
Studia nových médií

Nová média

Marketingová strategie, komunikační strategie, brandbuilding

Průzkum trhu, průzkum spokojenosti

Sociální sítě, sociální média, on-line média

Social Network Analysis, analýza sociálních sítí, marketing v sociálních sítích

Výuková herní simulace, nositelná elektronika, wearables

Informační technologie, optimalizace procesů, data mining, digitální technologie

Uživatelské rozhraní, uživatelské testování, interakční design

Co nabízíme

- Školení a koučink zaměstnanců pro potřeby prezentace společnosti v nových médiích
- Tvorbu analýz, návrhů marketingových a komunikačních strategií včetně spolupráce při jejich realizaci
- Analýzy tržních trendů v zájmových segmentech trhu
- Průzkumy trhu, zákaznické a zaměstnanecké spokojenosti
- Vývoj prototypu, nového produktu (software, aplikace, databáze)
- Zpracování podkladových materiálů i kompletních odborných studií
- Odborné konzultace a školení k realizaci výzkumu v oblasti nových médií
- Přípravu metodologických doporučení
- Supervizi projektů
- Zpracování oponentur a recenzních posudků

Co umíme

Analýzy, expertizy, odborná stanoviska a konzultace v následujících oblastech:

- Sociální sítě, sociální média a on-line média
- Analýza sociálních sítí (Social Network Analysis)
- Marketing v sociálních sítích (komunikační strategie, prezentace společnosti, brandbuilding)
- Vývoj výukových herních simulací
- Nositelná elektronika (wearables)
- Informační technologie a optimalizace procesů
- Data mining firemních dat
- Výzkum definované cílové skupiny (klientů, určité věkové skupiny apod.)
- Bezpečnostní prostředí firmy ve vztahu k interním / externím procesům

Výzkumné zaměření a poslání

- Středem našeho zájmu jsou nová média. Věnujeme se digitálním technologiím, práci s daty a informacemi, analýze sociálních sítí, marketingu v sociálních médiích či vývoji výukových herních simulací.
- Zajímá nás problematika uživatelských rozhraní a mobilních aplikací od jejich návrhu přes přístupnost až po uživatelské testování. V rámci výzkumu používáme principy interakčního designu a designu zaměřeného na uživatele.
- Jsme otevřeni spolupráci s partnery z různých odvětví, ať už ve výzkumné, či komerční sféře. Spolupracujeme s paměťovými a vzdělávacími institucemi (knihovny, muzea, univerzity), neziskovými i soukromými organizacemi (firmy, média).
- Ve výzkumných projektech, aplikovaném výzkumu a praxi obecně se dokážeme uplatnit například poskytováním konzultací či zapojením do některých klíčových fází projektu.

Publikace

- Knižní řada *Studia nových médií*. Vydává nakladatelství Karolinum od roku 2015.
- Brejcha, J. *Cross-cultural human-computer interaction and user experience design: a semiotic perspective*. Taylor & Francis, Boca Raton 2015.
- Luhmann, N. *Realita masmédií*. Academia, Praha 2014. Významné dílo z oblasti teorie médií přeložila z německého originálu Katrin Vodrážková.

- Brom, C., Buchtová, M., Šisler, V. a kol. *Flow, Social Interaction Anxiety and Salivary Cortisol Responses in Serious Games: a Quasi-Experimental Study*. Computers & Education, 2014.
- Buchtová, M. a kol. *Příklady využití internetových aplikací ve výuce na ZŠ a SŠ*. Generation Europe, Praha 2011.
- Členství v redakční radě recenzovaného časopisu *Cyber Orient: Online Journal of the Virtual Middle East*.

Významné řešené projekty

- Využití mezinárodních zkušeností s business ontologiemi pro návrh a vývoj platformy propojení nezaměstnaných s poskytovateli přímých nabídek práce prostřednictvím hyperlokálních služeb (ESF/OPLZZ; 2012–2014)
- Příběhy z dějin československého státu: výzkum a experimentální vývoj softwarových simulací pro výuku historie českých zemí ve 20. století (MK ČR – NAKI; 2011–2014)
- Studium informační vědy a znalostního managementu v evropském kontextu (ESF/OPVK/MŠMT; 2009–2011)

Největší dosažené úspěchy

- Games Learning Society Showcase 2015. První cena v prestižní soutěži pro výukovou simulaci Československo 38–89: Atentát.
- Evropa 2045. První česká výuková hra pro žáky a studenty středních škol, simulace vývoje Evropy v několika dalších desetiletích.
- Geolokační hra Veltrusy: Ostrov pokladů. První česká vzdělávací geolokační hra navržená speciálně pro lokalitu zámeckého parku Veltrusy; vychází z konceptu m-learning a location based gaming (známému zejména díky geocachingu).
- Dáme práci. On-line aplikace propojující zájemce o práci a zaměstnavatele určená především pro ohrožené skupiny na trhu práce (absolventi, matky a otcové po rodičovské dovolené, lidé starší 50 let).
- Rullus. Software, který slouží ke statistickým analýzám česky psaných textů a pro měření čitelnosti česky psaných textů.
- Corpus Viewer. Aplikace ukazující možnosti jazyka R pro analýzu textových korpusů (byla vytvořena např. pro výpočet n-gramů).
- New Media Inspiration. Konference pořádaná od roku 2012 ve spolupráci s TUESDAY Business Network, z. s.

Zajímá vás tato expertíza?

Kontaktujte CPPT UK

Web: www.cppt.cuni.cz/

Mail: transfer@cuni.cz

Tel.: +420 224 491 255

Naši experti a jejich pracoviště

Mgr. Jakub Fiala

Filozofická fakulta UK

Web: www.ff.cuni.cz