

Projekt

# Konwersja cyfrowa domów kultury



Fundusze  
Europejskie  
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY

Projekt Konwersja cyfrowa domów  
kultury realizowany jest w ramach  
działania 3.2 „Innowacyjne rozwiązania  
na rzecz aktywizacji cyfrowej” III Osi  
Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa  
na lata 2014-2020.



Fundusze  
Europejskie  
Polska Cyfrowa



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego



NARODOWE  
CENTRUM  
KULTURY

# Mapowanie zasobów

instytucji i lokalnych  
- czym jest?





# Cel mapowania zasobów



## POZIOM TEORII

- ✓ zdiagnozowanie i spisanie trudności
- ✓ zhierarchizowanie trudności
- ✓ wyzwania i rozwiązania
- ✓ potencjał
- ✓ Czego potrzebujemy?

## POZIOM PRAKTYKI

- ✓ porządkowanie wewnętrzne
- ✓ funkcjonowanie pracowników
- ✓ rozwinięcie oferty
- ✓ lepsza relacja z otoczeniem
- ✓ polepszenie wizerunku



INSTYTUCJI

MAPOWANIE  
zasobów na  
poziomie

OTOCZENIA

# MAPOWANIE NA POZIOMIE INSTYTUCJI

## opiera się o badanie zasobów:

### MATERIALNYCH

Jak wygląda Wasza siedziba: budynek, miejsca parkingowe? Jakim sprzętem dysponujecie? Jakiego rodzaju posiadacie wyposażenie? Jaką przestrzeń zewnętrzną dysponujecie?

### LUDZKICH

Jakimi dysponujecie pracownikami oraz współpracownikami? Jakie są ich kompetencje? Czy działają w waszej instytucji wolontariusze? Jeśli tak, to w jaki sposób działają?

### INFORMATYCZNYCH

Jaki posiadacie sprzęt? Jaki dodatkowy sprzęt mógłby wesprzeć wasze działania cyfrowe? Jakich programów używacie do pracy? Czy posiadacie niezbędną wiedzę do prowadzenia działań i pracy online?

### PROGRAMOWYCH

Jak wygląda nasza oferta? Jak mogłaby wyglądać? Co mogłoby pomóc wam rozwinąć waszą ofertę? Czy i jak możecie zmaksymalizować zasięg waszego działania?

### RELACYJNYCH

Badanie relacji z otoczeniem (formalnych i pozaformalnych) w jakich obszarach współpracujemy? Jaki posiadamy sposób komunikacji?

# MAPOWANIE OTOCZENIA opiera się o badanie

potencjalnych obszarów  
(wyżej wymienionych)  
poprzez osoby działające w tych obszarach

osoby za nie odpowiedzialne,  
osoby które mogą mieć wiedzę  
na dany obszar, a niekoniecznie  
wynika to z formalnie  
przyporządkowanych im funkcji,  
osoby, które są zewnętrznymi  
specjalistami danego tematu,  
zagadnienia (a do których  
możemy zwrócić się z prośbą o  
pomoc/ wsparcie);

badanie i analiza zasobów  
materialnych

których jesteśmy właścicielem,  
które są nam użyczone, lub z  
których korzystamy, z tych,  
których nie korzystamy ale  
potencjalnie moglibyśmy, bo są  
w naszym zasięgu  
organizacyjnym, z których nie  
korzystamy (z różnych przyczyn)  
ale są w naszych zasięgu  
geograficznym.

## Jak przygotować się do procesu mapowania w instytucji?

KROK 1 : Ustalenie **osób odpowiedzialnych** za przeprowadzenie analizy

KROK 2: Ustalenie **zasobów** wykorzystywanych do procesu mapowania

KROK 3: Ustalenie **formatów** wykorzystywanych do gromadzenia danych do mapy zasobów

KROK 4: **Zaplanowanie procesu mapowania zasobów** -

MAPA DROGOWA ZASOBÓW



# Jak przygotować się do procesu mapowania w instytucji?

## MAPA DROGOWA ZASOBÓW

A) przeanalizowanie obszaru mapy drogowej

B) **wyznaczenie celów i zadań** w oparciu o mapę zasobów do których dążycie:

- na poziomie instytucji
- na poziomie otoczenia

C) zaplanowanie planu minimum i maksimum - stworzenie takiej **listy zadań**, które trzeba wykonać, żeby zmapować poszczególne obszary, a następnie wyciągnąć wnioski i zaplanować rozwój obszaru.

# Przegląd narzędzi cyfrowych



## W drodze do innowacyjności



Przegląd narzędzi cyfrowych umożliwiających zdalną edukację i animację kultury (w tym: narzędzia do prowadzenia spotkań i warsztatów online, webinarów, e-kursów, transmisji online)

# Narzędzia cyfrowe a efektywność i innowacje

## Efektywność

Stopień w jakim organizacja lub jej część realizuje swoje cele.

Można ją rozpatrywać w 3 perspektywach:

- Perspektywa skuteczności
- Perspektywa wydajności
- Perspektywa jakości

## Innowacja

Ciąg działań, prowadzących do wytworzenia nowych lub ulepszonych produktów / usług.

Innowacja to również wprowadzenie nowych mechanizmów, sposobów lub narzędzi organizacji pracy.

Cyfryzacja w niektórych sektorach usług uważana jest nadal za innowację, tymczasem nowoczesne technologie wkraczają już w świat robotyzacji:

**Robot = program komputerowy**

Sektor usług jest uważany za jeden z 5 sektorów gospodarki, który najszybciej będzie podlegał robotyzacji. Programy komputerowe już wyręczają nas ze żmudnych analiz danych, pracy na mailach, w pracy na plikach itp.

Przed tym procesem nie ma już odwrotu



## W tej części szkolenia poznamy:

1. Wybrane narzędzia do zarządzania organizacją, zespołem, projektami, które są **bazą działalności administracyjno-organizacyjnej instytucji**
2. Aplikacje dostępne na rynku - w podziale na ich funkcjonalności i omówimy szerzej wybrane z nich (przeгляд narzędzi cyfrowych umożliwiających zdalną edukację i animację kultury w tym: narzędzia do prowadzenia spotkań i warsztatów online, webinarów, e-kursów, transmisji online, edycję materiałów foto i video) - **do pracy organizacyjnej i merytorycznej**
3. Internetowe narzędzia do wyszukiwania danych, informacji i treści w środowiskach cyfrowych - **do pracy merytorycznej**
4. Zagadnienia związane z **licencją** na materiały publikowane w sieci.

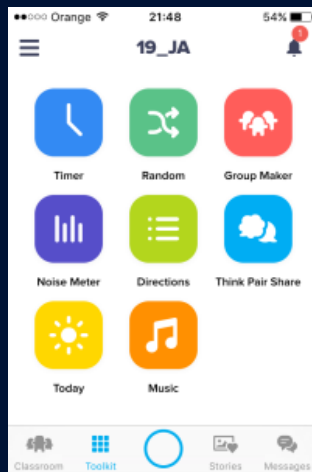


**Z jakich  
narzędzi  
korzystacie?**

**Z jakich  
chcielibyście  
korzystać?**



# Co mamy na rynku – prezentacja aplikacji i oprogramowania w kontekście funkcjonalności



# ZARZĄDZANIE I ADMINISTRACJA



# ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI



# SPOTKANIA I WARSZTATY ONLINE, WEBINARIA, E-KURSY



# PREZENTACJE ON-LINE

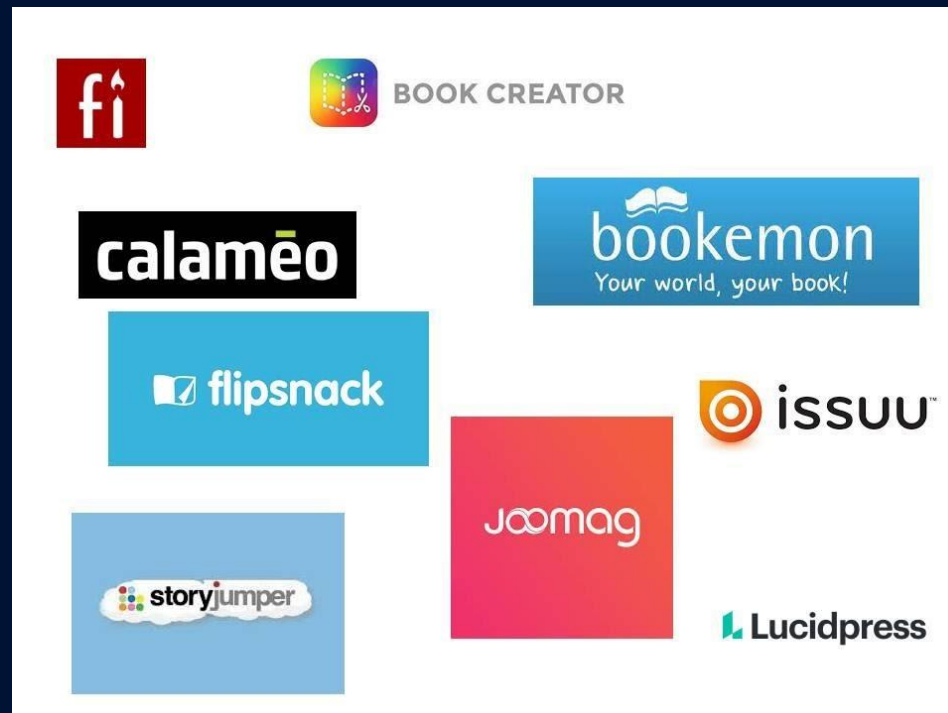
[AuthorStream](#), [EMAZE](#), Google Slides (dostępne w narzędziach Google), [PowerShow](#), [PowToon](#), [Prezi](#), [SlideServe](#), [Vcasmo](#), [Visime](#),





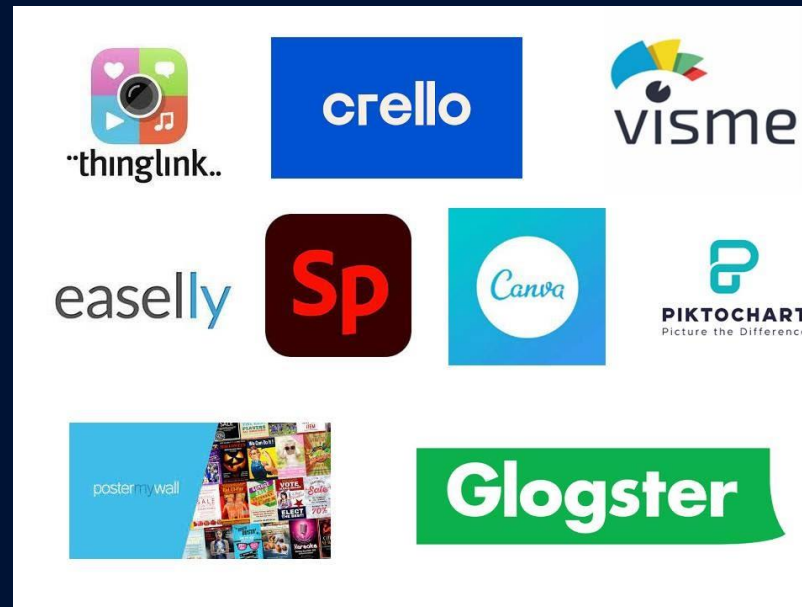
# DOKUMENTY, E-BOOKI

[Bookemon](#), [Calameo](#), [Festisite](#), [FlipSnack](#), [Issuu](#), [Joomag](#),  
[LucidPress](#), [StoryJumper](#), [BookCreator](#)



# PLAKATY I INFOGRAFIKI

[Adobe Spark](#), [Canva](#), [Crello](#), [Easel.ly](#), [Glogster](#),  
[Piktochart](#), [PoserMyWall](#), [ThingLink](#), [Visime](#)



# KOMIKSY, NAPISY NA ZDJĘCIACH

[AddText](#), [Comixify](#), [Funny Times](#), [Make Beliefs Comix](#), [Pixton](#),  
[TonnyTool](#), [Witty Comics](#), [WriteComics](#)





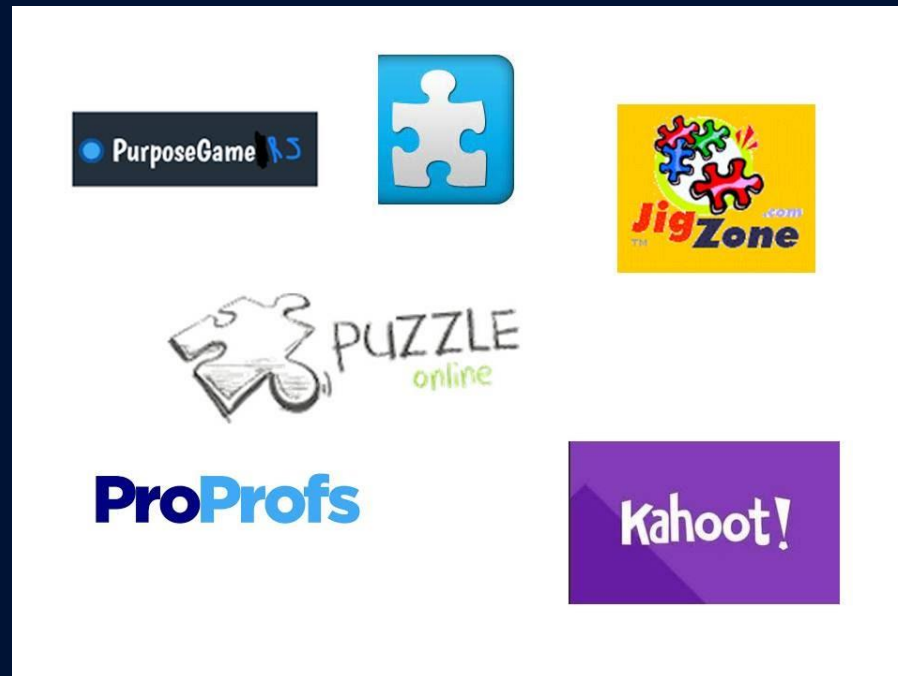
# MAPY MYŚLI

[AnswerGarden](#), [Bubbl](#), [Coggle](#), [MindMeister](#), [Popplet](#), [Miro](#)



# QUIZY, GRY, ANKIETY

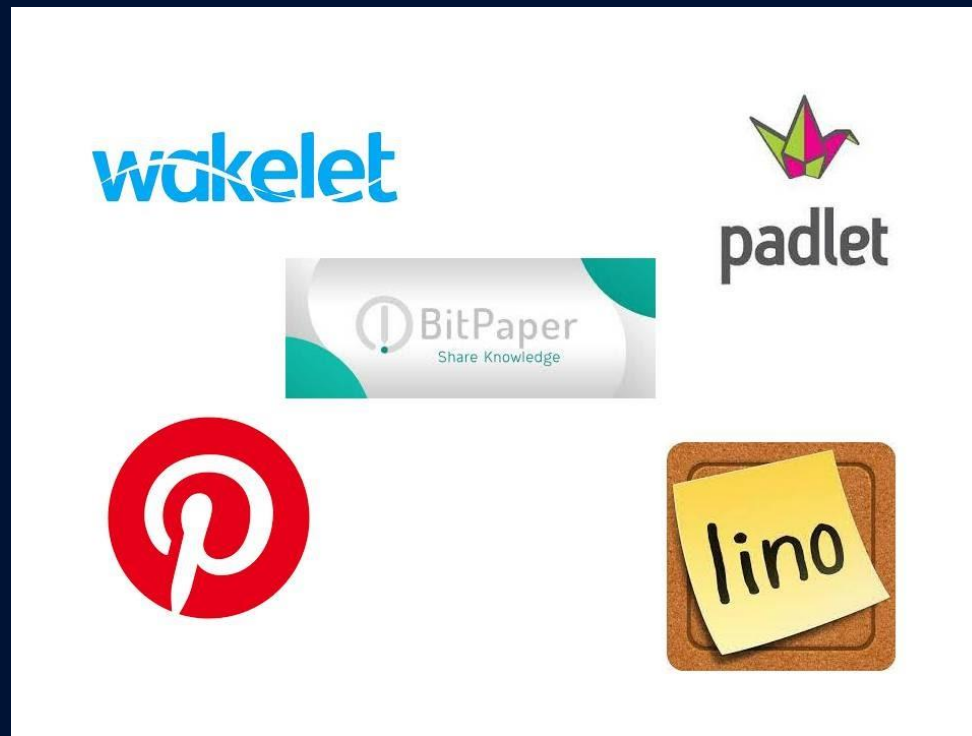
[AnswerGarden](#), [Kahoot](#), [Ipuzzle](#), [JigsawPlanet](#), [JigZone](#), [PollCODE](#),  
[ProProfs](#), [PurposeGames](#),





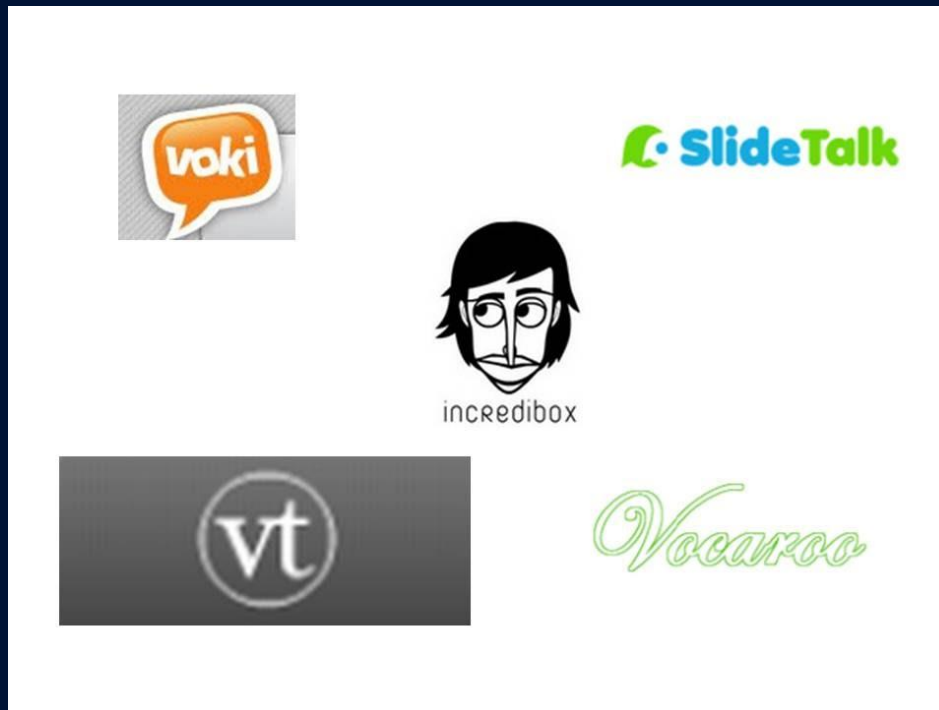
# WIRTUALNE TABLICE, ZBIORY, WSPÓŁPRACA

[BitPaper](#), [Lino](#), [Padlet](#), [Pinterest](#), [Wakelet](#)



# NARZĘDZIA AUDIO

[Acapella.tv](#), [Blabberize](#), [Incredibox](#), [SlideTalk](#), [Vocaroo](#), [VoiceThread](#),  
[Voki](#)



# POKAZY ZDJĘĆ, FILMY, GALERIE

[Adobe Spark](#), [Animoto](#), [Biteable](#), [Dermandar](#), [FlexClip](#), [Imgur](#), [Kizoa](#),  
[Loupe](#), [Mixbook](#), [PhotoPeach](#), [PictureTrail](#), [Slideful](#), [VoiceThread](#),  
[YouTube](#), [Zentation](#)



# EDYTORY GRAFIKI

[Adobe Spark](#), [BeFunky](#), [Blingee](#), [BlogGif](#), [Canva](#), [Dreamies](#),  
[EasyMoza](#), [Fotofexer](#), [FotoJet](#), [Fotor](#), [Fotoramio](#), [FunPhotoBox](#),  
[ImageBot](#), [ImageChef](#), [iPiccy](#), [LeonaPix](#), [Lunapic](#), [Online Image Editor](#),  
[Phixr](#), [Pho.to](#), [Photo Collage](#), [Photo Frame Show](#), [PhotoFaceFun](#),  
[PhotoFunia](#), [Photofunny](#), [Photovisi](#), [PicJoke](#), [PicMix](#), [Pixiz](#), [Pizap](#),  
[Ribbet](#), [Tuxpi](#), [Vip Talisman](#)



# RYSOWANIE ONLINE

[ABCya](#), [Sumo Paint](#)



# ANIMACJE, AWATARY

[Acapella.tv](#), [Blingee](#), [EMAZE](#), [FreeGifMaker](#), [GIFMaker](#), [Glitter Photo](#),  
[Makegif](#), [MyspaceGens](#), [Picasion](#), [PowToon](#), [Satisfaction](#), [South Park Studios](#),  
[SP-studio](#), [Voki](#)



# GADŻETY, NAPISY NA BLOGA

[Clipping Magic](#), [Cool Text](#), [DesignMantic](#), [FlamingText](#), [Fodey](#),  
[FontMeme](#), [GraphicsFactory](#), [Superstickies](#), [Toolpaq](#),



## BLOGI, PORTFOLIA, WIKI

Blogger (dostępny w narzędziach Google), [Weebly](#), [Wix](#), [WordPress](#)



weebly



WIX

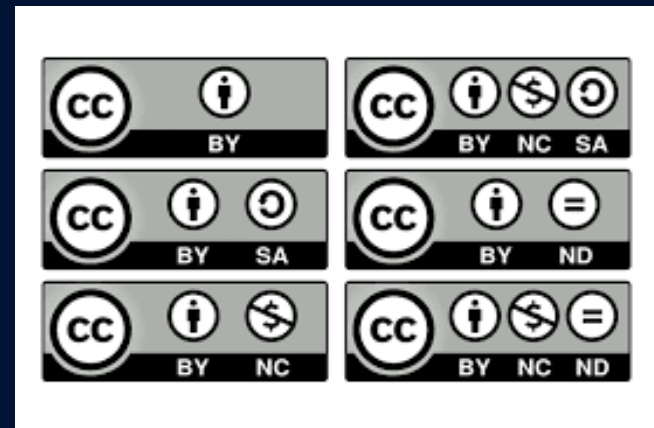


# Internetowe narzędzia do wyszukiwania danych, informacji i treści w środowiskach cyfrowych

<https://otwartezasoby.pl>

<https://www.szukajwarchiwach.gov.pl/>

# Licencje i prawa autorskie



# JAK MOŻEMY WYKORZYSTAĆ POZNANE NARZĘDZIA W PRACY NASZEGO DK - POMYSŁOWNIK

- ❖ Które z zaprezentowanych narzędzi były dla Was czymś nowym?
- ❖ Które z zaprezentowanych narzędzi wam się podobało/zainspirowało?
- ❖ Które z zaprezentowanych narzędzi chciałbym/chciałabym wykorzystać w swojej pracy?

Dobre  
praktyki



# Obszary prezentacji dobrej praktyki

1. Dobre praktyki z realizacji projektów dot. edukacji kulturalnej oraz animacji;
2. Działalność instytucji w formie on-line oraz w formie hybrydowej;
3. Media społecznościowe i ich wykorzystanie w działalności instytucji;
4. Cyberbezpieczeństwo i netykieta;
5. Różnorodność kulturowa i pokoleniowa w świecie on-line.

# Dobre praktyki działania on-line



# 1. Inicjatywa: FOTOŚWIATY

## - Ośrodek Kultury im. C. K. Norwida w Krakowie

**Opis inicjatywy:** Projekt rozpoczęła kampania informująca o akcji zbierania zdjęć i relacji z archiwów domowych Nowohucian. Tematy poszukiwanych zdjęć dotyczyły dzieciństwa, młodości i dorosłości w kontekście życia codziennego w Nowej Hucie. W trakcie zbierania materiałów odbywały się wywiady z przedstawicielami lokalnej społeczności. Drugim etapem była selekcja zebranych zdjęć. Ostatecznie wybrano ich sto piętnaście. Następnie przekazano je Krzysztofowi Ridanowi, który stworzył z nich spoty wideo.

Finałem projektu było wydarzenie on-line, na którym zaprezentowano powstałe spoty oraz instalację artystyczną z rzutnikami. Dodatkowo w ramach inicjatywy został ręcznie wykonany album, w którym udokumentowano historię pracy nad FOTOŚWIATAMI. Na potrzeby realizacji projektu powstała również strona inicjatywy na portalu Facebook – FOTOŚWIATY.

## 2. Zajęcia on-line #ZOSTAŃWDOMU - Dom Kultury w Swarzędzu

**Opis inicjatywy:** By nie stracić kontaktu z uczestnikami zajęć i odbiorcami swojej oferty, DK zaproponował przeniesienie części swojej działalności oraz zajęć do sieci. Filmiki instruktażowe dotyczące zajęć m.in. z lekcji grania na perkusji, pianinie i gitarze, zostały zamieszczone na serwisie YouTube. Dodatkowo DK organizował wystawę fotografii oraz kilka transmisji koncertów on-line, które odbyły się z różnych okazji.

Odbiorcy inicjatywy: Mieszkańcy Gminy Swarzędz



### 3. Warsztaty dla młodzieży Dziennikarstwo Online - Miejski Dom Kultury w Barcinie

**Opis inicjatywy:** Bezpłatne szkolenie dla młodzieży z dziennikarstwa on-line, za pośrednictwem platformy Teams. Tematy poruszane na szkoleniu to m.in. kluczowe zagadnienia związane z tworzeniem, publikacją, promowaniem i moderowaniem treści informacyjnych w Internecie (jak nie dać się podejść fake newsom, a także metody sprawdzania i wyszukiwania wiarygodnych źródeł informacji); tradycyjne formy publikacji, takie jak tekst, video, foto pod kątem wykorzystania ich w Internecie; zarządzanie treścią na stronie, dobieranie multimediiów oraz moderowanie dyskusji w komentarzach i na forum.

Ponadto każdy uczestnik poznał tajniki bezpiecznego budowania wizerunku on-line oraz rozpoznawania plagiatu i legalnego cytowania treści.

Dobre praktyki –  
formuła hybrydowa



## 1. Inicjatywa: Filmowy portret Chorzowa Starego - Chorzowski Ośrodek Kultury

**Opis inicjatywy:** Film dokumentalny na temat Chorzowa Starego i Maciejowic łączący rys historyczny z teraźniejszym życiem w dzielnicy. Celem projektu było zapoznanie społeczności oraz szerokiego grona odbiorców z historią. Ciekawą stroną projektu była interpretacja historii opowiedzianej przez specjalistów, jak i mieszkańców, oczami młodych twórców, studentów szkoły filmowej.

Premiera filmu przygotowana została on-line.

## 2. Inicjatywa: Starochorzowski plenerowy escaperoom - Chorzowski Ośrodek Kultury

**Opis inicjatywy:** Dwuetapowa gra terenowa przybliżająca i utrwalająca historię Chorzowa Starego. Celem projektu było kształtowanie umiejętności poznawczych, zacieśnianie relacji międzypokoleniowych, przybliżenie historii, nauka przez zabawę, kształtowanie umiejętności aktywnego spędzania czasu, popularyzacja melodii śląskich oraz aktywizacja multimedialna. Pierwszym etapem było zalogowanie się chętnych osób na profilu FB, na którym opublikowane zostały zdjęcia Chorzowa Starego, warsztaty on-line – techniki pamięci, materiały do gry przybliżające m.in. w prosty sposób historię Chorzowa Starego. Podczas drugiego etapu, w określonym dniu odbyło się zadanie terenowe dotyczące historii miasta, podzielone na 6 sekcji.

Zadanie ułożone chronologicznie, udzielenie poprawnej odpowiedzi umożliwiało przejście do kolejnego etapu gry.

### 3. Inicjatywa. Razem dla sztuki – łączymy pokolenia - Gminny Ośrodek Kultury w Klembowie

**Inicjator:** Stowarzyszenie Zespół Muzyki Dawnej Flauti Divertenti

**Opis inicjatywy:** Zajęcia wokalne i instrumentalne dla przedstawicieli różnych grup wiekowych zakończone wspólnym koncertem. Do prowadzenia warsztatów zaangażowani zostali pedagodzy Szkoły Muzycznej z Wołomina. GOK udostępnił pomieszczenia do prowadzenia prób i Koncertu Galowego. Głównym celem inicjatywy było kształtowanie relacji międzypokoleniowej poprzez wspólne muzykowanie, koncerty, propagowanie muzyki oraz zawiązanie zespołu muzycznego. Działanie skierowane było do osób dorosłych i seniorów, a także członków Zespołu Flauti Divertenti. Zajęcia warsztatowe odbywały w zrewitalizowanych piwnicach Pałacu w Woli Rasztowskiej, które są Filią Gminnego Ośrodka Kultury w Klembowie.

Na koniec inicjatywy odbył się koncert on-line.

## Jeśli chcesz poznać więcej dobrych praktyk, to koniecznie zajrzyj na strony:

- ❖ <https://www.nck.pl/dotacje-i-stypendia/dotacje/programy-dotacyjne-nck/dom-kultury/realizacje> - znajdziesz tam dobre praktyki dotyczące innowacyjnych projektów zrealizowanych przez domy kultury, w ramach programu Dom Kultury+.
- ❖ <https://www.youtube.com/watch?v=T0DW-68y3go&t=63,,5s> - nagranie z webinarium „W sieci możliwości - inspiracje do działań on-line”, warto je obejrzeć i poznać pozytywy płynące z obecności instytucji kultury w Internecie.
- ❖ <http://www.animacja.kulturalna.us.edu.pl/biblioteka/ZOOM-Dobre-praktyki-dom-kultury.pdf> - publikacja pod nazwą „Dobre pomysły w Polsce” przykłady udanych projektów, działań, idei, pomysłów zrealizowanych w małych i dużych domach kultury w Polsce.

- ❖ [https://ckzamek.pl/media/files/Atlas\\_dla\\_Kultury\\_Jak\\_udostepniac\\_wydarzenia.pdf](https://ckzamek.pl/media/files/Atlas_dla_Kultury_Jak_udostepniac_wydarzenia.pdf) - publikacja „Atlas dla kultury. Jak udostępnić wydarzenia kulturalne osobom z niepełnosprawnościami” to wydawnictwo, które pomaga organizatorom wydarzeń kulturalnych spojrzeć na ich dostępność z perspektywy osób z różnego rodzaju niepełnosprawnościami.
- ❖ <https://wniedoczasie.pl/narzedzia/kultura-online> - tekst pod tytułem „Kultura online” ukazujący skuteczne narzędzia i kilka prostych pomysłów do wdrożenia, w instytucjach kultury, które chcą funkcjonować w sieci. W powyższym linku znajduje się też zapis z webinarium oraz odpowiedzi na wiele istotnych pytań dotyczących organizacji działań kulturalnych online.
- ❖ [http://zoomnadomykultury.e.org.pl/data/files/Strategia\\_rozwoju-11\\_krokov.pdf](http://zoomnadomykultury.e.org.pl/data/files/Strategia_rozwoju-11_krokov.pdf) - „Strategia rozwoju. Zrób to sam” czyli publikacja zachęcająca jak w 11 krokach stworzyć strategię instytucji kultury. Jest to materiał, który wspiera na każdym etapie tworzenia strategii. Pojawia się w nim wiele istotnych pytań oraz narzędzi, które wspomagają proces jej powstania.

## Chcąc wdrażać dobre praktyki, pamiętajcie by:

1. określić i scharakteryzować zasoby kulturowe i osobowe nie tylko w swojej instytucji, ale także jego otoczeniu;
2. analizować potrzeby odbiorców odnośnie kultury i form spędzania wolnego czasu;
3. pomyśleć o współpracy z potencjalnymi partnerami instytucji;
4. nie odwzorowywać pomysłów innych domów kultury „1:1”;
5. zidentyfikować lokalnych animatorów i liderów, którzy mogą pomóc we wdrażaniu nowego pomysłu;
6. zaplanować pracę całego zespołu, zajmującego się realizacją nowych działań;
7. zwracać uwagę na cyberbezpieczeństwo w działaniach instytucji.



# Bezpieczeństwo w sieci



## **Kilka porad dotyczących tworzenia kultury cyberbezpieczeństwa:**

Wiedza na temat zabezpieczeń stosowanych w instytucji jest niezbędna. Mając odpowiednią wiedzę o zagrożeniach i czynnikach ryzyka, pracownicy mogą skuteczniej chronić swoje dane zarówno w pracy, jak i w domu.

Wszyscy pracownicy poważnie traktują wprowadzone do instytucji zasady związane z cyberbezpieczeństwem. Wprowadzone zasady są spójne dla wszystkich działów instytucji.

Zabezpieczenia stosowane w instytucji powinny być zrozumiałe i dopasowane do realiów, w których funkcjonuje dom kultury.

## Podstawowe zasady NETYKIETY

Regularnie sprawdzaj skrzynkę mailową i informuj o dłuższej nieobecności.

Nie wysyłaj dużych załączników i nie przesyłaj spamu.

Pisz czytelne maile.

Zawsze zwracaj się w kulturalny sposób do innych internautów.

Korzystaj z Internetu z rozwagą.

# Podstawy koncepcji budowania publiczności wraz z badaniem potrzeb odbiorców



Rozwój publiczności to długotrwały proces wychodzący poza standardową sprzedaż wydarzeń kulturalnych. Ma on za zadanie włączać społeczność skupioną wokół instytucji kultury do jej działań budować z nią relacje, rozwijać jej zainteresowania. Procesowi rozwoju publiczności ma towarzyszyć dbałość o dotychczasowego widza, jak i świadome docieranie do nowego.

# Chcąc rozwijać publiczność w Domach Kultury, warto odpowiedzieć na kilka pytań:

- ❖ Kim jest i co lubi publiczność instytucji?
- ❖ Dlaczego uczestniczy w projektach?
- ❖ Dlaczego przychodzi tak rzadko/tak często?
- ❖ Co wie o naszej instytucji i z jakich źródeł pozyskuje informacje?
- ❖ Na jakim nowym odbiorcy nam zależy? (wiek, poziom wykształcenia, zainteresowania, styl życia itp.)
- ❖ Do kogo chcemy dotrzeć z naszym wydarzeniem? (do tych osób, które już u nas były, czy do nowych odbiorców?)

## Rozwijając publiczność instytucji pamiętaj, że:

1. najważniejsi są ludzie, zarówno ci, którzy pracują wewnątrz instytucji, jak i odbiorcy działań kulturalnych – widzowie, słuchacze, ale też media, partnerzy, sponsorzy, wolontariusze;
2. wszyscy pracownicy domu kultury (choć czasem) powinni mieć kontakt z publicznością, gdyż ten kontakt dodaje energii, motywacji i pozytywnie wpływa na zaangażowanie;
3. sposób obsługi widowni ma być spójny dla wszystkich wydarzeń: wszyscy widzowie mają być serdecznie witani;
4. warto obserwować i słuchać tego, czym dzieli się i o czym rozmawia widownia;
5. istnieje wiele czynników, które mają wpływ na decyzję o udziale w wydarzeniu, należy do nich m.in. świadomość istnienia instytucji, interesująca oferta, łatwo dot. dojazdu i odjazdu, zachowane po wydarzeniu wspomnienia i „poczta pantoflowa”;
6. nowi odbiorcy są bardziej wrażliwi na ew. niedociągnięcia i uchybienia;

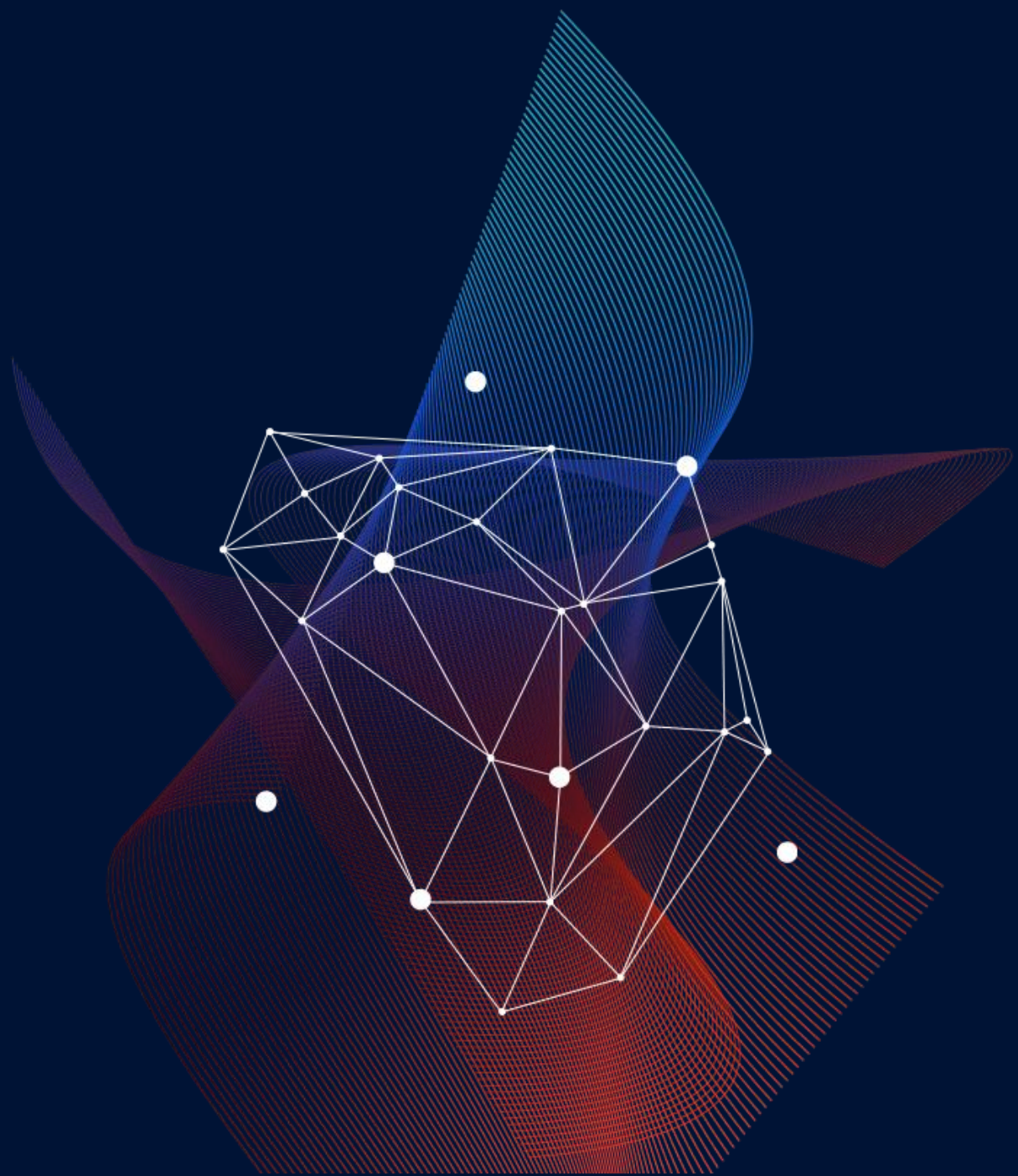


## Rozwijając publiczność instytucji pamiętaj, że:

7. warto traktować odbiorcę jako **partnera, współtwórcę, konsultanta lub wolontariusza**, dzięki temu mamy szansę na większe zaangażowanie w działanie/wydarzenie, które tworzymy;
8. warto zapytać odbiorcę o jego **potrzeby** i uwzględniać je w realizacji działań; publiczność to „Ambasador”, który może wiele informacji przekazać dalej;
9. warto stale i sukcesywnie zbierać **informacje** na temat publiczności;
10. korzystaj z różnych **metod komunikacji** z publicznością, mając na uwadze jej preferencje;
11. kanały dystrybucji informacji i język przekazywania wiadomości o wydarzeniach kulturalnych należy dostosowywać każdorazowo do konkretnych grup docelowych;
12. **poziom wydarzeń**, które organizujecie ma znaczenie; warto czasem zaryzykować, świadomie eksperymentować i zaskakiwać, odbiorcy to doceniają.



Jak badać  
publiczność?



Najczęściej nawet dysponując niewielkim budżetem, możemy przeprowadzić prosty sondaż, np. rozdając kwestionariusze ankiet ludziom, którzy przyszli na przedstawienie albo kupują u nas bilety. Możemy również rozesłać ankietę za pośrednictwem mediów społecznościowych lub wykorzystać w tym celu bezpłatne narzędzia internetowe np.

WebAnkieta - <https://www.webankieta.pl>

Formularze Google - <https://www.google.pl/intl/pl/forms/about>

Survicate - <https://survicate.com>

Survio - <https://www.survio.com/pl/wlasciwosci>

## Od czego powinniśmy zacząć badania? Co jest najważniejsze?

W badaniach najważniejsze jest to, z kim chcemy rozmawiać.

Jeśli trafnie jesteśmy w stanie, po pierwsze, zdefiniować taką grupę, a po drugie, często ważniejsze, dotrzeć do przedstawicieli takiej grupy, to jest to pierwszy wielki krok w kierunku właściwego badania.

\* Inaczej mówiąc – choćbyśmy mieli najdoskonalsze narzędzie i największy budżet, jeśli nie będziemy rozmawiać z właściwymi osobami, zebrane dane okażą się zupełnie bezużyteczne.

## Czy powinniśmy wiedzieć co chcemy uzyskać z badania? Czy w badaniu powinna być teza?

Kiedy mamy już dobrze zdefiniowaną grupę docelową, to, jeszcze przed rozpoczęciem realizacji badania, powinniśmy określić, **jakiego rodzaju informacje są przez nas pożądane.**

Badania służą odpowiedzi na bardzo konkretnie postawione przez nas pytania. Każde badanie wiąże się z inwestycją czasu, zazwyczaj jest to inwestycja również finansowa.

W związku z tym, trzeba sobie zadać pytanie: **Po co to robie? Co zyskam dzięki temu badaniu? O jaki rodzaj informacji będę bogatszy po zakończeniu projektu badawczego?**

## Badania i co dalej?

Każdy raport badawczy powinien kończyć się wnioskami, które stanowią punkt wyjścia do rekomendacji.

Chcemy zebrać wiedzę, po to, żeby coś zmienić.

Oczywiście warto o tym myśleć od samego początku, mocno zakreślając obszar badania.

Warto pytać o takie informacje, które będą mógł wykorzystać w konkretnych działaniach.

Projektowanie z  
uczestnikami działań  
odpowiadających na  
zdiagnozowane potrzeby  
i wykorzystujące  
zmapowane zasoby.



**Projektowanie planu rozwojowego  
w kontekście wniosków z mapowania  
zasobów – ćwiczenia**



## Porządkowanie zasobów - ćwiczenie (1)

**Do stworzonej mapy zasobów pomocne mogą być poniższe uzupełnienia - możecie zaznaczyć kolorem na stworzonej mapie zasobów właściwości poszczególnych z nich. Każdy zasób może mieć więcej niż jedna właściwość:**

zasoby, które składają się na naszą kulturę, tożsamość

zasoby wymagające inwestycji finansowej

zasoby, z których możemy korzystać w perspektywie najbliższego roku

zasoby, które możemy skutecznie wykorzystać w planowaniu np. od przyszłego roku

zasoby, którym możemy nadać nową funkcję lub włączyć w działania, w kontekście w którym nigdy nie braliśmy pod uwagę

kluczowe zasoby, o które się opieramy

zasoby dodatkowe pomagające konstituować lepiej działanie/cel rozwojowy właściwości, które określamy sami i są dla nas ważne



## Wartościowanie zasobów - ćwiczenie (2)

Popatrzcie na mapę zasobów i zaznaczcie te, które Waszym zdaniem są trudne i ograniczające. Następnie zastanówcie się nad poszczególnymi z nich odrębnie i zaproponujecie względem nich rozwiązania, które by spowodowały że zasób jest zasobem pozytywnym.

## **W ramach projektu możliwe są KONSULTACJE Z EKSPERTEM DS. DOSTĘPNOŚCI**

### Obszary konsultacji:

- dostępność serwisów www, w tym weryfikacja materiałów zamieszczanych w ramach witryn www
- dostępność cyfrowa, w tym weryfikacja dostępności dokumentów publikowanych w formie elektronicznej i doradztwo w tym zakresie
- dostępność planowanych działań online
- dostępność sprzętu do działań online
- współpraca z odbiorcami z niepełnosprawnością
- wzmocnienie więzi społecznych, poprzez włączenie wszystkim grup odbiorców działań.

## **W ramach projektu możliwe są KONSULTACJE Z EKSPERTEM DS. DOSTĘPNOŚCI**

Grantobiorca pytania zadawać będzie wysyłając je drogą mailową adres [dostepnosc.konwersja@nck.pl](mailto:dostepnosc.konwersja@nck.pl)

W celu zapoznania się z obszarami, w jakich **ekspert ds. dostępności**, może wesprzeć Grantobiorcę zachęcamy do obejrzenia webinarium przygotowanego w ramach programu Kadry Kultury Narodowego Centrum Kultury (jest to program, który obejmuje szereg projektów szkoleniowych, służących rozwojowi i profesjonalizacji sektora kultury w Polsce).

<https://youtu.be/R5V1F13FYPU?list=PLKjKY86ZnTIkffBvQDbFm0-wcMjBXaV3J>

Chcesz ćwiczyć dalej?

**Zajrzyj do skryptu szkoleniowego!**

**Dziękuję za wspólną pracę.**

