

seminarium animatorów kultury, cz. 2

otwieramy się



seminarium **2**
25 kwietnia 2014

spis treści

5	program seminarium
7	wstęp
9	moderatorka
10	eksperci i goście
12	goalball
16	kultura w drodze...
18	otwartość. palcem po mapie
22	90's.by. ocalanie pamięci
24	wielkie technologie
32	technologie mobilne i web
38	otwarte licencje
51	mediateka CLZ
54	dyskusja
57	stopka redakcyjna

seminaria animatorów kultury, cz.2

otwieramy się

Białystok, 25.04.2014, Centrum im. Ludwika Zamenhofs

PROGRAM

08.45–09.00 Rejestracja uczestników

09.00–10.00 Integracja (niespodzianka)

10.00–11.30 **Otwartość. Palcem po mapie, czyli co to jest i jak to się robi?**

– Anna Danilewicz (warsztat na temat otwartości w teorii i praktyce instytucji kultury)

11.30–11.50 Przerwa kawowa

11.50–12.00 **Kultura w drodze – drogi kultury – Anna Danilewicz** (prezentacja wybranych działań otwartościowych, w tym GeoAIR, CCA Kiev, Falanster, 90's)

12.00–12.45 **90's – prezentacja projektu: Yanina Karalevich-Kartel, Klim Khaletski, Alexander Karalevich (Białoruś)**

12.45–13.30 **Pomysły na otwartość, cz. I** – praca w grupach, moderowanych przez ekspertów:

- **wielkie technologie** – Lech Dulian, Małopolski Instytut Kultury, projekt Wirtualne Muzea Małopolski (zagadnienia: skanowanie 3D obiektów muzealnych, digitalizacja, technologie na rzecz otwartości, udostępnianie i wykorzystanie zdigitalizowanych obiektów)

- **technologie mobilne i web** – Zuzanna Stańska, Metamuzeum, Moiseum (zagadnienia: nowe sposoby dotarcia do publiczności, przykłady aplikacji mobilnych i webowych)

- **otwarte licencje, otwieranie zasobów instytucji** – Katarzyna Sawko, Centrum Cyfrowe Projekt Polska (zagadnienia: licencje CC w konkretnym zastosowaniu, domena publiczna, otwarte zasoby edukacyjne – OZE, wyszukiwanie, korzystanie i budowanie otwartych zasobów).

13.30–14.25 **Pomysły na otwartość, cz. II** – praca nad wybranym projektem

14.25–14.40 Przerwa kawowa

14.40–15.25 **Mediateka CLZ** – prezentacja projektu: Agnieszka Kajdanowska, Krzysztof Matosek

15.25–16.00 Dyskusja panelowa z udziałem ekspertów i zaproszonych gości

OTWARTOŚĆ



Seminaria organizowane w CLZ adresowane są do wszystkich osób działających w sektorze kultury. Ich głównym celem jest podnoszenie kwalifikacji w pięciu obszarach: otwartość, dostępność, innowacyjność, współpraca międzynarodowa, edukacja kulturalna.

Cykl seminariów w CLZ jest kontynuacją projektu *Kultura w drodze – drogi kultury*, zrealizowanego w 2013 r. przez Annę Danilewicz. Podczas wizyt studyjnych spotkała się z kilkudziesięcioma animatorami kultury w Polsce, Białorusi, Gruzji i na Ukrainie. Rozmowy toczyły się wokół pięciu wspomnianych na wstępie zagadnień. Anna nazywa je wyzwaniem, z czym łatwo się zgodzić. Już pierwsze seminarium w CLZ, poświęcone dostępności (patrz: http://centrumzamenhofa.pl/s,udostepniamy_sie,100439.html) pokazało, jak wiele jest w tej materii do zrobienia – również na lokalnym podwórku. Podobnie rzecz się ma z otwartością. Anna Danilewicz pisze: *Otwieramy się w naszych instytucjach i organizacjach powoli, stopniowo, choć często z trudem. Powszechne jest bowiem podejrzenie, że otwartość to tylko kolejna moda.*

Jesteśmy przekonani, że to nie moda, lecz konieczny warunek właściwego funkcjonowania każdej organizacji. Kontekstem do analizowania zagadnień otwartości – podobnie jak to miało miejsce w przypadku seminarium *Udostępniamy*



się – są rzeczywiste problemy i możliwości organizacji, w których na co dzień pracują lub działają uczestnicy seminarium.

Czym jest otwartość w sferze kultury? W jaki sposób powinniśmy dzielić się swoimi zasobami i doświadczeniami? Co należy udostępniać, w jakim zakresie i w jaki sposób? Jakie metody i formy pracy przyjąć, aby otworzyć się na innych? Jak zastosować współczesne technologie, aby dotrzeć do szerszego grona odbiorców? Te i podobne tematy będziemy analizować podczas drugiego seminarium animatorów kultury w CLZ. Mamy nadzieję, że niniejszy skrypt pomoże w zmierzeniu się z kolejnym wyzwaniem – otwartością.

Anna Talarczyk
koordynatorka projektu

Menadżerka i animatorka kultury. Od stycznia 2011 roku kierownik Działu Edukacji i Obsługi Wystaw Muzeum Wojska w Białymstoku; wcześniej związana była z Teatrem Dramatycznym w Białymstoku i Gazetą Współczesną. Współpracuje z Association Marcel Hicter pour la Démocratie culturelle z Brukseli oraz z wieloma organizacjami w kraju.

Absolwentka filologii polskiej, European Diploma for Cultural Project Management oraz programu dla operatorów kultury NCK (certyfikowany konsultant NCK w zakresie tworzenia analiz strategicznego rozwoju instytucji kultury). Prowadziła warsztaty m.in. w ramach Borderland Summer School 2012 i 2013 (Fundacja Pogranicze), Visegrad Summer School 2013, Kongresu Kultury Partnerstwa Wschodniego (2013) oraz programu Lato w Teatrze.

Koordynatorka i współorganizatorka szeregu projektów edukacyjnych, artystycznych, społecznych, w tym m.in. Ogólnopolskiego Konkursu Małych Form Dramaturgicznych 123, Białystok CALM – Misja życia, Kulturowe Mosty, HIT Historia i Teatr, Wyrwa w pamięci, Backpack History.

Stypendystka Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w 2013 roku w dziedzinie zarządzania i animacji kultury. W 2014 r. wyróżniona dyplomem MKiDN za *budowanie międzypokoleniowych mostów, twórcze wykorzystanie tech-*



Fot. S. Skibiński

nologii oraz budowanie partnerstwa publicznych instytucji kultury z organizacjami pozarządowymi. W ramach stypendium zrealizowała projekt „Kultura w drodze – drogi kultury. Cykl indywidualnych wizyt studyjnych”. Zdobyte doświadczenia, wrażenia i obserwacje zebrała w książce „Kultura w drodze – drogi kultury” (http://issuu.com/aniaania/docs/kultura_w_drodze_internet_20_01_201). Książka dzieli się na pięć rozdziałów – pięć, zdaniem Autorki najważniejszych, obszarów-wyzwań w pracy każdego menadżera kultury: otwartość, dostępność, innowacyjność, współpraca międzynarodowa, edukacja kulturalna.

Kontynuacją działań rozpoczętych przez Annę Danilewicz w trakcie realizacji stypendium jest cykl seminariów animatorów kultury w CLZ. Anna Danilewicz zgodziła się przyjąć obowiązki moderatorki seminariów.



Lech Dulian

bohemista, od 2011 r. pracownik zespołu PR/IT Małopolskiego Instytutu Kultury, współtwórca portalu popmoderna.pl

i wiceprezes Stowarzyszenia Popmoderna. Zaangażowany w działania promujące otwartość w instytucjach kultury (m.in. jako uczestnik projektu Kultura Ponad Prawem, hakatonu Koduj Dla Polski, ostatnio projektu CC Toolkits). Interesuje się wykorzystaniem nowych technologii i oprogramowania open source w działalności kulturalnej.



Klim Khaletski

dziennikarz i specjalista social media Marketing. PR-menadżer i redaktor portalu 90's.by. Ukończył studia na Wydziale

Filozofii i Nauk Społecznych, pracował jako dziennikarz w multimedialnym magazynie 34mag.net i społeczno-politycznym UDF.BY. W 2012 roku zdobył III nagrodę w konkursie Wolne Słowo, w kategorii Najlepszy Artykuł Informacyjny, za tekst Druga krew. W 2013 roku zdobył I nagrodę w tej samej kategorii za artykuł Ślepy futbol.



Agnieszka Kajanowska

animatorka kultury, absolwentka historii. Od 2009 r.

specjalistka programowa w CLZ. Wcześniej związana z Muzeum Historycznym. Kuratorka wystaw związanych z historią i wielokulturowym dziedzictwem Białegostoku i Podlasia, m.in. Białystok w czasie okupacji hitlerowskiej 1941-1944, Z notatnika agitatora, Ach! Co to był za ślub. Absolwentka letnich warsztatów dla kadry muzealnej Summer school (Amsterdam), uczestniczka szkoleń i seminariów związanych z muzealną edukacją i zarządzaniem, min. w ramach polsko-holenderskiego projektu MATRA. Koordynator projektu Mediateka CLZ – archiwum historii mówionej miasta i regionu.



Yanina Karalevich-Kartel

twórczyni i redaktor naczelna projektu 90's.by. Od wielu lat

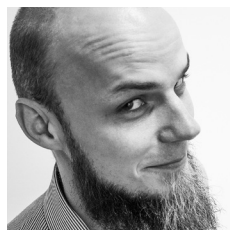
zajmuje się badaniem i upowszechnianiem historii najnowszej Białorusi, nieobecnej praktycznie w nauczaniu i publicznej dyskusji. W roku 2009 zorganizowała kampanię Na rzecz alternatywnej służby cywilnej na Białorusi, w latach 2008-2009 współtworzyła projekt dotyczący historii II wojny światowej na Białorusi na podstawie wspomnień żyjących świadków tych wydarzeń. Od 2011 r. pracuje dla internetowego magazynu www.34mag.net. Od 2012 – dziennikarz i redaktor pierwszego miejskiego magazynu CityDog.by. W roku 2013 stworzyła portal historyczny 90's.by.



Alexander Karalevich

dyrektor wykonawczy związku Centrum Edukacji POST w Mińsku, W latach 2008-2009 zorganizował projekt edu-

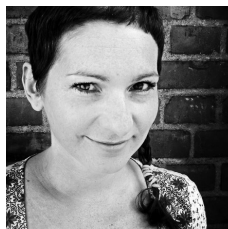
cyjny na temat historii II wojny światowej na Białorusi na podstawie wspomnień żyjących świadków, w ramach którego zrealizowano także film dokumentalny Trzecia prawda, zajęcia szkolne typu live-action role (LARP) oparte na materiałach historycznych oraz wystawę dla młodzieży. Od 2009 roku współtworzy edukacyjne LARP-y na tematy historyczne, społeczne, itp.



Krzysztof Matosek

absolwent Wydziału Pedagogiki i Psychologii, specjalność:

pedagogika kulturoznawcza w Białymstoku. W latach 2006-2009 realizator dźwięku m.in. podczas koncertów zespołów T. LOVE, Kult, Świetliki. Od 2010 roku Kierownik Działu Administracyjnego w CLZ. Odpowiedzialny za zabezpieczenie techniczne wydarzeń organizowanych przez CLZ. Od początku zaangażowany w tworzenie i obsługę techniczną Mediateki CLZ. Odpowiada za zakupy sprzętu nagraniowego, nadzorował opracowanie i tworzenie aplikacji do udostępniania nagrań, zaprojektował system archiwizacji nagrań, czuwa nad jego poprawnym funkcjonowaniem i rozbudowywaniem.



Katarzyna Sawko

animatorka kultury, lingwistka, community manager Creative Commons Polska oraz koordynatorka projektów (np. Otwarte Zabytki) w Centrum Cyfrowym. Współtwórczyni

InfoPragi, autorka projektów stowarzyszenia Monopol Warszawski, współpracownica Towarzystwa Inicjatyw Twórczych "ę", Działu Edukacji Zachęty, Towarzystwa Przyjaźni Polsko-Francuskiej, Centrum Edukacji Obywatelskiej. Koordynowała projekty związane z kulturą remiksu i edukacją medialną w Fundacji Nowoczesna Polska oraz KOED.



Zuzanna Stańska

historyk sztuki, założycielka firmy Moiseum zajmującej

się tworzeniem rozwiązań związanych z nowymi technologiami w muzeach i instytucjach kultury. Tworzy popularne na całym świecie edukacyjne aplikacje mobilne – bodaj najsłynniejszą z nich jest DailyArt. Organizatorka ogólnopolskiej akcji społecznej Dzień Wolnej Sztuki oraz warszawskich spotkań muzealników Metamuseum. Prezes Stowarzyszenia Klub Przyjaciół Muzeum Narodowego w Warszawie. Autorka bloga poświęconego zastosowaniom nowoczesnych technologii w muzeach – technoatmuseum.com. Regularnie publikuje m.in. w serwisie muzealnictwo.com.

Konrad Andrzejuk

goalball sport nie tylko dla niewidomych

integracja

**metoda: pokaz goalballa z udziałem
uczestników seminarium**



Fot. Daniel Kiermut

Goalball powstał w 1946 r. w Niemczech, jako metoda rehabilitacji niewidomych weteranów wojennych. Obecnie jest dyscypliną paraolimpijską, sportem uprawianym w blisko 100 krajach świata, również przez zawodników widzących.

Goalball został zaprezentowany na igrzyskach paraolimpijskich już w 1972 r. Cztery lata później w Toronto rozdano pierwsze medale męskim drużynom goalballu. Obecnie na paraolimpiadzie

rywalizują również panie. Od 1978 r. rozgrywane są mistrzostwa świata, zaś od 1983 r. mistrzostwa Europy.

Goalball umożliwia pełnowartościowe uczestnictwo w rywalizacji osobom niewidomym i niedowidzącym. Podczas gry wszyscy zawodnicy mają dokładnie zasłonięte oczy. Każda próba używania wzroku podczas rozgrywki grozi dyskwalifikacją. Reguła ta pozwala na uczestnictwo w rozgrywkach również osobom widzącym.

Piłka inna niż wszystkie

Gra możliwa jest dzięki specjalnej konstrukcji piłki: skorupa z tworzywa sztucznego, posiadająca otwory i zamontowane wewnątrz dzwoneczki. o wadze 1,25 kg. Zawodnicy określają położenie piłki na podstawie dźwięków wydawanych przez nią w czasie przemieszczania się (przede wszystkim toczenia, choć możliwe jest też odbijanie).

W orientacji na boisku pomagają wypukłe linie (prostym sposobem wytyczenia linii jest naklejenie szerokiej taśmy na ułożony uprzednio sznurek) – zawodnicy określają swoją pozycję dotykając linii.

Bardzo ważna jest komunikacja pomiędzy zawodnikami oraz pomoc trenera. Trener może udzielać wskazówek zawodnikom tylko podczas przerw w grze.

Zasady gry

W goalball gra się w hali, na boisku o wymiarach 9x18 m. Wzdłuż krótszych krawędzi boiska, na całej jego szerokości, znajdują się bramki o wys. 1,3 m. Mecz rozgrywają 2 drużyny, po 3 zawodników każda. Spotkanie trwa 2 rundy,



Piktogram oznaczający goalballu z paraolimpiady Pekin 2008

po 12 minut każda. Celem gry jest zdobywanie bramek (trafianie piłką do bramki drużyny przeciwnej). Zawodnicy przez cały mecz poruszają się tylko po swojej połowie boiska. Szczegółowe zasady gry opisują technikę i miejsce, z którego można wykonać poprawny rzut na bramkę, sposoby obrony i wiele innych niuansów gry.

Nad przebiegiem spotkania czuwa skład sędziowski liczący aż 10 osób. Oprócz 2 sędziów głównych, których podstawowym zadaniem jest prowadzenie rozgrywki oraz zasądzanie rzutów karnych za błędy w ataku i obronie, przy meczu pracuje 4 sędziów bramkowych, sekretarz, chronometrażysta oraz 2 sędziów których zadaniem jest odmierzanie 10 sekund przeznaczonych

na rozegranie pojedynczej akcji (tyle czasu na wykonanie rzutu ma drużyna, która przejęła piłkę broniąc własnej bramki). Reguły gry zawierają obszerny katalog przewinień, których popełnienie skutkuje zasądzeniem rzutu karnego. Ukarany zawodnik samodzielnie broni całego, liczącego 9 metrów, światła bramki.

Bezkontaktowa, ale dynamiczna

Goalball jest grą bezkontaktową. Jak już zostało wspomniane, drużyna rozgrywa cały mecz na swojej połowie, żaden z zawodników w trakcie gry nie przekracza linii środkowej boiska.

Mimo to goalball jest grą bardzo dynamiczną. Wystarczy wspomnieć, że w czasie trwającego niespełna 24 min. meczu obie drużyny przeprowadzają średnio 160 akcji, a piłka rzucona przez dobrze wyszkolonych zawodników osiąga prędkość nawet 70 km/h.

Goalball na poziomie olimpijskim jest grą wymagająca od zawodników doskonałej koordynacji ruchowej, szybkości i doskonałej kondycji. Jak każda gra, również goalball może być uprawiany rekreacyjnie.

Goalball w Polsce i w Białymstoku

W Polsce goalball pojawił się pod koniec lat 70. W 1983 r. wyłoniono pierwszego mistrza Polski. W Białymstoku drużyna goalballu rozpoczęła swą działalność w latach 80. Od tego czasu osiągnęła znaczne sukcesy stając wielokrotnie na podium mistrzostw Polski. W 2011 r. w Białymstoku odbyły się mistrzostwa Europy gr. C, podczas których reprezentacja Polski zajęła 2. miejsce.

W tym samym roku w naszym mieście powstało Polskie Stowarzyszenie Gier Piłkami Dźwiękowymi zajmujące się propagowaniem goalballu. Organizuje ono corocznie obozy sportowe oraz międzynarodowy turniej w Supraślu. W tym roku odbędzie się on w dniach 6-7 czerwca i weźmie w nim udział 12 drużyn zarówno męskich jak i kobiecych. Wśród uczestników pojawią się m.in. reprezentacje Algierii, Iraku, Turcji, Finlandii czy Holandii.



Fot. Daniel Klemut

Tłumaczenie zasad gry w goalball



Fot. Daniel Klemut

Prezentacja „stałych fragmentów gry” w goalball z udziałem uczestników seminarium

Anna Danilewicz

kultura w drodze – drogi kultury

prezentacja projektu

metoda: gra ścienna

Prezentacja projektu, zrealizowanego w 2013 roku przez Annę Danilewicz. Jego efektem są m.in. semina-
ria, odbywające się w Centrum im. Ludwika
Zamenhofs w Białymstoku.

Do tej pory odbyły się dwa semina-
ria:

- 16.01.2014 – *udostępniamy się*
http://centrumzamenhofs.pl/s%2cudostepnia-my_sie%2c100439.html
- 25.04.2014 – *otwieramy się*
http://centrumzamenhofs.pl/s%2cotwieramy_sie%2c100466.html
- w planach kolejne spotkania.

Dzięki grze uczestnicy mogli dowiedzieć się na czym polegał projekt „Kultura w drodze”: cykl ponad 20 wizyt studyjnych w czterech krajach (Białoruś, Ukraina, Gruzja, Polska), możliwy do zrealizowania dzięki stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, w ramach którego powstała książka – przewodnik po najciekawszych przedsięwzięciach, pomysłach, miejscach i osobach, które Autorka wypatrzyła i przebadła po drodze. Za sprawą gry uczestnicy wędrowali przez wszystkie kraje, poznając związane z nimi anegdoty i opowieści, np. że w Kijowie znajduje się najgłębiej na świecie położona stacja metra (Arsenalna, 105,5 m poniżej poziomu gruntu), że Charlie Chaplin ma obywatelstwo białoruskie

Wszystko to i wiele innych historii przeczytacie w książce z podróży (http://issuu.com/aniaania/docs/kultura_w_drodze_internet_20_01_201).



otwartość – kultura w drodze, drogi kultury

Anna Danilewicz

otwartość. palcem po mapie, czyli... co to jest i jak to się robi?

warsztat

metoda: mapa pomysłów

etapy:

- opisanie świata
- odkrywamy nowe lądy
- zdobywamy nowe lądy

Pierwszy warsztat służył analizie projektów, z którymi uczestnicy zgłosili się na seminarium. To działania, które są lub będą realizowane w ich instytucjach/organizacjach, a które zawierają potencjał bycia projektami otwartymi. Na czym to właściwie polega?

Otwartość wydaje się zagadnieniem stosunkowo prostym – to wszelkie działania, które służą temu, by organizacja/instytucja była bardziej dostępna dla swoich odbiorców i umożliwiała (miała wdrukowane w swoje DNA) wspólne działania, wymianę, interakcję, obieg.

Trudności pojawiają się, gdy idziemy o krok dalej i pytamy o szczegóły.

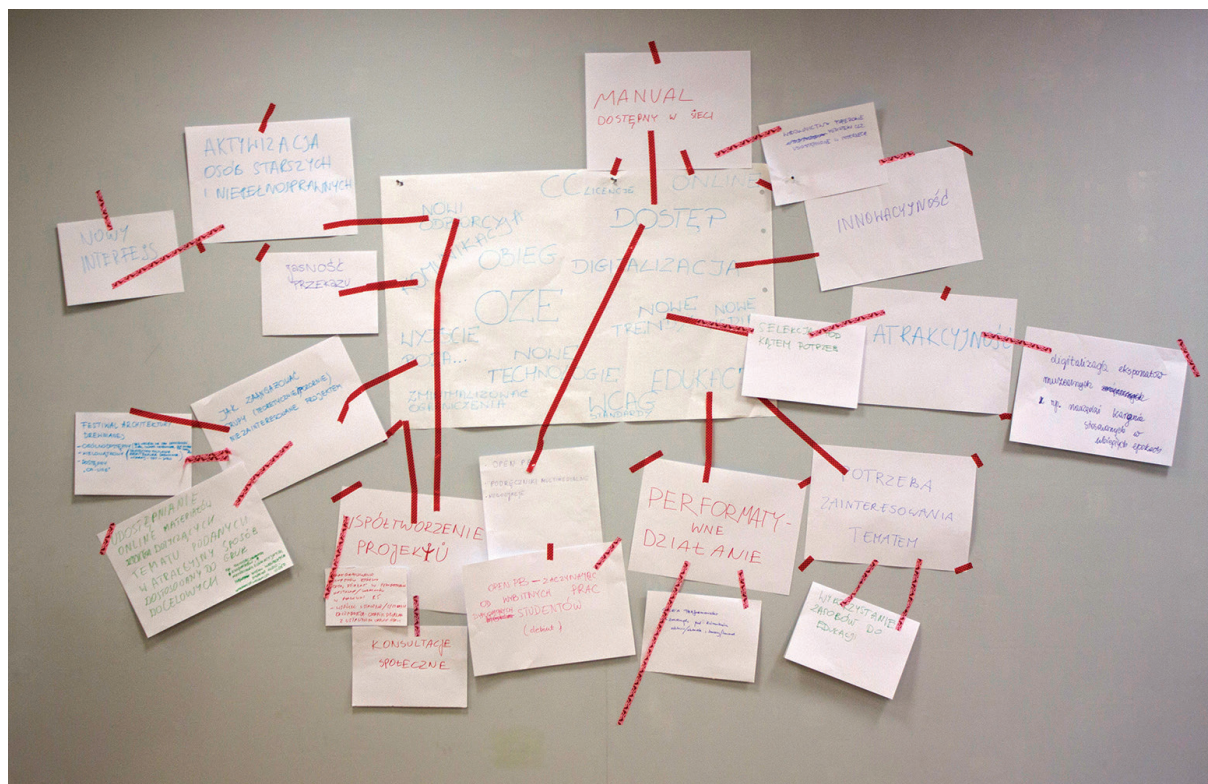
Otwartość:

- dlaczego?
- dla kogo?
- i w jaki sposób?

W szukaniu odpowiedzi pomagała nam mapa pomysłów, która powstała w oparciu o przesłane przez uczestników opisy ich projektów: licencje CC, online, nowi odbiorcy, komunikacja, dostęp, obieg, digitalizacja, nowe media, nowe technologie, nowe trendy, otwarte zasoby edukacyjne (OZE), wyjście poza..., edukacja, minimalizacja ograniczeń, standardy WCAG.

W trakcie spotkania spróbowaliśmy z tej dość ogólnej chmury wyprowadzić kilka konkretnów. W parach zastanawialiśmy się, co dokładnie wybrane zagadnienia znaczą w naszych działaniach,

jak je rozumiemy, jak mogą być wcielane w życie. W ten sposób z (zza) chmury wyszło „słoneczko” idei:



wschodzi „słoneczko” idei’...

- nowy, przyjazny użytkownikom interfejs
- jasność przekazu
- konsultacje społeczne
- współtworzenie projektu
- performatywne działania
- innowacyjność
- selekcja potrzeb (użytkowników i instytucji)
- wykorzystywanie dostępnych zasobów
- umiejętność zainteresowania tematem
- aktywizacja osób starszych i niepełnosprawnych
- manual dostępny w sieci (projekt w wersji DIY)

pamiętaj, że...

Tylko szczegółowa analiza zagadnienia pozwala przenieść się z poziomu pomysłu, idei i ogólników na poziom konkretnego działania. Towarzyszyć temu powinna nieustanna weryfikacja – jaki rezultat dzięki temu zostanie osiągnięty, jaki rodzaj otwartości (w jakim obszarze) uda się dzięki temu zaprogramować i do jakiej otwartości skłonić siebie i innych. W naszej dyskusji szybko bowiem zarysowały się dwa główne wątki: otwartość instytucji na odbiorców (czyli zaproszenie, wychodzenie do innych), ale też odbiorców na instytucję czy stowarzyszenie (działanie zwrotne, czyli jaki wpływ na projekt czy organizację będą miały te reakcje, informacje zwrotne od odbiorców; czy w ogóle projekt zakłada tego typu interakcję, na ile będzie ona znaczącym etapem rozwoju projektu, itp.).

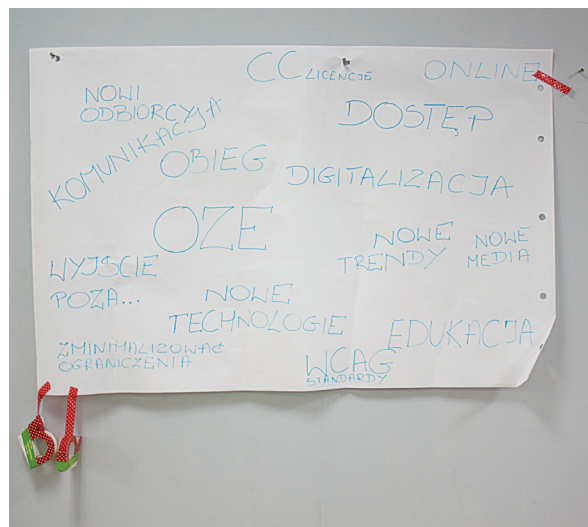
Trzeci krok to przejście na poziom realizacji i próba wydobywania z morza pomysłów konkretów. Uczestnicy pokazali, jak poszczególne zagadnienia będą realizowane w ich projektach. Kilka przykładów może być też inspiracją dla każdego z Was:

- udostępnianie online materiałów dotyczących danego tematu (np. zdigitalizowanych eksponatów, materiałów edukacyjnych, wydawnictw, wystaw wirtualnych, nagrań audio i wideo) na licencjach CC, podanych w atrakcyjny sposób i dostosowanych do potrzeb grup docelowych (język opisu, forma podania)
- Open PB (Otwarta Politechnika Białostocka – repozytorium) – publikacja wybitnych prac dyplomowych studentów (debiuty), podręczni-

ków, w przyszłości prac i tekstów wykładowców

- publikacja nagrań i opisów performance'ów zrealizowanych w trakcie projektu – dla osób, które nie mogły w nich uczestniczyć
- udostępnienie online wydawnictw papierowych, których nakład został wyczerpany
- festiwal architektury drewnianej: dostępny bez względu na zamożność, wiek, sprawność, przygotowanie (eksperti i amatorzy); wielowątkowość (dziedzictwo architektury drewnianej wczoraj – dziś – jutro), online (przebieg oraz efekty).

Zachęcamy, by podobne ćwiczenie zastosować za każdym razem, podczas wstępnej fazy projektu, by zbadać jego potencjał otwartościowy, zweryfikować założenia – czy są tylko pozorem otwartości, czy też zakładają autentyczny proces?



Przykłady otwartości – propozycje uczestników seminarium

Fot. Daniel Kiermut



Fot. Daniel Kiermut

Definiowanie otwartości – od idei do przykładów konkretnych zastosowań poprowadziła uczestników Anna Danilewicz

Yanina Karalevich-Kartel, Alexander Karalevich, Klim Khaletski

90's.by ocalanie pamięci

prezentacja projektu

Goście z Białorusi zaprezentowali jeden z pierwszych projektów poświęconych historii najnowszej tego kraju – dekadzie lat 90-tych. To okres wyjątkowy, kształtowanie się suwerennej białoruskiej państwowości, czas niezwykłej wiary i przedsiębiorczości, poczucia, że „wszystko wolno” i „wszystko się uda”, wystarczy chcieć. Wydarzenia z tej dekady doprowadziły też do uformowania się państwa – systemu politycznego, władzy, gospodarki – w takim kształcie, jak je znamy obecnie.

Lata 90. na Białorusi to zapomniany czas. Tymczasem był to okres nabierania rozpędu i rozwoju: powstało nowe państwo, a wraz z nim liczne konflikty polityczne, ale też nowa, dynamicznie rozwijająca się kultura i media. Powstał białoruski naród – wolny i europejski...

Obecnie, niestety, niewiele jest świadectw tego, co dokonało się w latach 90. Podręczniki szkolne pomijają tę dekadę, nie podejmuje się badań naukowych na temat współczesnej Białorusi, nawet w Internecie nie ma o tym zbyt wielu wzmianek.

Strona „90's.by” jest próbą ocalenia pamięci o tym okresie, poznania go za sprawą wspomnień kluczowych uczestników ówczesnych zdarzeń: polityków, pisarzy, osób publicznych, przedsiębiorców i dziennikarzy. Docelowo na stronie pojawi się sto artykułów na temat najważniejszych

wydarzeń z lat 1990-1999. Wszystkie opierają się na wywiadach, a także fragmentach tekstów prasowych i kronik wideo z tego okresu.

Uczestnicy seminarium dopytywali się ponadto:

- z jakich źródeł jest finansowany projekt – dzięki grantowi Ambasady Królestwa Niderlandów w Warszawie (program MATRA),
- jaką popularnością cieszy się portal – w ciągu dziewięciu miesięcy strona doczekała się 20.000 wejść: – Pracujemy od dawna w mediach, więc mamy świadomość, że to nie jest jakaś oszałamiająca frekwencja, ale jak na portal tego typu to naprawdę bardzo dobry rezultat – mówi Kim Khaletski.

- jak zamierza się rozwijać – poprzez warsztaty, prelekcje „offline”, a w przyszłości być może również inne wersje językowe (obecnie jest dostępny tylko po białorusku, ale – jak zapewnili twórcy strony – google-tłumacz doskonale współpracuje z językiem białoruskim, więc warto korzystać z niego przy zapoznawaniu się z treściami dostępnymi na stronie). Nie zabrakło też dociekań o reakcje władz, które nie bardzo lubią sięgać pamięcią do lat 90-tych. Jak powiedzieli Kim i Yasia, przedstawiciele władz właściwie ignorują fakt istnienia takiej platformy w Internecie, żadnej cenzury czy nacisków twórcy i autorzy tekstów póki co nie doświadczali.



Prezentacja projektu 90's.by, od lewej (stoją): Alexander Karalevich, Yanina Karalevich-Kartel, Klim Khaletski

Lech Dulian

wielkie technologie. po co digitalizować? po co udostępniać?

stolik ekspercki

1. Instytucje kultury w cyfrowej rzeczywistości – pytanie o misję w czasach, w których Rembrandt musi konkurować ze zdjęciami milusich kotków

2. Od wolnego oprogramowania do wolnej kultury

2.1. Naturalna kolej rzeczy, czyli o tym, że droga do otwartości może zacząć się od kodu strony internetowej

2.2. Jak myśleć o otwartości w kontekście technologicznym?

3. Digitalizacja i udostępnianie.

3.1. Po co digitalizować? Po co udostępniać?

3.2. Digitalizacja na wielką skalę – projekt Wirtualne Muzea Małopolski

3.3. Obawa przed utratą kontroli – czy warto się bać?

4. Do czego dążymy – podglądanie liderów otwartości: Rijksmuseum

1. Instytucje kultury w cyfrowej rzeczywistości

W 1996 roku Telekomunikacja Polska udostępniła numer 0202122, który pozwalał na połączenie z internetem za pomocą modemu telefonicznego. Dziś, osiemnaście lat później, coraz rzadziej mówimy o podziale rzeczywistości na świat realny i wirtualny. Posługujemy się konceptem rzeczywistości hybrydowej, w której Internet jest pełnoprawnym elementem naszej egzystencji. Przenosimy do sieci nasze zachowania społeczne, tutaj tworzymy więzi i zdobywamy wiedzę o świecie. Dla instytucji kultury ta technologiczna przemiana stanowi wielką szansę, ale również wyzwanie. Pytamy o naszą rolę w rzeczywistości, w której odbiorca stał się producentem treści, a dostęp do zasobów kultury (różnej jakości) stał się niemal powszechny.

2. Od wolnego oprogramowania do wolnej kultury

2.1 Naturalna kolej rzeczy – droga do otwartości może zacząć się od kodu strony internetowej

Ruchy popularyzujące otwartość w kulturze oraz nauce czerpią z idei wolnego oprogramowania – nurtu zapoczątkowanego w latach 80. przez Richarda M. Stallmana. Historyczna chronologia znajduje odzwierciedlenie w doświadczeniach

Małopolskiego Instytutu Kultury, w którym drogę do otwartości rozpoczęła rezygnacja z dedykowanego systemu zarządzania treścią na rzecz open-source'owego rozwiązania. Ta jedna technologiczna zmiana zaowocowała powstaniem polityki otwartości, którą próbujemy wdrażać dziś na wielu polach.

2.2 Jak myśleć o otwartości w kontekście technologicznym?

Myślenie o otwartości w kontekście nowych technologii wymaga szerszej perspektywy, obejmującej zagadnienia takie jak dostępność dla osób niepełnosprawnych, komunikacja z odbiorcą, organizacja pracy zespołu, licencjonowanie treści oraz model biznesowy. Świadome decyzje w tych obszarach pozwalają na pełne wykorzystanie potencjału nowych technologii. Warto również wiedzieć, czego wymagać od programistów współpracujących z instytucją.

3. Digitalizacja i udostępnianie

3.1 Po co digitalizować? Po co udostępniać?

Tradycyjną misją instytucji kultury (zwłaszcza tzw. sektora GLAM – galerii, bibliotek, archiwów, muzeów) jest zabezpieczanie, udostępnianie i popularyzowanie dziedzictwa kulturowego.

Digitalizacja pozwala nie tylko skuteczniej pełnić te funkcje, ale również otwiera nowe możliwości: pozwala budować pełniejsze i ciekawsze konteksty wokół kolekcji, aktywizuje odbiorców umożliwiając im partycypację w działaniach instytucji, może realnie przyczyniać się do rozwoju społecznego i ekonomicznego.

Udostępnianie treści i zachęcanie do remiksu podtrzymuje obiegi kultury przy życiu, w myśl zasady, że kultura to nie tylko zasoby, ale przede wszystkim relacje, jakie się wokół nich tworzą.

3.2 Digitalizacja na wielką skalę – projekt Wirtualne Muzea Małopolski

O koncepcji portalu i doświadczeniach, jakie zebraliśmy, realizując projekt digitalizacji ponad 700 obiektów z trzydziestu pięciu małopolskich muzeów. Plus trudne pytanie: czy model 3D jest utworem? Problem technologii cyfrowych wobec "analogowego" prawa autorskiego.

3.3 Obawa przed utratą kontroli – czy warto się bać?

Digitalizowanie i udostępnianie wiąże się z ryzykiem utraty kontroli nad zasobami. Jakie są realne zagrożenia związane z otwartością? Rachunek zysków i strat.

4. Do czego dążymy – podglądanie liderów otwartości, czyli jak robią to najlepsi.

Krótkie case study instytucji, która postawiła na otwartość, poradziła sobie z technologicznymi wyzwaniami i święci triumfy: Rijksmuseum.

Przydatne linki:

<http://muzea.malopolska.pl>
<https://www.rijksmuseum.nl/>
<http://polona.pl>
<http://scorpiondagger.tumblr.com/>
<http://okfnlabs.org/projects/>
<http://vimeo.com/83910533>

STOLIK EKSPERCKI

Zagadnienia

- Jak wyglądają obiegi kultury w Internecie?
- Jak sieć odmieniła odbiorcę kultury?
- Charakterystyczne cechy oprogramowania open source: współpraca, wsparcie społeczności, partycypacja, innowacja.

• Jak przenieść te wartości do działań instytucji kultury tak, by stały się rodzajem dobrej rutyny, codziennego funkcjonowania?

• Przykład: Małopolski Instytut Kultury (MIK) – droga do otwartości: od rezygnacji z dedykowanego oprogramowania na rzecz technologii open source, poprzez zastosowanie licencji Creative Commons i udostępnianie zasobów, aż do ponownego wykorzystania zasobów w praktyce.



Fot. Daniel Kiermut

Lech Dulian (drugi od lewej) prowadzi zajęcia przy stoliku eksperckim poświęconym wielkim technologiom

- Budowanie społeczności wokół otwartych zasobów MIK: media społecznościowe, udział w hakatonie „Koduj dla Polski” i serwis „Małopolska To Go”.

- Wirtualne Muzea Małopolski – digitalizacja 3D w praktyce oraz przybliżenie koncepcji serwisu, którego celem jest tworzenie relacji pomiędzy obiektem muzealnym a użytkownikiem.

Pytania do eksperta

Jak wykorzystać otwartość, by poszerzyć grono odbiorców działań instytucji lub stowarzyszenia?

Pytanie to doskonale określało wyzwanie, przed jakim stoją zarówno twórcy Mediateki CLZ, jak i programów edukacyjnych w Galerii Arsenau związanych z digitalizacją i udostępnianiem zbiorów BWA, czy portalu Sybir.com.pl. Zresztą, była to bez wątpienia najszerzej dyskutowana kwestia podczas seminarium. W trakcie rozmowy z ekspertem padła jedna z ważniejszych odpowiedzi – mieć odbiorcę w centrum uwagi. Przykładowo, nie digitalizować dla samej digitalizacji, ale z myślą, jak takie cyfrowe obiekty mogą być przez użytkowników wykorzystywane: w pracy, edukacji, dla rozrywki.

Dulian: *Otwartość sama w sobie nie gwarantuje spektakularnego wzrostu odbiorców – nie zastąpi na przykład dobrej kampanii promocyjnej. Z pewnością jednak wdrożenie otwartych rozwiązań na różnych poziomach działalności może otworzyć wiele szans na zdobycie kolejnych odbiorców i co więcej – zaangażować ich w życie instytucji.*

Jak rozumieć otwartość w kontekście technologicznym?

Ekspert wyjaśnił, że otwartość na poziomie technologicznym oznacza poszukiwanie takich rozwiązań, które sprzyjają użytkownikom w korzystaniu z zasobów, a także umożliwiają powtórne wykorzystanie naszych narzędzi przez inne instytucje i środowiska. Chodzi więc, na przykład, o wykorzystywanie technologii open source, które są tanie i bardzo elastyczne.

Rozwijając otwarty kod źródłowy realnie przyczyniamy się do rozwoju całego projektu, bo nasze zastosowania tego kodu mogą być inspirujące lub po prostu skopiowane przez innych użytkowników.

Tworząc (lub zlecając) własne aplikacje, powinniśmy dbać o to, aby ich kod również był otwarty – dzięki temu będą one użyteczne dla innych programistów. Jest to niezwykle istotne, kiedy finansujemy aplikacje z publicznych funduszy, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby wdrożyć ten model do komercyjnych projektów i wykorzystać otwartość aplikacji na przykład w celach promocyjnych.

Kolejnym wyrazem otwartości jest zadbanie o to, aby aplikacja posiadała ogólnodostępne API, czyli zestaw reguł, dzięki którym zewnętrzne aplikacje mogą w łatwy sposób komunikować się z naszą bazą danych i wykorzystywać nasze zasoby.

Dzięki temu digitalizacja nabiera sensu, bo nasze kolekcje mogą znaleźć zastosowania, których wewnątrz naszych instytucji nie byłibyśmy w stanie zrealizować lub nawet nie przyszły by nam one do głowy. Otwiera to także możli-

wość tworzenia społeczności wokół naszych zasobów – możemy zorganizować na przykład hakaton – spotkanie programistów, grafików i aktywistów, którzy wspólnie pracują przez 24 godziny nad projektem wykorzystującym nasze dane (oczywiście pomysł na projekt może proponować każdy). Inną możliwością jest ogłoszenie konkursu na aplikację korzystającą z naszego API, albo zaproszenie naszej publiczności do wspólnego wymyślenia pomysłu i wybranie najlepszego poprzez głosowanie w portalach społecznościowych.

Otwartość technologiczna to również wychodzenie naprzeciw oczekiwaniom i możliwościom naszych odbiorców, czyli zapewnienie dostępu do danych poprzez udostępnianie plików w otwartych formatach (np. pdf, odt), optymalizacja stron i aplikacji pod kątem możliwości przeciętnego użytkownika i jego sprzętu komputerowego, dostosowanie serwisów www do urządzeń mobilnych i wszystkich dominujących przeglądarek internetowych.

Bierzemy pod uwagę także niepełnosprawnych użytkowników stosując standardy WCAG i dbając o to, by strony były widoczne dla robotów czytających (syntezatorów mowy).

Jak finansować proces digitalizacji przy budżetowych i infrastrukturalnych ograniczeniach?

Jak powiedział ekspert, na to pytanie nie ma uniwersalnej odpowiedzi. Podzielił się jednak doświadczeniem MIK-u w tym zakresie.

Projekt Wirtualne Muzea Małopolski był finansowany z funduszy unijnych oraz fundu-

szy Województwa Małopolskiego (które stanowiły wkład własny). Budżet projektu rozpisano tak, aby w jego ramach stworzyć własny zespół specjalistów zajmujących się digitalizacją 3D – tak powstała Regionalna Pracownia Digitalizacji, która w okresie trwałości projektu (jeszcze przez 5 lat) świadczy nieodpłatną usługę digitalizacji małopolskim instytucjom publicznym.

W budżecie ujęto także zakup specjalistycznego sprzętu (skanerów laserowych, aparatów fotograficznych i innych akcesoriów, komputerów o dużej mocy, samochodu typu van, który zapewnia pracowni mobilność – część pracy wykonywana jest w terenie).

Ostatnim wydatkiem było utworzenie systemu pozwalającego na udostępnianie zasobów – czyli portalu Wirtualne Muzea Małopolski.

Dulian: Jak widać jest to duże i kosztowne przedsięwzięcie, prawdopodobnie nie do udźwignięcia bez grantodawców.

Jak popularyzować zdigitalizowane zbiory w Internecie?

Tu z kolei odpowiedzi jest bardzo wiele – bazując na doświadczeniach MIK-u, ekspert wymienił dwa kluczowe aspekty: po pierwsze, należy zapewnić dostępność naszych zbiorów. Jest to punkt wyjścia, bez którego nie będziemy w stanie odpowiedzieć na potrzeby odbiorców (którzy w dobie powszechnego dostępu do Internetu stali się równocześnie twórcami treści).

Po drugie, powinniśmy wdrożyć mechanizmy, które sprawiają, że odbiorca stworzy osobistą relację z naszymi cyfrowymi zasobami. Jak

pamiętaj, że...

- *Technologiczna otwartość nie jest celem samym w sobie – to świetny punkt wyjścia do tworzenia społeczności skupionej wokół organizacji; to nowe formy angażowania odbiorców: crowdsourcing, crowdfunding, hakaton czy medialab; to szansa pozyskania kreatywnych odbiorców, potencjalnych partnerów, współtwórców działań instytucji.*
- *Digitalizacja to dopiero początek – zastanów się, jak stworzyć serwis, który pokaże Twoje zasoby w atrakcyjny sposób. Cyfrowe obiekty mogą wystąpić obok siebie w niedostępnych dotychczas kontekstach, można tworzyć wokół nich niezwykle narracje.*
- *Digitalizuj po to, żeby udostępnić – cyfrowy obiekt w bezpiecznym archiwum zapewni eksponatowi przetrwanie, ale udostępniony do ponownego wykorzystania może ponadto stać się narzędziem realnej przemiany społecznej i ekonomicznej.*
- *Przeprowadź eksperyment myślowy – wybierz spośród zasobów Twojej instytucji kilka eksponatów, które chciałbyś zdigitalizować w pierwszej kolejności. Powiedz, dlaczego właśnie te – na czym polega ich wyjątkowość? Kogo mogłyby zainteresować? Jakie mają znaczenie w życiu współczesnego człowieka? Co mówią o jego rzeczywistości?*
- *Otwarta aplikacja może być ciągle modyfikowana i doskonalona, nawet wtedy, gdy pierwotny wykonawca zniknie z rynku.*
- *Stwórz i udostępnij swoje API (Application Programming Interface) – dzięki temu umożliwisz programistom zainteresowanym Twoimi zasobami tworzenie aplikacji, o których sam nigdy byś nie pomyślał.*

to zrobić? Na początek warto podglądać instytucje, które już sobie z tym radzą. Sztandarowym przykładem jest holenderskie Rijksmuseum: udostępnia ono malarskie arcydzieła w wysokich rozdzielczościach, umożliwiając użytkownikom pobranie reprodukcji w takim rozmiarze, aby mogła być wykorzystana jako wielkowymiarowy plakat, przedrukowana np. na obudowie skutera lub smartfona lub przerobiona na wzór tatuażu. Muzeum na swojej stronie obok każdego obrazu udostępnia paletę kolorów wykorzystaną w danym dziele – w dziale „inspiracje” przywołuje przykład dziewczyny, która wykorzystowała jedną z tych palet aby skompletować zestaw cieni do makijażu.

Jedną z funkcjonalności w serwisie Rijksmuseum jest możliwość kompletowania własnych kolekcji oraz mini-aplikacja, która zadając kilka pytań (np. o ulubiony sposób spędzania wolnego czasu czy ulubiony kolor) sama kompletuje kolekcję, która może odpowiadać charakterowi użytkownika. Na stronie możemy także wyciąć dowolny fragment obrazu i zamówić jego wydruk – do wyboru mamy plakaty w kilku rozmiarach albo zestaw pocztówek.

Dulian: *Podobną filozofię staraliśmy się zastosować w portalu Wirtualne Muzea Małopolski – ponieważ dysponujemy obiektami z wielu różnorodnych muzeów, połączyliśmy je za pomocą interaktywnych prezentacji, aby pokazać je w kontekstach, w jakich dotychczas nie miały szansy wystąpić. Stworzyliśmy też zestaw ćwiczeń, które nawiązują do kolekcji, ale zachęcają do własnej aktywności w realnym świecie.*

przykład

Przykład opracowany przez uczestników z ekspertem w trakcie sesji stolikowej:

Problem: Jak otwierać się na nowe grupy odbiorców wykorzystując nowe technologie?

Rozwiązanie Krok po kroku:

1. Segmentacja odbiorców

Profilujemy wybranych odbiorców, nadając im nawet imiona, doprecyzowując zainteresowania, cechy szczególne, określając, które z nich są dla nas plusem, a które minusem, np.:

I grupa: młodzież: Klaudia, Sylwia, Sandra

- + otwartość na nowe technologie
- + ciekawość, łatwość w poznawaniu nowych narzędzi
- brak zainteresowania historią
- bunt, hedonizm

II grupa: użytkownicy w wieku 30-50: pani Alicja i pan Marek

- skoncentrowanie na karierze, rozwoju zawodowym
- codzienne obowiązki
- strach przed instytucją, brak kapitału kulturowego (strach przed „kompromitacją” – bo nie wiem, nie rozumiem, nie znam się, więc nie lubię, nie chodzę, nie korzystam)
- + mają pieniądze (łatwiej zachęcić ich do korzystania z czegoś, za co trzeba zapłacić)
- + częściej szukają oferty rodzinnej

III grupa: użytkownicy w wieku 50+:

- + nadmiar wolnego czasu, chęć budowania więzi
- + chęć rozmowy
- + chęć pozostawienia po sobie śladu (w kontekście np. historii mówionej)
- rutyna
- ograniczony dostęp do technologii
- obawa przed komputerem

2. Kształtujemy ofertę instytucji zgodnie z wybranymi profilami, np.

młodzież: Klaudia, Sylwia, Sandra

- warsztaty odnoszące się do współczesnych problemów, z jakimi borykają się ludzie młodzi
- korzystanie z portalu, wortalu społecznościowego
- stworzenie miejsca w sieci, umożliwiające

Polecane linki:

<http://forum.kodujdlapolski.pl/>

– forum programistów-wolontariuszy oraz aktywistów, którzy tworzą aplikacje na podstawie otwartych danych, również z instytucji kultury (powstało w ramach ogólnopolskiego hackatonu „Koduj dla Polski”).

<http://malopolskatogo.pl>

– serwis Małopolskiego Instytutu Kultury, zawierający wiele zasobów udostępnianych wcześniej na wolnych licencjach. Aplikacja posiada otwarty kod źródłowy i API, które zostanie wkrótce opatrzone dokumentacją i udostępnione do dowolnego wykorzystania.

go dzielenie się własną pasją

- nastawienie np. na historię obyczajów i związana z tym tematyzacja działań (np. moja pierwsza miłość w odniesieniu... do eksponatów muzealnych, albo historii mówionej – tu także dialog międzypokoleniowy)

użytkownicy w wieku 50+:

- warsztaty międzypokoleniowe wokół tematu łączącego wspólne zainteresowania ludzi w różnym wieku
- warsztaty artystyczne na podstawie jednego dzieła, wystawa powarsztatowa (okazja do zaproszenia znajomych, bliskich lub pokazania im prac w Internecie)
- ustawienia strony internetowej przyjaznej starszym użytkownikom oraz wszelkie możliwości wymiany poglądów, dyskusji (fora dyskusyjne, komentarze, itp.).

Zuzanna Stańska

technologie mobilne i web w muzeach nowe sposoby dotarcia do publiczności przykłady aplikacji mobilnych i webowych

stolik ekspercki

Aplikacje mobilne i webowe (wykorzystujące przeglądarkę internetową) są narzędziami coraz częściej używanymi przez muzea i instytucje kultury w celu dotarcia do publiczności.

Świat technologii mobilnych i webowych zmienia się w zawrotnym tempie. Muzea, które przeszły chrzest bojowy tworząc swoje pierwsze aplikacje, podejmują często dalsze działania, próbując wykorzystywać nowe możliwości oferowane przez technologie (Augmented Reality, lokalizacja w budynkach, bluetooth itd.). Dzięki temu, instytucjom udaje się docierać do nowych, specyficznych grup odbiorców i prezentować nowe treści czy zasoby.

Zmienia się także sposób myślenia o aplikacjach, na rzecz długoterminowych strategii cyfrowych, które stają się częścią szerszych strategii edukacyjnych i promocyjnych. Generalnie, tego typu projekty przestaje się traktować jako gadżety, które „powinno się robić”, bo to modne.

1. Wstęp

problem/cel/rozwiązanie

Każde muzeum czy instytucja kultury przygotowująca się do stworzenia projektu aplikacji webowej czy mobilnej powinna na samym początku wykonać jeden, najważniejszy w całym procesie projektowania, krok: zdefiniować problem i grupę docelową, do której jest skierowany projekt. Bez tej dosyć banalnej refleksji możemy stać się posiadaczami aplikacji, która nie ma użytkowników, bo jest źle pomyślana, pozbawiona odpowiednich funkcjonalności lub ma źle dobrane treści.

Czy za pomocą projektu chcemy zachęcić lokalną społeczność do odwiedzenia muzeum czy skupiamy się na turystach? Czy celem jest poprawa wizerunku instytucji? A może lepsza dystrybucja informacji? A może chcemy załatać dziurę w user experience instytucji?

Komu przede wszystkim będzie służył projekt? Dzieciom? Nastolatkom? A może rodzinom z dziećmi, seniorom lub osobom niepełnosprawnym? Osobom odwiedzających muzeum, a także takim, którzy najprawdopodobniej – z różnych przyczyn – nigdy go nie odwiedzą?

Na wszystkie te pytania musimy udzielić konkretnych odpowiedzi i zdefiniować problem

do rozwiązania, zanim przystąpimy do realizacji projektu. W przeciwnym razie szanse na jego skuteczność będą znikome.

Poniżej prezentuję projekty, które miały jasno określoną grupę docelową, które zostały wdrożone w celu rozwiązania konkretnego problemu. Wzorcowym przykładem jest Rijksmuseum. Placówka nie chciała stracić kontaktu ze swoją publicznością podczas trwającego ponad 10 lat remontu. Cel był bardzo konkretny: po zakończeniu remontu o Rijksmuseum miało być głośno na całym świecie. Inny przykład, to Metropolitan Museum of Art, które nie chcąc tracić pieniędzy na druki, udostępniło swoje katalogi w formie e-booków.

Po pytaniach i definicjach przychodzi czas na odpowiedzi, czyli odpowiednie rozwiązania – dopasowane narzędzia, platformy, funkcjonalności, design, a także marketing i promocja. Wszystko, dzięki czemu nasz projekt będzie faktycznie wykorzystywany przez użytkowników.

2. Aplikacje webowe

zastosowanie/wystawy wirtualne /przykłady

Aplikacje webowe od dawna niewiele mają wspólnego z „klasycznymi” stronami www muzeów. Nie są to też przepastne bazy danych, pełne nudnych informacji katalogowych. To interaktywne, responsywne witryny, wypchane multimediami i dodatkowymi treściami, czasami pozwalające nam na remiksowanie kolekcji, zapisywanie ich na naszych dyskach czy publikację w mediach społecznościowych. Najważniejszy jest tu sposób prezentowania kolekcji.

Przydatne linki – aplikacje webowe:

10 Vintage Museum Web Pages from the 90s.
<http://museumnerd.org/2014/>

Panorama Muzeum Narodowego w Warszawie
<http://muzeumnarodowe.wkraj.pl/#/23688/239>

Wirtualne Muzeum Narodowe w Krakowie
<http://www.imnk.pl/>

Google Art Project – Wersal
<http://www.google.com/culturalinstitute/exhibit/immortalising-versailles/AR8X4Mtd?projectId=art-project>

Wystawy Google Cultural Institute
<http://www.google.com/culturalinstitute/exhibit/louis-xiv/AR9JhTFH?projectId=art-project>

Muzeum Sztuki Nowoczesnej, strona wystawy „Co widać. Polska sztuka dzisiaj”
<http://cowidac.artmuseum.pl/pl>

Museum of Modern Art, Nowy Jork, strona wystawy Century of the Child
<http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2012/centuryofthechild/>

Rijksmuseum Amsterdam, aplikacja webowa Rijksstudio
<https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio>

Metropolitan Museum of Art w Nowym Jorku, aplikacja webowa Metpublications
<http://www.metmuseum.org/metpublications>

Przydatne linki – nowe trendy:

Antwerp Museum i beacons
<http://vimeo.com/84760383>

Google Glass w Muzeum Egipskim w Turynie
<http://www.rokivo.com/2013/11/museum-becomes-fully-accessible-to-deaf-people/>

Modele i druk 3D w Smithsonian
<http://3d.si.edu/>

3. Aplikacje mobilne zastosowanie / przykłady

Aplikacje mobilne (projektowane na smartfony i tablety) zyskały sobie bardzo szerokie zastosowanie w muzeach. Mamy teraz do czynienia nie tylko ze zwykłymi przewodnikami po ekspozycjach, ale także przewodnikami ulicznymi, fotograficznymi, czytnikami książek, aplikacjami dla dzieci i osób niepełnosprawnych.

4. Nowe trendy beacons/Google Glass /modele i drukarki 3D /nowi odbiorcy – niepełnosprawni

Nowinki technologiczne nie omijają muzeów – urządzenia z Bluetooth Low Energy, Google Glass, modelowanie i druk 3d, dają muzeom zupełnie nowe, niespotykane do tej pory możliwości. Za kilka lat projekty oparte na tych technologiach będą wykorzystywane na szeroką skalę. Przeszkodą w ich szerokiej ekspansji – jak w przypadku wszystkich „nowalijek” – jest ciągle jeszcze stosunkowo wysoka cena.

Przydatne linki – aplikacje mobilne:

Cleveland Museum of Art, aplikacja mobilna Artlens
<http://www.clevelandart.org/gallery-one/artlens>

Guggenheim Museum, aplikacja mobilna Guggenheim App
<http://www.guggenheim.org/new-york/visit/app>

MoMA Books, aplikacja Museum of Modern Art
<http://www.moma.org/explore/mobile/momabooks>

Louvre Kids, aplikacja Luwru dla dzieci
<http://itunes.apple.com/us/app/louvre-kids/id513344089?mt=8>

My Warsaw – Warszawa jest moja, aplikacja Muzeum Historii Żydów Polskich i Domu Spotkań z Historią
<https://itunes.apple.com/pl/app/my-warsaw-warszawa-jest-moja/id530959097?mt=8>

5. Z myślą o nadgorliwych

Na zakończenie coś dla tych, którzy chwycili technologicznego bakcyła i chcą podpatrywać najlepszych. Mowa o stronie Museums and the Web – www.museumsandtheweb.com. Rekomendowanie tej witryny wydaje się zbędne. Wspomnę więc tylko, że każdego roku portal wybiera najlepsze internetowe projekty (webowe, mobilne, socialowe). Warto przejrzeć listy nominowanych i zwycięzców i udać się pod podane adresy.

STOLIK EKPERCKI

Zagadnienia

- Jak dotrzeć z informacją lub naszymi działaniami do młodzieży gimnazjalnej i licealnej?
- Przegląd przydatnych w takich działaniach narzędzi promocyjnych, zarówno tradycyjnych (plakaty, partnerstwa z instytucjami kultury, kinami, barami, itp.) oraz online (Facebook, Twitter, Instagram, newslettery, aplikacje mobilne opierające się na grywalizacji).
- W jaki sposób selekcjonować treści publikowane w Internecie?

Pytania do ekspertki

Jak dotrzeć do nowych grup odbiorców wykorzystując technologie mobilne i webowe?

Z pytaniem tym przy stoliku usiedli przedstawiciele stowarzyszeń, zainteresowani pozyskiwaniem nowych grup odbiorców zarówno dla festiwalu architektury drewnianej, jak i otwartej pracowni R5 – nowego twórczego miejsca na mapie Białegostoku, a także do galerii sztuki o ugruntowanej pozycji – za sprawą digitalnej kolekcji dzieł sztuki czy działań performatywnych.

Pytanie jest na pierwszy rzut oka podobne jak przy sąsiednim stoliku. Jednak punkt wyjścia zdecydowanie inny. W tym przypadku od razu zdefiniowano grupę, której dotyczyły analizy i dyskusja z ekspertką. To młodzież: gimnazjalna, licealna i studencka. Trudno dostępna,

pamiętaj, że...

Podstawą każdego projektu jest wnikliwa analiza potrzeb i oczekiwań grupy docelowej, do której adresowany jest projekt oraz nieustanne wychodzenie poza schemat. Określenie grupy docelowej wiąże się z rozpisaniem person – wymyśleniu kilku postaci, określenie ich charakteru, zainteresowań, narzędzi, których używają i dzięki którym można do nich dotrzeć. Wyjście poza schemat w tym kontekście oznacza to, co w języku marketingowym określa się hasłem „inbound marketing”. Jest to strategia polegająca na podejmowaniu działań, które umożliwią odbiorcom samodzielne odnalezienie nadawcy danego przekazu. Z pojęciem tym wiąże się m.in. tworzenie i rozpowszechnianie unikalnych treści, często niezwiązanych z produktem czy projektem, który chcemy promować bezpośrednio, a jedynie pośrednio. Na przykład promocja szlaku kultury ludowej mogłaby się odbywać przez warsztaty designu ludowego, czy kuchni). Dzięki takiemu podejściu zyskujemy szerszy potencjalny zakres odbiorców projektu.

mało uchwytne, wybredne i wciąż wymagające nowych atrakcji. Technologie webowe i mobilne rozpoznałyśmy jako sposób na zmierzenie się z nimi.

Stańska: *Bardzo się cieszę, że uczestnicy seminarium traktują nowe technologie jako narzędzia, a nie cel sam w sobie. A z takim podejściem można się wciąż często spotkać.*

Analiza poszczególnych projektów pod kątem „docieralności” do wskazanej grupy doprowadziła do jednej smutnej konstatacji – że instytucje kultury mają poważny problem z panującym systemem edukacji, którego niezamierzenie

stają się ofiarą, ale też do jednej optymistycznej – po to mamy coraz lepsze narzędzia, by ten problem zwalczać. Technologie mobilne i webowe są tu o tyle niezbędne, że dziś dotarcie bez nich do świata ludzi młodych staje się właściwie



Fot. Daniel Kiermut

Zuzanna Stańska (druga od lewej) prowadzi zajęcia przy stoliku eksperckim poświęconym technologiom mobilnym i webowym

niemożliwe. Aplikacje, gry, miksowanie, lajkowanie, dzielenie się, błyskawiczny dostęp to właściwości tego systemu.

Ekspertka zwracała uwagę na pragmatyzm młodzieży – są nieustannie bombardowani ofertami, więc poszukują coraz bardziej wyrafinowanych treści; są zaangażowani w dziesiątki lekcyjnych i pozaszkolnych projektów, chętniej więc zwrócą uwagę na coś, co może im się przydać. Dlatego może lepiej się sprawdzić w kontakcie z nimi aplikacja pokazująca obiekty muzealne w kontekście programu nauczania (...a to jest szabla, którą Sobieski siekł Turków pod Wiedniem), niż kolejny wirtualny przewodnik po muzeum.

Ekspertka doradzała też, by myśleć o tak wymagającym odbiorcy otwierać się wciąż na tradycyjne narzędzia marketingowe, chociażby takie jak... plotka. A raczej – dobra opinia, która w tym przedziale wiekowym znaczy wiele. Przyda się tu zatem otwarcie instytucji czy organizacji na partnerstwo z podmiotami spoza „branży”, ale za to modnymi w środowiskach młodzieżowych.

Warto „pokazać się” w dobrym towarzystwie, czyli zadbać o to, by być widocznym w takich modnych „miejscówkach” – można zorganizować wspólnie jakieś wydarzenie, w programie festiwalu umieścić punkt programu w siedzibie partnera lub zaprosić jego gości do siebie. Nie zaszkodzi też wspólnie się obfotografować, otagować i oblaikować. Jest szansa, że jeśli komuś się spodoba to wieść szybko się rozniesienie, że u nas (w instytucji, na naszym wydarzeniu) dobrze jest się pokazać.

przykład

Przykład opracowany przez uczestników z ekspertem w trakcie sesji stolikowej.

Problem: Jesteśmy ofiarami systemu, czyli jak dotrzeć do młodzieży licealnej.

Rozwiązanie krok po kroku

1. Wczytujemy się wnikliwie w szkolną podstawę programową.

Szukamy tematów, powiązań, analogii z zakresem projektu, który mamy w planach. To odwołanie się do pragmatyzmu ludzi młodych, wskazanie im, że dzięki uczestnictwu w naszym wydarzeniu, czy projekcie mogą „zaliczyć” jakiś punkt w programie edukacji, przygotować się do kolejnego testu, zrealizować atrakcyjnie obowiązkowy projekt. Nie obawiamy się odwołania do programu nauczania, ale szukamy też jak najciekawszych, niebanalnych metod jego realizacji w naszych przedsięwzięciach.

2. Budujemy partnerstwa z miejscami, w których „bywa się”. Dotyczy to zarówno sfery online, jak i offline.

3. Budujemy aplikację mobilną, bazującą na grywalizacji, ale z nagrodami w świecie rzeczywistym, namacalnymi. Nie zawsze musi to być konkretny prezent, równie dobrze sprawdzić się może pomysłowa gratyfikacja, jak chociażby... noc w muzeum.

Katarzyna Sawko

otwarte licencje otwieranie zasobów instytucji

stolik ekspercki

1. Czym jest Creative Commons
2. Jak wybrać właściwą licencję CC
3. Jak są zbudowane licencje CC / rodzaje licencji
4. Jak publikować na licencjach CC
5. Jak korzystać z zasobów udostępnianych na licencjach CC
6. Popularne otwarte zasoby
7. Otwartość w instytucji – co zyskujemy

1. Licencje CC

Czym jest Creative Commons?

Dzięki technologiom cyfrowym prawie każdy może stać się twórcą. Internet daje możliwości i warunki do dzielenia się efektami własnej twórczości i korzystania z dorobku innych. Creative Commons udostępnia darmowe narzędzia, dzięki którym proces tworzenia i wymiany treści w Internecie jest przejrzysty i zgodny z obowiązującym prawem.

W tradycyjnym modelu praw autorskich, który wyraża maksyma **wszystkie prawa zastrzeżone**, wykorzystanie cudzego utworu prawie zawsze wiąże się z koniecznością uzyskania zgody autora. Ten proces bywa uciążliwy i zniechęcający, szczególnie w sytuacji – a z takim stanem rzeczy mamy obecnie do czynienia – gdy liczni autorzy są skłonni dzielić się swoją twórczością.

Creative Commons ułatwia ten proces, stosując zasadę **pewne prawa zastrzeżone**. Publikując swoje dzieło – raport, powieść, piosenkę czy zdjęcie – autor może określić, w jaki sposób inni będą mogli z jego utworu korzystać.

By to zrobić, wystarczy skorzystać z gotowych wzorów licencji, które oferują różnorodne zestawy warunków, różne konfiguracje swobód i ograniczeń. Dzięki temu autor może samodzielnie określić zasady, na których chce dzielić się swoją twórczością z innymi.

Warunki licencyjne są niczym klocki: zasady określone przez daną licencję są wynikiem złożenia razem dwóch lub trzech takich warunków.

Licencje Creative Commons posiadają cechy wspólne (poszanowanie autorskich praw osobistych) oraz dodatkowe warunki wybrane przez licencjodawcę (czy twórcę).

Twórca, korzystając z licencji, zawsze zachowuje prawa autorskie, jednocześnie umożliwia innym kopiowanie i rozpowszechnianie. Dodatkowo może określić czy ich wykorzystywanie może odbywać się wyłącznie w warunkach niekomercyjnych lub ograniczyć możliwości tworzenia utworów zależnych.

2. Jak wybrać właściwą dla nas licencję CC

Aby wybrać właściwe warunki licencji Creative Commons, autor musi odpowiedzieć sobie na dwa proste pytania. Po pierwsze: czy zgadza się na komercyjne wykorzystanie swoich dzieł? Po drugie: czy zgadza się na tworzenie utworów zależnych od oryginału, a jeśli tak, to czy chce również wymagać od użytkowników, aby utwory zależne były dostępne na tej samej licencji?

Zapis *Na Tych Samych Warunkach* to mechanizm wspierający wolną kulturę oraz popularyzację wolnych licencji. Zastosowanie go oznacza, że każdy kolejny utwór musi być udostępniony na wolnej licencji.

Przykładowo, aby wykorzystać zdjęcie w naszej publikacji np. raporcie, musimy być jego autorem/autorką lub posiadać odpowiednie do tego prawa. Znalezione w Internecie zdjęcie może być podpisane na wiele różnych

sposobów: pierwsza grupa to zapisy mówiące o pełnej ochronie prawnoautorskiej: *wszystkie prawa zastrzeżone*, ©, *imię i nazwisko twórcy/twórczyni*. Taki zapis pozwala nam wyłącznie na dozwolony użytek osobisty. Nie mamy prawa rozpowszechniać takiego utworu czy dokonanych na nim modyfikacji szerzej, niż poza kręgiem znajomych i rodziny.

Trzeba pamiętać, że nawet jeżeli brak jakiegokolwiek podpisu pod zdjęciem, jest ono chronione prawem autorskim. Jeśli chcemy skorzystać z takiego zdjęcia musimy zapytać autora/autorkę o zgodę. W praktyce już samo znalezienie kontaktu do odpowiedniej osoby (samego autora, bądź jego przedstawiciela) jest wystarczająco trudnym zadaniem.

Inaczej jest w przypadku wolnych i otwartych licencji, np. Creative Commons: CC-BY, CC BY-SA, itp. Z tych zdjęć możemy korzystać zgodnie z warunkami zapisanymi w licencji, bez konieczności pytania o zgodę autora/autorki.

Wolne i otwarte licencje ułatwiają nam dostęp i możliwość skorzystania z dzieł. Skoro to robimy, nie powinniśmy zapominać o odbiorcach treści (dzieł), które produkujemy jako organizacja.

Publikując na licencjach Creative Commons umożliwiamy promowanie dzieł w formie cytatów (np. umieszczenia na blogach i stronach innych organizacji), dodawania do nich przez użytkowników swoich uwag lub przerabiania zawartych w nich danych. Umożliwianie zaistnienia takich procesów wpłynie pozytywnie na popularyzację wiedzy i budowania pozycji naszej organizacji.

Licencje Creative Commons wymagają podania informacji o autorze/autorce w momencie

wykorzystywania materiału. Określają również jasno zasady wykorzystania utworu.

Otwarte licencje na publikację umożliwiają poszerzenie grona ich odbiorców i odbiorczyń, zwłaszcza dzięki ułatwianiu ich ponownego wykorzystania i modyfikacji – często w sposób, którego wcześniej nie przewidywaliśmy.

3. Typy i budowa licencji CC

Jak można się zorientować, licencje składają się z czterech elementów, które nazywa się warunkami – *BY (Uznanie Autorstwa)*, *NC (Użycie Niekommercyjne)*, *ND (Bez Utworów Zależnych)*, *SA (Na Tych Samych Warunkach)*. Połączenie poszczególnych warunków daje odpowiednie licencje.

Każda z licencji dba o informację o autorze (aby nie doszło do pomyłek czy plagiatów) dlatego zaczyna się od warunku *Uznanie Autorstwa*, który wymaga podania autora/autorki oryginału przy wykorzystaniu dzieła.



Uznanie Autorstwa

Uznanie Autorstwa oznacza, że wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.



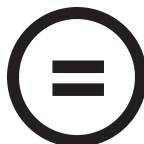
Użycie Niekommercyjne

Użycie Niekommercyjne oznacza, że wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie, ale nie można czerpać z tego tytułu korzyści finansowych.



Na Tych Samych Warunkach

Ten warunek oznacza, że wolno rozprowadzać utwory zależne jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.



Bez Utworów Zależnych

Ten warunek oznacza, że wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór jedynie w jego oryginalnej postaci. Tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

Wszystkie licencje CC są kombinacjami wymienionych warunków. Wybór należy do Ciebie

i do organizacji, ale pamiętaj że jeśli celem jest najefektywniejsze realizowanie misji organizacji, to wiedza i informacje o tym, co robicie oraz efekty Waszej pracy powinny być możliwie najszerzej dostępne. Wolne licencje sprawdzą się tu najlepiej. Są również najlepszym rozwiązaniem, gdy wydajemy środki publiczne, ponieważ gwarantują wszystkim równe prawa w dostępie do wytworzonych dzieł.

Więcej o licencjach Creative Commons dowiesz się ze strony www.creativecommons.pl, a polskie organizacje wykorzystujące CC poznasz na www.otwartengo.pl.

3.1 Kiedy użyć licencji *Uznanie Autorstwa (CC BY)?*

Tę licencję warto wybrać, jeśli chcecie zezwolić odbiorcom Waszych działań na swobodne wykorzystywanie (poprawianie, dostosowywanie, powielanie i rozpowszechnianie utworów), w tym również do celów komercyjnych. Wymaga jedynie każdorazowego oznaczenia autorstwa, czyli przywołania nazwy instytucji i osoby, które pierwotnie stworzyły utwór.

Dzięki tak sformułowanym warunkom sfinansowane przez Waszą organizację zasoby będą służyć innym i jednocześnie skutecznie promować Wasze działania. Licencja *Uznanie Autorstwa* stawia przed odbiorcą najmniej warunków (wyłącznie uznanie autorstwa) i dodatkowo pozwala mu na zmianę licencji lub wręcz objęcie utworów zależnych pełną ochroną prawno-autorską. Ta licencja jest również najlepsza, jeśli zgadzacie się na komercyjne wykorzystanie efektów Waszej pracy.

3.2 Kiedy użyć licencji *Uznanie autorstwa – Na Tych Samych Warunkach (CC BY-SA)*?

Licencji tej używamy, gdy chcemy zagwarantować, aby wszystkie treści, które powstaną w oparciu o nasze zasoby, były dostępne i otwarte. Licencja *Uznanie Autorstwa – Na Tych Samych Warunkach CC BY-SA* jest tak zwaną licencją „wirusową”, bo narzuca konieczność stosowania tej samej licencji dla wszystkich utworów zależnych.

W praktyce oznacza to, że kiedy chcemy wykorzystać fragment utworu na licencji CC BY-SA, musimy na tej samej licencji opublikować nasz końcowy utwór (jeśli do artykułu opublikowanego na licencji CC BY-SA dopiszemy własny akapit, powstały utwór musimy udostępnić innym na tej samej licencji). Ten warunek sprawia, że otwartość rozprzestrzenia się. Takie licencje posiadają zasoby Wikipedii.

Czasami wymóg stosowania wolnej licencji może ograniczyć dalsze wykorzystanie utworu. Dzieje się tak w przypadku kompilacji, zbiorów utworów pochodzących z różnych źródeł. Nie zawsze taki zbiór może zostać opublikowany na wolnej licencji. Materiały organizacji pozarządowych często są wykorzystywane równolegle z innymi źródłami, dlatego zalecamy licencję, która nie zawiera warunku „wirusowego”.

Licencja Uznanie Autorstwa – Na Tych Samych Warunkach (CC BY-SA) może być też dobrym zabezpieczeniem przed komercyjnym wykorzystaniem treści. Choć sama licencja zapewnia ochronę, to większość komercyjnych wydawców treści skłania się do stosowania

pamiętaj, że...

Stosując wolne licencje należy posiadać prawa do udostępnianego za ich pomocą utworu. Jeśli zlecacie komuś zredagowanie publikacji, nakręcenie filmu czy wykonanie sesji fotograficznej, zadbajcie o odpowiedni zapis w umowie. Najprościej, jeśli wykonawca dzieła przekáže Wam majątkowe prawa autorskie i umożliwi swobodne nim dysponowanie.

bardziej restrykcyjnych warunków, nie decyduje się na korzystanie z treści publikowanych na licencji CC BY-SA.

4. Jak publikować na licencjach CC?

Korzystanie z licencji jest proste i nie wymaga wizyty u prawnika. Chcąc opublikować swój utwór na licencji Creative Commons, musicie się zastanowić, na jakie jego wykorzystanie jesteście gotowi się zgodzić.

Przed publikacją na licencji CC należy też sprawdzić stan prawny dzieła, które chcemy udostępnić. Jeśli jesteś autorem/ką i nie udzieliłeś/łaś nikomu licencji ani oddałeś/łaś praw, możesz swobodnie użyć licencji CC. Jeśli jako instytucja nabywasz jakiś utwór (np. w wyniku umowy o dzieło) powinnaś/powinieneś posiadać zgodę na wykorzystanie tego materiału na odpowiednich polach eksploatacji. Nie możesz udzielić licencji, która daje szersze prawa użytkownikom, niż te, które Ty sam/sama posiadasz.

Jeśli wybrałeś/łaś już licencję i posiadasz odpowiednie prawa, możesz publikować swoje treści. Jak to zrobić? Najważniejsze jest to,

by oznaczyć odpowiednio materiały, czyli podać w nich informacje o autorach i licencji. W książce można to zrobić w stopce redakcyjnej, w filmach w napisach końcowych, a w przypadku zdjęć w ich opisach i metadanych. Możesz też użyć serwisów www, które to ułatwiają np. flickr.com, który pozwala publikować zdjęcia na licencjach CC, a vimeo.com filmy. Strony internetowe zwykle oznacza się również w ich stopce. Aby zrobić to poprawnie technicznie (tak, by wyszukiwarki internetowe rozpoznawały stronę jako dostępną na licencji CC), można skorzystać z wybieraka licencji na stronie <http://creativecommons.pl/wybierz-licencje/>, dzięki któremu łatwo dokonać wyboru licencji. Następnie wystarczy już tylko opisać utwór odpowiednią informacją licencyjną i oznaczyć graficznym symbolem licencji.

Tekst i ikona zostaną wygenerowane na: <http://creativecommons.pl/wybierz-licencje/>. Na stronie pojawi się również fragment kodu html, który należy dodać do kodu strony internetowej, na której umieszczamy publikację. Po wklejeniu kodu pojawi się ikona i odnośnik do strony creativecommons.pl, która wyjaśnia zasady wybranej przez nas licencji.

Jeśli decydujemy się na opublikowanie na licencji CC całej zawartości naszej strony, warto tę informację umieścić w stopce strony. Ułatwi to jej odnalezienie osobom świadomie szukającym otwartych treści.

5. Jak korzystać z otwartych zasobów?

Korzystanie z tzw. otwartych zasobów, czyli utworów publikowanych na licencjach CC, staje

się w trzecim sektorze coraz bardziej powszechne. Każda organizacja promuje swoje działania. Większość organizuje szkolenia, warsztaty, tworzy publikacje czy scenariusze zajęć. Chcąc zaoszczędzić czas i środki, autorzy treści sięgają po legalnie dostępne materiały, które wolno im swobodnie rozpowszechniać i udostępniać publicznie. Materiały opublikowane na wolnych licencjach łatwo znaleźć w sieci. Wystarczy wejść na stronę <http://search.creativecommons.org/>, wpisać pożądane hasło w wyszukiwarce i zaznaczyć, czy planujemy dany utwór modyfikować i udostępniać komercyjnie. Wyszukiwarka Creative Commons pomaga przeszukiwać największe repozytoria otwartych treści, m.in. Wikipedię, YouTube czy Flickr (repozytorium zdjęć). Materiały dostępne na licencjach CC potrafi rozpoznać również Google. Wymaga to skorzystania z opcji zaawansowanego wyszukiwania.

Przystępny przegląd otwartych zasobów można znaleźć w publikacji Koalicji Otwartej Edukacji Przewodnik po otwartych zasobach, a także na stronie www.otwartezasoby.pl.

5.1 Jak należy korzystać z utworu opublikowanego na licencji CC?

Wyobraźmy sobie, że przygotowujecie artykuł o akcji ekologicznej na blog i potrzebne Wam jest zdjęcie drzewa. Chcecie zagwarantować sobie maksimum swobód wykorzystania zarówno zdjęcia, jak i całego materiału, który publikujecie, dlatego wybieracie zdjęcie będące na licencji CC BY lub CC BY-SA. Zapewne wyszukiwarka Creative Commons podsunie Wam jedną z fotografii z serwisu Flickr, którą możecie ściągnąć na swój

komputer i zamieścić na blogu. Przestrzegając zasad licencji, w widocznym miejscu na stronie internetowej musicie podać nazwisko lub pseudonim autora, źródło, z którego pochodzi utwór oraz rodzaj licencji, na której zostało udostępnione.

Przykład: fot. Flickr, Accretion Disc, CC BY

Nie zawsze wygodnie jest umieszczać opis z informacją bezpośrednią przy wykorzystanym utworze. Nie ma problemu, abyście dodali spis wykorzystanych materiałów, np. na końcu publikacji czy na odwrocie ulotki, pod warunkiem jednak, że zawsze możliwe będzie jednoznaczne zidentyfikowanie źródła, autora i licencji dla każdego utworu.

Pamiętajcie, że wybór zdjęcia na „wirusowej” licencji *Na tych samych warunkach* zobowiązuje Was do udostępnienia Waszych treści na identycznej licencji!

5.3 Zasoby na CC. Wyszukiwanie

Wyszukiwarka Creative Commons oferuje możliwość przeglądania treści na licencjach CC w serwisach Google, YouTube, Wikimedia Commons, Soundcloud, Jamendo i innych.

<http://search.creativecommons.org/>

Zaawansowana wyszukiwarka Google pozwala filtrować treści według praw do ich wykorzystania. Wyszukiwarka pozwala przeszukiwać strony WWW i grafiki po licencjach CC.

http://www.google.pl/advanced_search

6. Popularne otwarte zasoby.

6.1 Teksty i materiały edukacyjne

Wikipedia – największa encyklopedia w sieci i zarazem największy otwarty społecznościowo tworzony projekt. Wikipedia i jej projekty siostrzane działają na licencji CC-BY-SA.

<http://pl.wikipedia.org/>

Wolne Lektury – ponad 1800 utworów należących do domeny publicznej (co do których nie obowiązują już prawa autorskie majątkowe) lub na wolnych licencjach. Znajdziemy tu m.in. lektury szkolne oraz klasykę literatury polskiej i zagranicznej. Wiele pozycji dostępnych jest także w formie audiobooków.

<http://wolnelektury.pl/>

Włącz Polskę – zestaw materiałów edukacyjnych dla dzieci polskich uczących się za granicą przygotowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej i Ośrodek Rozwoju Edukacji Polskiej za Granicą.

<http://www.wlaczpolske.pl/>

Akademia Orange – program grantowy dla projektów z zakresu edukacji kulturalnej, którego wszystkie efekty dostępne są na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa. Zasoby edukacyjne, promocyjne, gry, scenariusze lekcji czy wideo produkowane w ramach projektów dostępne są na stronie Akademii oraz często również na stronach organizacji i instytucji, które realizują projekty.

<http://www.akademiaorange.pl/projects/>

Saylor.org – angielskojęzyczny, bezpłatny i otwarty zbiór e–podręczników kursowych na poziomie uczelni wyższej do kilkunastu najpopularniejszych przedmiotów akademickich.

<http://www.saylor.org/>

6.2 Zasoby graficzne

Flickr.com to największy (ponad 800 milionów zdjęć) zasób fotografii w ramach którego znajdziemy prawie 200 milionów prac na licencjach Creative Commons. Flickr pozwala wygodnie przeszukiwać zasoby przez licencje za pomocą strony wyszukiwania zaawansowanego lub specjalnej poświęconej licencjom CC.

<http://www.flickr.com/creativecommons>

Open Clipart Library – zbiór wolnych (zwykle w domenie publicznej lub na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa) grafik wektorowych oraz ikon.

<http://openclipart.org/>

Open Font Library – biblioteka czcionek, które dostępne są wyłącznie na wolnych licencjach. Czcionki możemy pobrać do wykorzystania w edytorach tekstu czy grafiki, a dzięki funkcjom CSS możemy wykorzystać je również jako webfonts czyli do projektów stron itp.

<http://openfontlibrary.org/>

The Noun Project – serwis oferujący ogromny wybór ikon (w formatach wektorowych) które można wykorzystywać w publikacjach, infografikach i projektach stron WWW. Wszyst-

kie materiały dostępne są na wolnych licencjach lub w domenie publicznej.

<http://thenounproject.com/>

6.2 Zasoby wideo

Vimeo.com – uważany za bardziej profesjonalny i artystyczny odpowiednik serwisu YouTube.com. Udostępnia już ponad 1,5 miliona filmów na wszystkich licencjach CC.

<http://vimeo.com/creativecommons>

YouTube.com – ponad cztery miliony filmów na licencjach tradycyjnych i Creative Commons Uznanie Autorstwa.

<http://www.youtube.comZ>

Blip.tv – serwis wideo nastawiony na profesjonalne produkcje i telewizje internetowe. Umożliwia publikowanie na licencjach CC.

<http://blip.tv/>

6.3 Zasoby audio

Jamendo – muzyczny serwis internetowy publikujący utwory na licencjach Creative Commons/Free Art License. Działa od 2005 roku i w swej kolekcji ma ponad 350 000, z których można korzystać za darmo.

<http://jamendo.com>

Musopen – nowe i archiwalne nagrania utworów kilkuset kompozytorów muzyki klasycznej oraz podobnej ilości zapisów nutowych.

<http://musopen.org/>

Free Music Archive – serwis z muzyką na licencjach CC. Serwis umożliwia przeszukiwanie po kategoriach tematycznych oraz obserwowanie kolekcji tworzonych przez instytucje lub społeczności.

<http://freemusicarchive.org/>

SoundCloud – serwis służący publikacji i promocji muzyki i nagrań dźwiękowych. Skupia się na wygodzie udostępniania materiałów i funkcjach społecznościowych np. komentowania konkretnych momentów w utworach. Aktualnie w serwisie znajdziemy ponad 17.000 otwartych utworów.

<http://soundcloud.com/creativecommons>

7. Jak zapewnić otwartość zasobów?

Gwarancją otwartości zasobów są przede wszystkim mechanizmy licencyjne zezwalające na swobodne wykorzystywanie, poprawianie, dostosowywanie, powielanie i rozpowszechnianie utworów. Są one nazywane wolnymi licencjami, ponieważ działają w ramach obowiązującego systemu praw autorskich, zapewniając szerszą otwartość, niż standardowe rozwiązania prawne. Zastosowanie takich licencji jest bardzo proste i nie wymaga specjalistycznej wiedzy prawnej ani skomplikowanych procedur i dokumentów.

Pośród kilku dostępnych licencji standardem stosowanym przez liczne organizacje społeczne i w projektach obywatelskich są dwie wolne licencje: licencja Creative Commons Uznanie Autorstwa (CC BY) oraz licencja Creative Commons Uznanie Autorstwa – Na Tych Samych Warunkach (CC BY-SA).

Otwartość w instytucji – korzyści

- otwartość sprzyja budowaniu współpracy i wymianie wiedzy
- otwartość pozwala zwiększyć efektywność wydatkowania środków poprzez rozszerzanie kręgu beneficjentów i wydłużenie pozytywnego oddziaływania projektu po jego zakończeniu
- otwartość oznacza większą skalę oddziaływania i promocji treści, a wraz z nimi wzrost zasięgu i wpływu idei propagowanych przez organizację
- otwartość zasobów gwarantuje przejrzystość działań, ułatwia tworzenie nowych projektów, przyspiesza proces wdrażania wiedzy i jej aktualizowania, wreszcie zapobiega dublowaniu się wysiłków
- otwarte zasoby dają znacznie większy od standardowego zwrot nakładów na inwestycje. Nie chodzi tu jednak o zwrot czysto finansowy, lecz o rosnące dobro wspólne

Równie ważne, co zastosowanie konkretnej wolnej licencji, jest faktyczne udostępnienie utworu w Internecie, bez zbędnych ograniczeń, wynikających na przykład z konieczności rejestracji, ponoszenia opłat za dostęp czy opublikowanie zasobów w formie zamkniętych formatów plików. Zamknięte formaty plików to takie,

których opis działania (dokumentacja) jest dostępna tylko ich producentowi. Przykładem zamkniętego formatu jest format .doc stworzony przez Microsoft Office.

Standardem w zakresie otwartego publikowania mogą być wytyczne Budapesztańskiej Deklaracji Otwartego Dostępu sformułowanej w 2002 roku w odniesieniu do publikacji naukowych, ale mającej przełożenie także na inne typy zasobów – <http://www.soros.org/openaccess/read.shtml>.

STOLIK EKSPERCKI

Zagadnienia

Na początku spotkania omówione zostały zagadnienie wolnego licencjonowania i swobodnego obiegu treści w Internecie. Wyjaśnione zostały mechanizmy działania licencji Creative Commons (warunki korzystania z cudzych utworów oraz udostępniania własnych) oraz poszczególne rodzaje licencji, a także funkcjonowanie utworów w domenie publicznej. Na koniec – przegląd popularnych otwartych zasobów, m.in. repozytoriów zdjęć, tekstów i muzyki.

Pytania do ekspertki

Jak poszukiwać posiadaczy autorskich praw majątkowych?

To kluczowe zagadnienie w każdej sytuacji, gdy chcemy publikować w Internecie czyjeś utwory w wolnym dostępie (jako biblioteczkę, zasób mediateki, otwarte repozytorium, itp.). Punktem wyjścia było zatem przypomnienie różnicy między prawami autorskimi osobistymi (niezbywalnymi) i majątkowymi (zbywalnymi). Pierwsze dotyczą kwestii podstawowych: kto stworzył dany utwór i jak powinien być oznaczony (imię i nazwisko, pseudonim, anonim, itd.). Drugi obszar to prawa majątkowe do utworu, których posiadaczem wcale nie musi być twórca, może zaś być wydawca, producent, instytucja, organizacja zbiorowego zarządu, spadkobiercy, czy ktokolwiek, komu zostały one przekazane. Wiedza ta jest punktem wyjścia do jakichkolwiek dalszych prac nad dzie-

łem, które chcemy włączyć do swojego projektu (przetworzyć lub tylko opublikować). Wszystkie projekty, które były omawiane przy tym stoliku, dotyczyły właśnie publikacji cudzych utworów, czy to w otwartym repozytorium, które chce stworzyć Biblioteka Politechniki Białostockiej, czy na stronach internetowych, gdzie Centrum Zamenhofs chce udostępnić np. wydawnictwa, których nakład został wyczerpany, a Warszawskie Centrum Doradztwa Prawnego otwarte zasoby m.in. literatury prawniczej czy zdigitalizowanych obiektów związanych z historią, medycyną sądową, itp.

Sawko: Uczestniczki kilkakrotnie musiały dociekać podczas realizacji swoich projektów, do kogo należą prawa, aby móc opublikować wybrane utwory w tzw. wolnym dostępie.

Gdzie szukać takich informacji? Oczywiście najprościej u źródła – u autora, o ile żyje. Pomocne mogą być noty redakcyjne w publikacjach, zasięgnięcie informacji w ZAIKS-ie i podobnych organizacjach, sprawdzenie przebiegu kariery zawodowej, etc.

Jak przekonać autorów lub posiadaczy praw do wyrażenia zgody na udostępnienie utworów na licencji Creative Commons?

Uczestniczki spotkania zebrały argumenty ZA, które mogą być wykorzystane w trakcie rozmowy na ten temat. Dotyczy to zarówno sytuacji, gdy podpisujemy umowę na wykonanie utworu, który następnie chcemy publikować w wolnym dostępie (np. na licencji CC), ale też renegocjo-

pamiętaj, że...

Szczególnie istotne jest docieranie z udostępnianymi publikacjami i treściami do jak najszerszego grona odbiorców, podejmowanie prób wyjścia poza krąg użytkowników strony danej instytucji czy organizacji. Jest to możliwe przede wszystkim dzięki publikowaniu w dostępnych repozytoriach i bibliotekach cyfrowych, np. na stronie otwartengo.pl.

wania podpisanych już umów, które takiej opcji nie zakładały.

Sawko: *Za użyciem licencji CC przemawia za tym choćby możliwość szerszej promocji utworu i autora, gwarancja uznania autorstwa oraz prosta, ale szlachetna idea dobra wspólnego i dzielenia się z innymi swoją twórczością, w myśl zasady redukowania barier w dostępie do wiedzy.*

Fot. Daniel Kiermut



Katarzyna Sawko (pierwsza z prawej) w trakcie spotkania przy stoliku eksperckim

Czym kierować się przy wyborze licencji Creative Commons?

Ekspertka przypomniała uczestniczkom typy licencji i związane z nimi możliwości/ograniczenia. Takie informacje możecie też znaleźć na stronach internetowych podanych obok. Opowiedziała też o obawach, jakie pojawiają się w takiej sytuacji.

Jeden z częstszych przypadków dotyczy zakazu komercyjnego użycia utworu. Katarzyna Sawko mówiła, że wielu twórców wprowadza takie ograniczenie. Wychodzą z założenia, że skoro utwór publikowany jest za darmo, autor nie będzie czerpać korzyści finansowych, to nie ma powodu zostawiać furtkę bardziej „pazernym” osobom i umożliwiać im wytworzenie z naszego utworu czegoś, co będzie generowało opłaty (np. scenariusz opublikowany legalnie w wolnym dostępie wydawnictwo XYZ mogłoby włączyć do podręcznika, który byłby płatny). To jednak zdarza się sporadycznie.

Znacznie częściej oglądamy drugą stronę tego medalu. Brak zgody na komercyjne użycie powoduje m.in. to, że utwór (np. zdjęcie) nie może być już użyty legalnie na stronie, na której umieszczone są reklamy. Wystarczy wyobrazić sobie następującą sytuację: nasza fotografia spodobała się blogerowi, który chce ją umieścić na swojej stronie. Jednak nie może tego zrobić legalnie, bo publikuje też treści komercyjne (reklamy). Efekt: bloger w tym przypadku nie zarobi ani złotówki (blokuje go zapis: bez użycia komercyjnego), nasza fotografia nie dotrze do czytelników bloga. Na takiej licencji nikt nie traci, ale też nikt nie zyskuje.

przykład

Przykład opracowany przez uczestniczki z ekspertką w trakcie sesji stolikowej:

Problem: Udostępnianie utworu, którego nakład się wyczerpał w sieci na licencji CC:

Rozwiązanie krok po kroku:

- 1.** Ustalamy kto jest autorem oraz kto posiada autorskie prawa majątkowe.
- 2.** Docieramy do tej osoby/institucji/organizacji.
- 3.** Negocjujemy uzyskanie zgody. Argumenty ZA:
 - utwór będzie żywy (pozostanie w obiegu)
 - utwór będzie wciąż dostępny (łatwo dostępny)
 - będzie można wciąż z niego korzystać
 - zapewni to obniżenie bariery w dostępie do wiedzy
 - małe ryzyko, że ktoś „dorobi się” na kulturze, bo będzie za darmo
 - wykorzystanie nowych technologii do promocji własnej twórczości
 - zagwarantowanie uznania autorstwa (autor zawsze pozostaje oznaczony)
 - w żadnym wypadku nie jesteśmy chronieni przed piractwem, a wolny dostęp może je ograniczyć
 - utwór stanie się częścią dobra wspólnego.
- 4.** Podpisujemy umowy (w szczególnych wypadkach staramy się chociaż o uzyskanie zgody ustanej).

5. Tworzymy wersję cyfrową utworu oraz prawidłowo oznaczamy wybraną licencję CC.

6. Udostępniamy u siebie (na swojej stronie internetowej) i „na zewnątrz” (na portalach typu otwartengo.pl, issue.com i in.).

7. Tworzymy procedury (m.in. wzory umów) dotyczące przekazywania autorskich praw majątkowych na przyszłość, uwzględniające możliwość publikacji online oraz publikacji na licencjach CC.

Polecane linki:

www.otwartawiedza.pl

– strona zawiera materiały na temat szeroko pojętej otwartości i dostępności

www.creativecommons.pl

– polska strona projektu Creative Commons

www.otwartezasoby.pl

– przegląd różnorodnych zasobów na wolnych licencjach oraz utworów znajdujących się w domenie publicznej

www.otwartengo.pl

– strona stworzona z myślą o otwartości instytucji i organizacji

www.centrumcyfrowe.pl

– strona Centrum Cyfrowego Projekt: Polska, często pojawiają się tu informacje o szkoleniach i nowościach związanych z otwartością

Agnieszka Kajdanowska, Krzysztof Matosek

mediateka CLZ

prezentacja projektu

Prezentacja miała na celu przybliżenie założeń ideowych i metodologii *Mediateki CLZ. Archiwum historii mówionej miasta i regionu*.

To jeden z najważniejszych projektów społeczno-edukacyjnych Centrum im. Ludwika Zamenhofa, realizowany od 2009 roku. Koordynatorzy omówili proces tworzenia materiałów, koncentrując się na metodologii realizacji nagrań, ich opracowywaniu, archiwizowaniu oraz udostępnianiu. Celem wystąpienia podzielenie się doświadczeniami, zdobytymi w trakcie pięciu lat realizacji projektu.

Wystąpienie rozpoczęło się od krótkiego omówienia historii i celowości tworzenia archiwów historii mówionej w odniesieniu do historii i zbiorów *Mediateki CLZ*.

Następnie omówione zostały sprawy związanych z przygotowaniem dokumentów (deklaracji, kwestionariusza pytań, metryczki), wyboru ścieżek tematycznych, metod poszukiwania świadków historii i nawiązywania z nimi kontaktu.

Nie zabrakło też związłego omówienia kwestii technicznych, niezwykle istotnych dla właściwego procesu pozyskiwania, opracowywania, udostępniania i przechowywania pozyskiwanych materiałów.

W finale prelegenci omówili zrealizowany w ramach *Mediateki CLZ* projekt *Na własne oczy* – warsztaty *oral history* adresowane do biał-

stockiej młodzieży gimnazjalnej i ponadgimnazjalnej. Były to pierwsze warsztaty nastawione na kształcenie przyszłych twórców archiwów historii mówionej.

Mediateka Centrum im. Ludwika Zamenhofa to w pierwszej kolejności zbiór ponad dwustu godzin nagrań białostoczan opowiadających o swoim mieście, dostępnych w Pracowni Multimedialnej, w sieci, w książkach. Ale to nie wszystko. Jak opowiadali współtwórcy przedsięwzięcia, to także projekt wystawienniczy – bo narodził się z jednej wystawy (2010, *Projekt Bojary*) i doczekał się kolejnych (2013 – *Bojary 3*, 2012 – *Ach co to był za ślub, Białostoczanie mówią*). Mediateka jest też zapleczem całej gamy działań edukacyjnych: nagrania świadków historii stały się podstawą warsztatów *Na własne oczy* (http://centrumzamenhofa.pl/s%2cna_wlasne_oczy%2c100351.html), z kolei materiały zgromadzone w trakcie realizacji projektu *Tolerancja jest OK* (http://centrumzamenhofa.pl/s%2ctolerancja_jest_ok%2c100339.html) są udostępniane w Mediatece.

Mediateka to projekt, w którym łączy się wszystkie podstawowe nurty działalności CLZ – projekt oral history, projekt wystawienniczy, projekt edukacyjny, a przede wszystkim projekt otwarty – bo nigdy nie zabraknie historii do zarejestrowania, bo wciąż pojawiają się nowe pomysły na ich dalsze wykorzystywanie, bo twórcy nieustannie poszukują metod i narzędzi, by Mediatekę skuteczniej tworzyć, promować i wykorzystywać. I właśnie o to, o nowe sposoby udostępniania Mediateki odbiorcom, pytali twórców uczestnicy seminarium.

Lech Dulian nie szczędził wyrazów uznania dla programu, podkreślając, że zebrane już nagrania mają ogromny potencjał promocyjny i partycypacyjny: – Można bardzo dużo ciekawych rzeczy zrobić z tymi materiałami, bo prezentują historię nie w taki obojętny, „obiektywny” sposób, ale sprawiają, że łatwo osobiście się do nich odnieść, powiązać ze swoimi doświadczeniami.

Pytał też, czy nagrania udostępnione do tej pory w Internecie (http://centrumzamenhofa.pl/s%2cmediateka_%2c9191.html) są publikowane na licencjach CC. Jak podkreślili twórcy – trwają prace nad tym, by właśnie w ten sposób były rozpowszechniane (np. w umowach ze świadkami historii zawarte są zapisy dające taką możliwość).

Katarzyna Sawko wskazała też kolejne zastosowania dla nagrań Mediateki i podobnych projektów – np. do tworzenia multimedialnych, bardzo osobistych przewodników po mieście.



Fot. Daniel Kiermut

Krzysztof Matosek i Agnieszka Kajdanowska prezentują merytoryczne i techniczne aspekty projektu Mediateka CLZ

uczestnicy/eksperci otwarte pytania na temat otwartości

dyskusja

Dzień zakończyliśmy rozmową, wokół problemów, które okazały się najbardziej istotne dla odbiorców, w relacji z instytucją i organizacją. Padły pytania:

Dlaczego dotarcie do nowych grup odbiorców jest tak palącym problemem?

- Dlaczego potrzebujemy wciąż nowych grup odbiorców? Cemu nie wystarczą nam ci, których już „mamy” i budowanie nowych relacji z nimi?
- Czy nie jest też często tak, że to nadprodukcja wydarzeń po stronie animatorów, edukatorów, wciąż nowe projekty i nowe możliwości ich finansowania zmuszają organizatorów do fedywania nowych obszarów w poszukiwaniu tych nowych grup odbiorców?
- Jak zmienia się rola i pozycja instytucji kultury w świetle wyzwań związanych z otwartością?
- Jakich nowych standardów wymaga od nas przyjęcie otwartościowej perspektywy w działaniach i projektach?

Pytania te są wciąż OTWARTE – zapraszamy do dalszej dyskusji.



fot. Daniel Kiermüt

Merytoryczna dyskusja nie wyklucza uśmiechu - uczestniczki seminarium w czasie pracy warsztatowej

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

seminaria animatorów kultury, cz. 2

otwieramy się

CLZ 2014



Centrum im. Ludwika Zamenhofs
15-062 Białystok, ul. Warszawska 19
tel. 85 67 67 367, e-mail: centrum@centrumzamenhofs.pl
www.centrumzamenhofs.pl

Opracowanie tekstów i konsultacje:

Konrad Andrzejuk, Anna Danilewicz, Lech Dulian,
Agnieszka Kajdanowska, Krzysztof Matosek,
Katarzyna Sawko, Zuzanna Stańska

Redakcja:

Anna Talarczyk, Jerzy Szerszunowicz

Zdjęcia:

Daniel Kiermut

Skład:

Jerzy Szerszunowicz



Publikacja dostępna na licencji: Creative Commons Uznanie Autorstwa – Użycie Niekommercyjne 3.0 Polska.
Treść licencji dostępna jest na stronie: www.creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/pl
Licencja nie dotyczy zdjęć, co do których wskazane jest inne źródło lub autor niż powyżej.



miejska instytucja kultury



Białystok 2014