

**Jan K. Argasiński "Software Studies. Kultura, sztuka i oprogramowanie".
Streszczenie pracy.**

Prezentowana praca dotyczy tematyki tzw. *software studies* czyli studiów nad oprogramowaniem, które stanowią humanistyczne podejście do tematyki związanej z tym, w jaki sposób działanie komputerowego kodu, aplikacji, algorytmów i innych systemów wpływa na tworzenie, dostęp i przetwarzanie danych kulturowych w cyfrowej rzeczywistości.

Praca podzielona jest na cztery części oraz zawiera załączniki w postaci kodu źródłowego (lub jego fragmentów) wybranych aplikacji.

Pierwsza część stanowi usystematyzowanie pojęć z zakresu teorii informacji oraz specyficzne ujęcie kwestii związanych z ujęciem teoretycznych podstaw działania komputera. Wyjaśnione zostaje m.in. pojęcie algorytmu,

W części drugiej wprowadzone i omówione zostają zagadnienia związane z działaniem języków programowania i ich wpływem na rzeczywistość artystyczną i kulturową.

Część trzecia to refleksyjne ujęcie procesów i dynamik związanych z obecnością i działaniem oprogramowania w świecie sztuki i kultury. Zaprezentowane zostają zagadnienia związane z usieciowieniem współczesnej komunikacji artystycznej, partycypacyjnością.

Czwarta część pracy prezentuje na przykładach wybrane narzędzia jakimi posługuje się *cyfrowa humanistyka*, a także artyści nowych mediów.

