

OFF GRID

OFF/GRID: Digitálne inovácie pre kultúru

Michal Čudrnák

Konference Smart knihovny
Moravská zemská knihovna, Brno · 3. 11. 2026


E2
E2



Aktuální číslo

08/26

Dovnitř čísla →

ROZŘEZAT, SKENOVAT, TRÉNOVAT. AI SE CVIČILA I NA FYZICKÝCH KNIHÁCH

Společnost Anthropic využívala k vývoji chatbota Claude i texty z fyzických kopií knih. Ukazují to soudem nově odtajněné dokumenty.

„Projekt Panama je naší snahou destruktivně oskenovat všechny knihy na světě. Nechceme, aby vyšlo najevo, že na něčem podobném pracujeme," stojí v interním dokumentu firmy Anthropic z roku 2024.



scd.sk/hry

Akropolis
Edice #POPs



JAROSLAV ŠVELCH

Jak obehrát železnou oponu

Počítačové hry a participativní kultura v normalizačním Československu

„Za železnou oponou plnily amatérské kluby zásadní roli až do konce dekády. V normalizačním Československu nebylo možné, aby lidé kolektivně vlastnili a využívali techniku bez patronace státu, a proto amatéři hledali útočiště v existujících mládežnických a zájmových organizacích. Kluby založené pod záštitou organizací jako Svazarm nebo SSM se staly dějištěm kolektivních participačních aktivit – konstrukce hardwaru, tvorby a distribuce softwaru, publikování a šíření informací. V průběhu 80. let tedy kluby suplovaly mnohé z funkcí, jež v západních zemích naplňoval hardwarový a softwarový trh a komerční zisk.“

Jaroslav Švelch, Jak obehrát železnou oponu

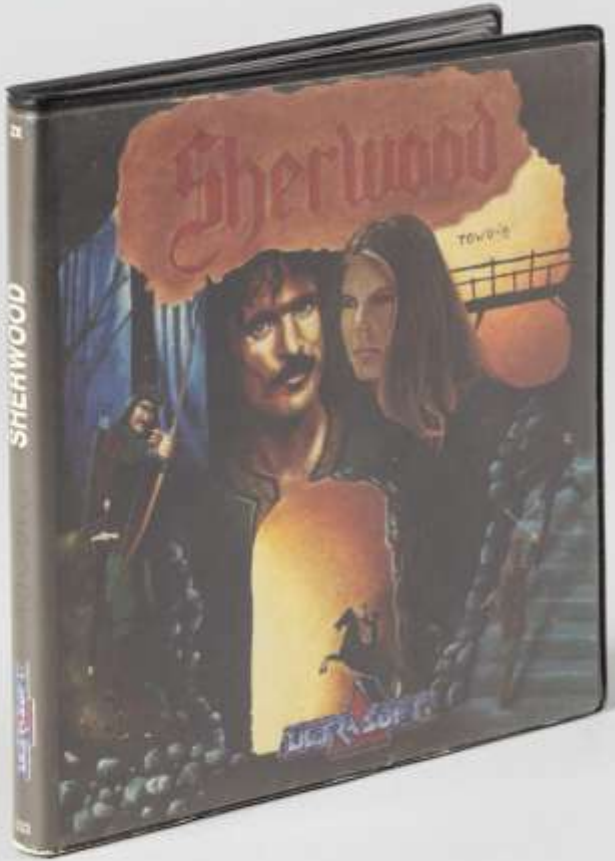

KAREL
tasr

„… sú vybavené mikropočítačmi PMD 85 a určené pre deti do 15 rokov bez vedomostí zo základov výpočtovej techniky. Zábavnou formou a použitím jazyka KAREL sa deti oboznamujú so základmi programovania. Záujem, ale aj pokroky detí pri zdolávaní základov programovania sú také, že inštruktori z krúžku mikropočítačovej techniky s ochotou dvojnásobne prekračujú dohodnutý čas výučby bez nároku na zvýšenú odmenu. Počítačové hry sú však len doplnkom na rozptýlenie, väčšina detí má záujem o programovanie rôznych činností malého robota na obrazovke.“

Hitom socializmu boli pionierske tábory, Teraz.sk

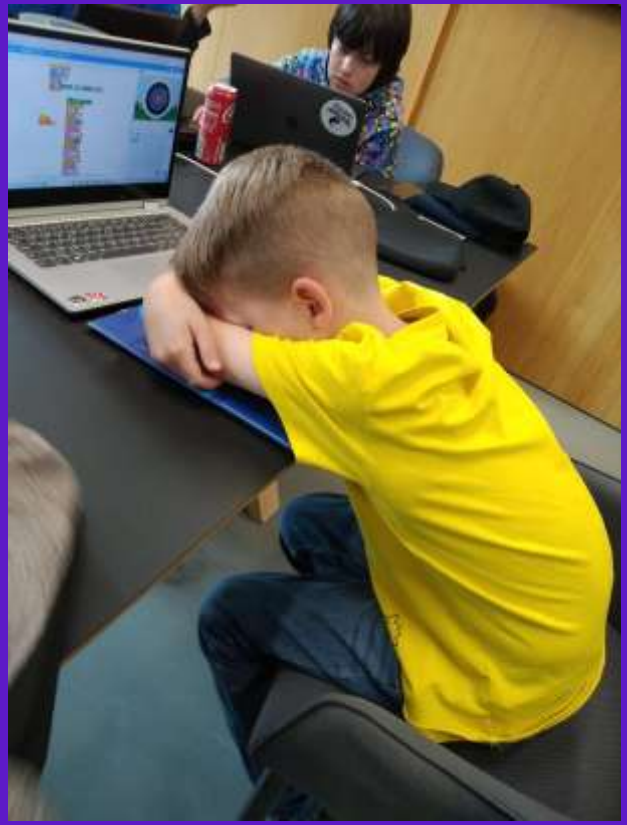
„… Karel byl antropomorfní robot, jehož pohyb po dvourozměrné mřížce studenti ovládali prostřednictvím jednoduchých příkazů, z nichž bylo možné sestavit i komplikovanější programy. Robot byl pojmenován po Karlu Čapkovi … Spolupracovník Staničky Tomáš Bartovský ho přepracoval do podoby samostatného programovacího prostředí KAREL pro počítač Sinclair ZX81. Tým Staničky k programu sepsal i metodické materiály pro lektory a pomůcka se začala šířit po celé zemi prostřednictvím seminářů i školení.“

Jaroslav Švelch, Jak obehrát železnou oponu



scd.sk/hry





Coder Dojo Bratislava





lab.SNG



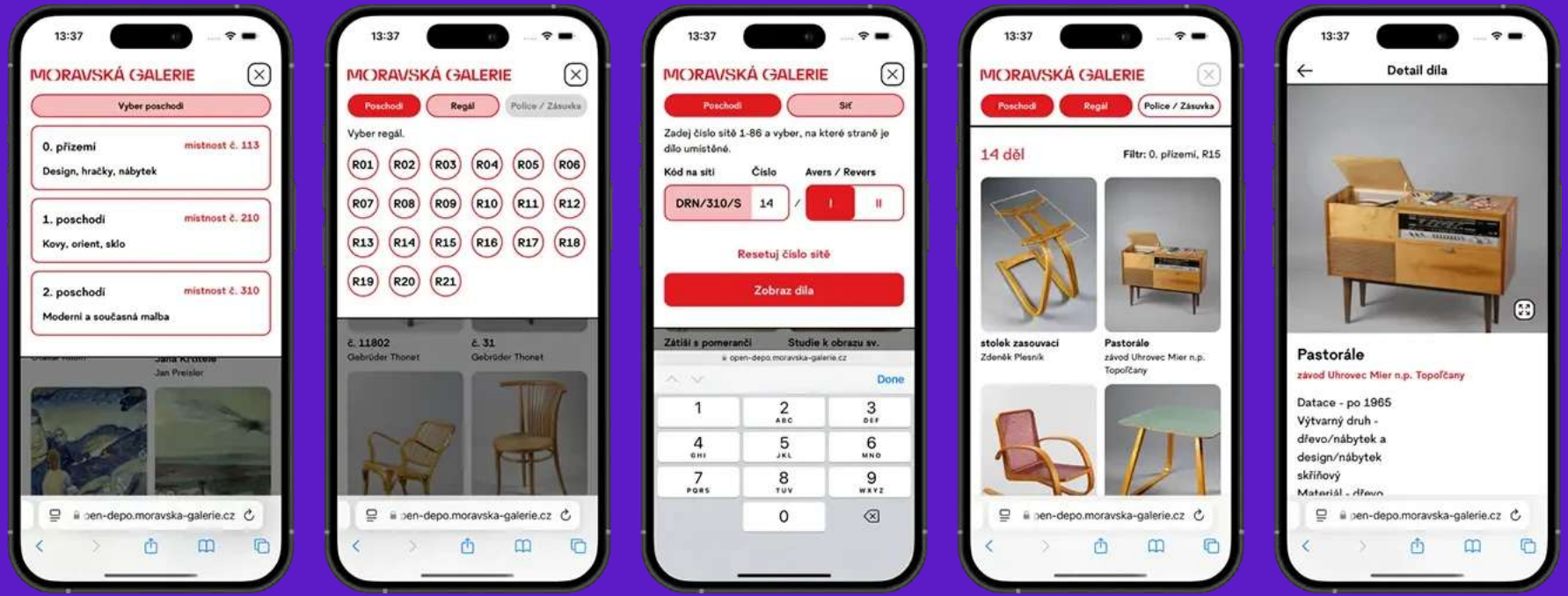
www.offgridlab.sk



sbirky.moravska-galerie.cz



Moravská galerie – Otevřený depozitář



open-depo.moravska-galerie.cz



Galéria Miloša Alexandra Bazovského v Trenčíne

Výstava Medzi tradíciou a typizáciou - o bývaní 50. rokov 20. storočia v Trenčianskom kraji



Aplikácia pre Centrum architektúry v Trenčíne

michal.cudrnak@offgridlab.sk

www.offgridlab.sk

OFF GRID