

Andrzej Radomski (UMCS, Lublin), Kamil Stępień (UMCS, Lublin)

Celem warsztatu jest zaprezentowanie wybranych narzędzi do analizy i wizualizacji obrazów cyfrowych. Obrazy cyfrowe są rozumiane szeroko. W zakres tego pojęcia wchodzi: dzieła sztuki, grafika, filmy czy gry komputerowe. Głównym problemem dla współczesnej nauki jest nadmiar danych. Dotyczy to także obrazów. Współczesne społeczeństwa produkują olbrzymie ilości obrazów cyfrowych. Dotychczasowe metody są często bezradne wobec dużych pakietów danych czyli big data. W ostatnich latach zostały jednakże stworzone aplikacje, za pomocą których możemy już analizować duże zestawy danych. W trakcie warsztatu zostaną zaprezentowane takie programy, jak: ImageJ, Image plot, Sigma Scan Pro, Magix. Zostaną na konkretnych przykładach pokazane ich podstawowe możliwości oraz ograniczenia.

## **Wizualizacje fajne, ale niebezpieczne: testowanie ograniczeń metody na przykładzie pracy z hasłami Wikipedii w RStudio**

Marcin Wilkowski (LaCH UW, Warszawa)

Wizualizacja danych czy tekstów to jedna z najważniejszych metod zorientowanej cyfrowo humanistyki. Szeroka dostępność narzędzi do wizualizacji, pozwalających w prosty sposób przygotować atrakcyjne prezentacje, nie przekłada się jednak na świadomość jej ograniczeń oraz błędów, jakie można popełnić podczas pracy z danymi. Podczas warsztatów - skierowanych do osób do tej pory nie pracujących z wizualizacjami - będziemy wydobywać i prezentować cechy wybranych haseł i zasobów Wikipedii. Skorzystamy przy tym z API Wikipedii, języka R oraz dostępnych online narzędzi do wizualizacji, aby lepiej poznać otwartą infrastrukturę warsztatu współczesnego humanisty oraz znaczenie otwartości zbiorów instytucji dziedzictwa.

Uczestnicy warsztatu muszą przynieść ze sobą laptopa (koniecznie z myszą); tablety nie sprawdzą się w pracy z danymi. Należy także zainstalować darmowe oprogramowanie RStudio (dostępne na wszystkie platformy: <https://www.rstudio.com/>).

## **LoCloud Collections jako platforma do cyfrowego opowiadania historii**

Błażej Betański (PCSS, Poznań)

Podczas warsztatu zostanie zaprezentowane narzędzie LoCloud Collections. Usługa daje możliwość udostępniania w Internecie zbiorów dziedzictwa kulturowego, dzięki wykorzystaniu technologii chmurowych. LoCloud Collections działa w modelu Software-as-a-Service, co oznacza, że nie musisz kupować serwerów ani instalować samodzielnie oprogramowania do zarządzania kolekcjami cyfrowymi. Udostępnione obiekty można wykorzystać w tworzeniu serwisów popularnonaukowych czy wizualizacjach. Szczególny nacisk położony zostanie na możliwości tworzenia wirtualnych wystaw i cyfrowego opowiadania historii z wykorzystaniem LoCloud Collections. Usługa ta dedykowana jest przede wszystkim małym instytucjom kultury, organizacjom pozarządowym, zespołom badawczym czy osobom prywatnym.

### **Projektujemy popularnonaukowy serwis internetowy**

Łukasz Kowalski (Ośrodek "Brama Grodzka - Teatr NN", Lublin)

Instytucje kultury i nauki coraz częściej tworzą popularnaukowe serwisy internetowe. Wykorzystują w nich zdigitalizowane książki, materiały ikonograficzne, nagrania dźwiękowe czy wideo. W niektórych przypadkach sięgają po skomplikowane narzędzia takie jak gry czy wizualizacje 2D i 3D. Podczas warsztatu porozmawiamy o wyzwaniach związanych z takimi działaniami: metodami prowadzenia projektu, wyborem technologii, budowaniem projektu, dbaniem o jego użyteczność, współpracą w zespole. Każda uczestniczka i uczestnik przełoży też na projekt swój pomysł.

### **Popularyzacja dokumentacji trójwymiarowej na przykładzie prac PRACOWNI SKANERÓW 3D IA UW**

Marta Bura, Janusz Janowski, PRACOWNIA SKANERÓW 3D IA UW, Warszawa

Pracownia przedstawi na podstawie własnego, 6-letniego doświadczenia problemy w dokumentacji zabytków zarówno do celów popularyzatorskich jak i naukowych. Podczas warsztatów uczestnicy będą mieli możliwość zapoznać się z metodami pozyskiwania chmur punktów oraz ich rodzajami (Remake Autodesk, skaner laserowy P30 Leica, Leica Cyclone, Smarttech). Przedstawione zostanie podstawowe oprogramowanie oraz możliwości jakie daje współczesny Internet w publikacji chmur punktów i modeli 3D (Sketchfab, TrueView, Pdf 3d). Jak również możliwość prezentowania dokumentowanych przedmiotów/zabytków w Googlach VR.