



Centrum
Analiz
Medialnych



Laboratorium
Badań
Medioznawczych

Centrum Analiz Medialnych UW i Laboratorium Badań Medioznawczych UW

Kim jesteśmy - innowacyjne laboratoria na UW

Laboratorium Badań Medioznawczych UW (LBM UW) i Centrum Analiz Medialnych UW to innowacyjne, zaawansowane technologicznie pracownie naukowo-badawcze w strukturze Wydziału Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii Uniwersytetu Warszawskiego, prowadzące badania na styku nauk społecznych, humanistycznych i technicznych.

Czym dysponujemy - sprzęt i funkcjonalności

- **Arena VR** wyposażona w najnowocześniejszą aparaturę do badań wirtualnej rzeczywistości (Oculus Rift VR Headset, HTC Vive, SONY PlayStation VR)
- Multimedialna sala grywalizacyjna wyposażona w konsole PlayStation 4 PRO 1TB i XBOX One S 2TB Limited Edition i zorganizowana przestrzennie w taki sposób, by umożliwić obserwację zachowania i reakcji emocjonalnych gracza za pomocą m.in. okulografu czy GSR
- Aparatura okulograficzna - nowoczesny sprzęt mobilny Tobii Pro Glasses 2 (100 Hz), okulograf stacjonarny RED500 System (500 Hz) oraz TOBII X2-60 (60Hz). Sprzęt pozwala na badanie ruchów gałek ocznych podczas korzystania z różnych przekazów medialnych, również aplikacji mobilnych (dzięki Mobile Device Solution)
- Wykorzystywany na kilku najlepszych uczelniach świata system **iMotions**, który służy do monitorowania i analizowania odbioru audiowizualnych przekazów medialnych. System ten pozwala na prowadzenie pomiarów biometrycznych (zmiany fizjologiczne zachodzące u badanego) realizowanych za pomocą m.in.:
 - **Affectiva** (Facial Expression Analysis Engine) - rozwiązanie służące do monitorowania tzw. ekspresji mimicznej, a więc dokonywania pomiaru opartego na systemie kodowania ruchów mięśni twarzy; pomiar ten pozwala odczytać podstawowe emocje respondenta, towarzyszące odbiorowi poszczególnych fragmentów bodźca (np. spotu reklamowego, filmu, tekstu)
 - **Shimmer3 GSR+ UnitGSR+** (ang. Galvanic Skin Response) - umożliwia badanie reakcji biologicznych – galwanicznych reakcji skóry w czasie rzeczywistym poprzez stymulowanie za pomocą dwóch elektrod mocowanych do palców
 - **Shimmer3 ECG and EMG Unit** - urządzenia do pomiaru ECG oraz EMG. Elektrokardiogram (ECG) mierzy i nagrywa ścieżkę impulsów elektrycznych generowanych przez mięsień sercowy, natomiast elektromiogram (EMG) mierzy i nagrywa ścieżkę aktywności elektrycznej związanej ze skurczami mięśni
 - **B-Alert X24 EEG Headset System** - pozwala na bezprzewodowe i nieinwazyjne badanie bioelektrycznych czynności mózgu za pomocą elektroencefalografu
- Oprogramowanie do monitoringu przestrzeni internetowej (ang. **web crawling**), dzięki czemu możemy realizować badania z zakresu wirtualnej etnografii
- Oprogramowanie do stałego **monitoringu radia i telewizji** – zapis w czasie rzeczywistym 9 kanałów telewizyjnych i 6 stacji radiowych, tworzący archiwum do analiz treści rtv

- **Studio CATI** - 15 w pełni wyposażonych stanowisk komputerowych, które umożliwiają przeprowadzanie ankiet typu CATI, CAWI czy CASI. Sprzęt i oprogramowanie zapewniają dostęp do unikalnej bazy numerów – ceną w przypadku przeprowadzania badań reprezentatywnych
- W pełni funkcjonalna **fokusownia**, w której - oprócz standardowej obserwacji przy pomocy weneckiego lustra - mamy możliwość oglądania wywiadów grupowych z odtworzenia (spotkania są nagrywane) lub na żywo online. Dedykowany link pozwoli zobaczyć całe badanie w internecie
- **Baza polskich gazet i czasopism**, archiwizowanych od początku 2013 roku

Jakie projekty realizujemy – jak można wykorzystać sprzęt

Tak rozbudowany i zintegrowany sprzęt pozwala na rozmaite kombinacje badań odbioru mediów, np.:

- Obserwacja i analiza odbioru treści medialnych każdego typu (np. spoty, plakaty, teksty, serwisy informacyjne, memy, filmy itp.) – możemy obserwować zaangażowanie i reakcje emocjonalne odbiorcy na poziomie behawioralnym i biometrycznym. Dzięki temu weryfikujemy i uzupełniamy deklaracje respondenta
- Analizy i eksperymenty z zakresu UX (ang. user experience) w grach i szeroko pojętych aplikacjach interaktywnych (strony www, aplikacje mobilne)
- Analizy dotyczące oddziaływania konkretnych technik grywalizacyjnych w różnych grupach osób i kontekstach użycia
- Testy aplikacji (istniejących lub spreparowanych) na grupach docelowych z wynikami jakościowymi lub ilościowymi w przypadku badań zdalnych
- Badania dotyczące proceduralnego tworzenia treści w grach wideo
- Badania odbioru gier wideo - reakcje emocjonalnych gracza (również z wykorzystaniem technik facetrackingu oraz EEG), a użyte w grze środki narracyjno - formalne (fabuła, muzyka, grafika, dynamika scen). Analizy interakcji graczy z systemami SI (ang. sensory integration)

Jak działamy - zespół i doświadczenie

CAM UW i LBM UW to interdyscyplinarny zespół specjalistów – kilkunastu medioznawców, językoznawców, psychologów, socjologów, ludologów, informatologów, politologów i statystyków. Każdy z członków zespołu ma wieloletnie doświadczenie w prowadzeniu projektów zarówno naukowych, jak i komercyjnych.

Oferujemy kompleksową i wielostronną obsługę badawczo-ekspercką, która pozwala osiągać przewagę konkurencyjną. Gwarantujemy najwyższe standardy metodologiczne i organizacyjne w projektowaniu i realizowaniu badań.

Prowadzimy przede wszystkim projekty inspirujące i ciekawe – najchętniej takie, które tworzą nowe rozwiązania i nowe standardy, a przy tym wyjaśniają ważne zjawiska społeczne i trendy w działaniu i konsumowaniu mediów.

Zapraszamy do kontaktu!

dr hab. Tomasz Gackowski | tomasz.gackowski@lbm.uw.edu.pl
dr Karolina Brylska | karolina.brylska@lbm.uw.edu.pl
mgr Mateusz Patera | mateusz.patera@lbm.uw.edu.pl

Centrum Analiz Medialnych UW
Laboratorium Badań Medioznawczych UW
ul. Bednarska 2/4
00-310 Warszawa
tel. 22 55 23 943
e-mail: biuro@lbm.uw.edu.pl