



## 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), okulograf do badań VR Tobii Pro VR Integration based on HTC Vive 120Hz oraz TOBII Pro Fusion (250Hz). 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

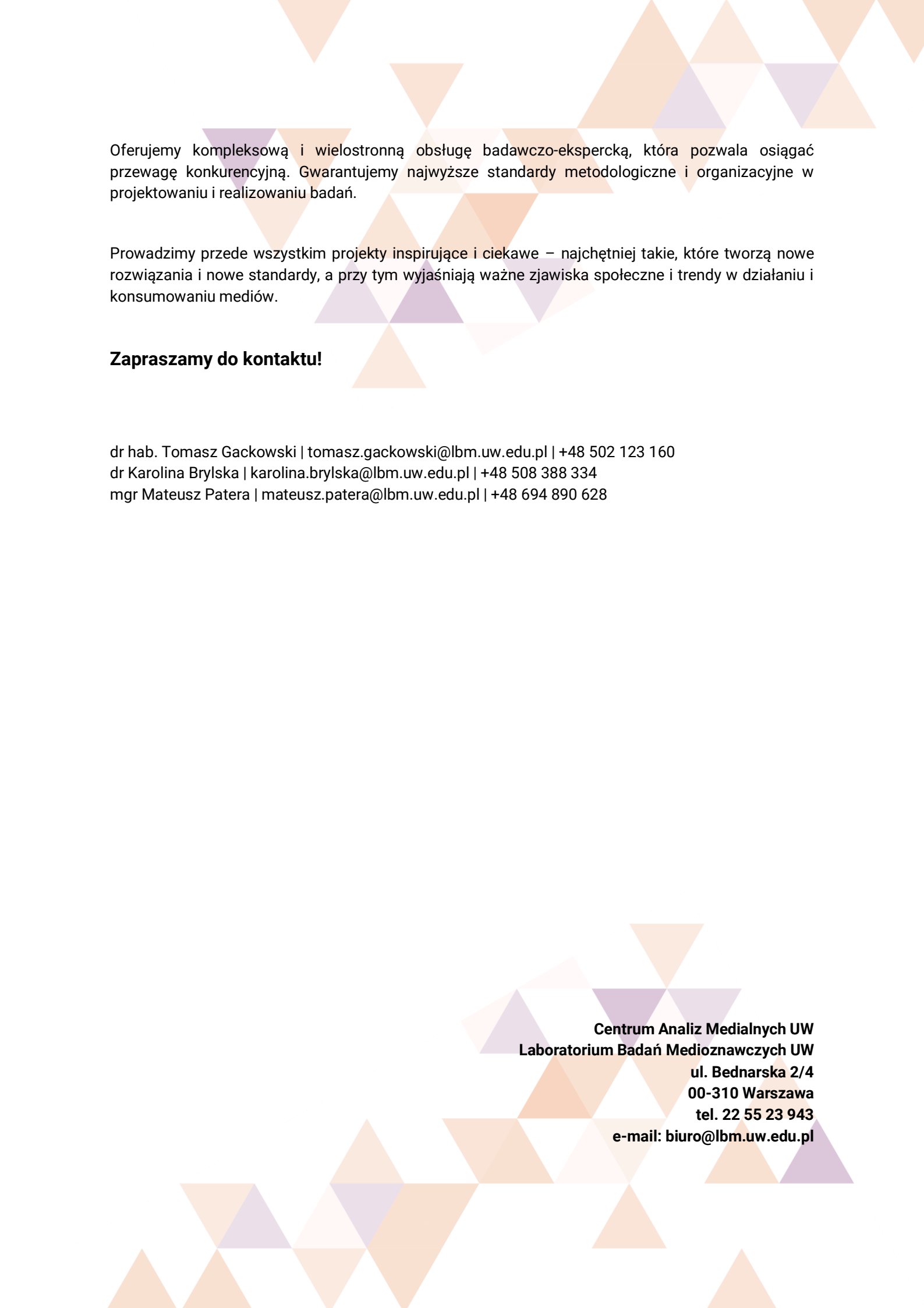
## Jakie projekty realizujemy – jak można wykorzystać sprzęt?

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 osiągnąć 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](mailto:tomasz.gackowski@lbm.uw.edu.pl) | +48 502 123 160

dr Karolina Brylska | [karolina.brylska@lbm.uw.edu.pl](mailto:karolina.brylska@lbm.uw.edu.pl) | +48 508 388 334

mgr Mateusz Patera | [mateusz.patera@lbm.uw.edu.pl](mailto:mateusz.patera@lbm.uw.edu.pl) | +48 694 890 628

**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](mailto:biuro@lbm.uw.edu.pl)