

# Sprawozdanie z uczestnictwa w konferencji Open Culture 2013 – “How can Collections Management Power the Participatory Museums of tomorrow?”

---

Miejsce: Kia Oval, Londyn

Termin: 02-03 lipiec 2013 r.

Materiał przeznaczony do użytku publicznego.

Opracował: Marcin Kłós

Data udostępnienia: 12-07-2013

## Spis treści.

Dzień pierwszy. 2013-07-02 .....	4
09:00-10:00 – Rejestracja.....	4
10:00-10:05 – Welcome from the Collections Trust, Nick Poole, CEO Collections Trust [powitanie dyrektora generalnego Collection Trust] .....	4
10:05-10:15 Welcome from Arts Council England, Scott Furlong, Director, acquisitions, exports, loans and collect, Arts Council England [powitanie dyrektora Arts Council England]	5
10:20-11:00 Smithsonian Institution: the increase and diffusion on knowledge: opening up information at the Smithsonian, Deron Burba, (Chief Information Officer, Smithsonian Institute) [dyrektor działu informatyki Smithsonian Institution w USA].....	6
11:00-11:30 Prezentacja rozwiązań informatycznych i projektów digitalizacyjnych w części wystawienniczej konferencji. ....	8
11:30-13:00 Panel: the digital transformation, prowadzenie Mia Ridge, (niezależna) .....	8
1. Dean of Art and history, Smarthistory at Khan Academy, Beth Harris, Steven Zucker. 8	
2. Small Measures – Great Impact: The Experience of Opening up at SMK, Merete Sanderhoff (researcher, Statens Museum for Kunst, the National Gallery of Denmark) .....	10
13:00-14:15 Przerwa .....	12
14:15-15:45 Panel 1, prowadzenie Martin Harrison-Puttnam (senior curator, London Transport Muzeum) .....	12
1. The Institute for the Public Understanding of the Past: participatory practices: supporting meaningful partnerships between University Researchers, GLAM Institutions, and the Public, Helen Weinstein (founding director, IPUP).....	12
2. Historypin: a various circle for participatory collection, Nick Stanhope, Chief executive .....	17
3. Luton Culture: participation, collections and conservation: Luton's experience, Timothy Vickers (Collection Care Officer, Luton Culture) .....	18
15:15-15:45 Krótkie komunikaty o projektach stanowiących najlepsze praktyki w sektorze, prowadzenie Nick Stanhope (4 krótkie wystąpienia maksymalnie po 7 minut) .....	19
1. DECIPHER Project - Irish Museum of Modern Art .....	19
2. Kids in Museums (Champions Kids in Museums) – Caroline Marcus.....	19
3. Partage Plus – Katlen Smith .....	22
4. Staffordshire hoard – Birmingham Museum & Art Gallery, nie wymieniony w programie, najprawdopodobniej Simon Cane (pełniący obowiązki dyrektora Birmingham Museum).....	23
15:50-17:45 Spectrum community gathering, prowadzący: Alex Dawson, (Programmes Manager: Standards - Collection Trust), Nick Poole, (CEO Collection Trust) .....	24

1. Powitanie i wprowadzenie, Alex Dawson, (Programmes Manager: Standards - Collection Trust), Nick Poole (CEO Collection Trust).....	24
2. Społeczność SPECTRUM - Susanna Hillhouse (stały współpracownik Collections Trust, <a href="http://www.susannahillhouse.co.uk/">http://www.susannahillhouse.co.uk/</a> ).....	24
3. Partnerzy Krajowi .....	26
3.1. SPECTRUM w Portugalii, Alexander Matos (Science Museum of the University of Coimbra, Sistemas do Futuro, Ltd.).....	27
3.2. SPECTRUM w Niemczech, Monika Hagedorn-Saupe (Deputy Director, Institute for Museum Research, Berlin).....	27
4. Zgodność ze SPECTRUM .....	27
4.1. Edinburgh Museums & Galleries Collections Management System Project, Nico Tyack (documentation Officer, Edinburgh Museums and Galleries) .....	27
4.2. The SPECTRUM Slovenia Development Plan, Saso Zagoranski (Semantika, Słowenia).....	28
5. Rozwój SPECTRUM 5.0, Alex Dawson (Programmes Manager: Standards w Collections Trust, Alex Dawson Consultancy), Susanna Hillhouse (stały współpracownik Collections Trust).....	28
18:00-20:00 Wręczenie nagród Collections Trust 2013.....	30
Dzień drugi. 2013-07-03.....	32
10:00-10:05 – Welcome from the Collections Trust, Nick Poole, CEO Collections Trust [powitanie dyrektora generalnego Collection Trust].....	32
10:05-10:30 – The Digital Opportunity at the Imperial War Museum, Diane Lees (Director General, IWM, Chair – National Museums Directors Council).....	32
10:30-11:00 Culture Action Europe, Luca Bergamo (Secretary General, Culture Action Europe).....	34
11:00 – 11:30 Prezentacja rozwiązań informatycznych i projektów digitalizacyjnych w części wystawienniczej konferencji.....	34
11:30 – 13:00 Panel 1 Umiejętności zarządzania kolekcjami dla przyszłości, prowadzenie Caroline Reed (Museum and Heritage Consultant) .....	34
11:30 – 12:00 The Collection Management Competency Framework, Alex Dawson (Standards Programmes, Collections Trust).....	34
12:00-12:30 The HLF Skills for the Future Programme, Fiona Talbott (Head of Museums, Libraries and Archives, Heritage Lottery Fund).....	36
12:30-13:00 Conservation Skills for the Future, Alison Richmond (Chief Executive, ICON: The Institute for Conservation).....	37
Część wystawienniczo-targowa .....	40
Wnioski.....	47

## Dzień pierwszy. 2013-07-02

### 09:00-10:00 – Rejestracja

Standardowa rejestracja. Osoby w rejestracji były dostępne do pomocy przez cały czas trwania konferencji.

### 10:00-10:05 – Welcome from the Collections Trust, Nick Poole, CEO Collections Trust [powitanie dyrektora generalnego Collection Trust]

W powitaniu dyrektor generalny Nick Poole podkreślił, że kultura jest obecnie bardziej popularna niż kiedykolwiek wcześniej, co oznacza, że współcześnie jest więcej odwiedzających i korzystających z zasobów dziedzictwa kulturowego, między innymi dzięki dostępowi do technologii informatycznych.

Podkreślił, że kolekcja to kultura - a kultura to narzędzie opisanie rzeczywistości. Podzielił się również wizją przyświecającą jego pracy, w której kultura jest wszechobecna we wszystkich obszarach życia, a tym samym, dostęp do niej jest nieograniczony. Dzięki niej dzieci i młodzież mogą definiować otaczającą rzeczywistość i dziedzictwo, w którym przyszło im żyć (narzędzie poznania).

Kończąc zaznaczył, że niniejsza konferencja służy również wzmocnieniu więzi współpracy różnych instytucji i organizacji z sektora dziedzictwa kulturowego. Jest to wspiana okazja do celebracji tej współpracy.

Strona domowa *Collection Trust*: <http://www.collectionstrust.org.uk/>.

Strona społeczności zgromadzonej wokół *Collection Trust* (zarejestrowane ponad 4400 użytkowników), *Collections Link: The Collections trust's Intelligent Hub*: <http://www.collectionslink.org.uk/index.php>.

Kluczowe dokumenty: standard dokumentacji Spectrum 4.0 do pobrania ze strony: <http://www.collectionslink.org.uk/programmes/spectrum> oraz mnóstwo opracowań dotyczących standardu jak i dobrych praktyk zarządzania kolekcjami.

O *Collection Trust*: niezależna organizacja brytyjska współpracująca z muzeami, bibliotekami, galeriami i archiwami na całym świecie, w celu poprawy jakości zarządzania ich kolekcjami. Misją organizacji jest pomoc w wykorzystaniu potencjału ich kolekcji. Jest ona realizowana za pomocą następujących działań: dostarczania wiedzy o metodach działania (know-how), rozwijania i promowania najwyższej jakości, kreatywności w tworzeniu nowych koncepcji/rozwiązań, tworzenia sieci ekspertów. Organizacja finansowana jest ze środków wielu partnerów krajowych, w tym Arts Council England oraz narodowych organizacji w Szkocji

i Walii.

### 10:05-10:15 Welcome from Arts Council England, Scott Furlong, Director, acquisitions, exports, loans and collect, Arts Council England [powitanie dyrektora Arts Council England]

W powitaniu Scott Furlong poinformował, że do października 2013 roku planowana jest publikacja aktualnej strategii Arts Council z 5 głównymi celami i budżetem 65 milionów funtów na ich realizację. W ramach strategii przewiduje się finansowanie kilkudziesięciu projektów. Ponadto organizacja dysponuje mniejszymi środkami na realizację innych celów.

Podkreślił również, że jednym z głównych zadań Arts Council England jest wspieranie centrów wymiany doświadczeń (stąd ścisła współpraca z Collections Trust).

W ramach statutowych działań przeprowadzono wnikliwą analizę schematu zalecanego przez ministerstwo do dokumentacji dziedzictwa kulturowego. Następnie sformułowano i uwagi dotyczące użyteczności tego schematu dla sektora muzealnego. Uwagi złożono do rozpatrzenia władzom i obecnie trwa oczekiwanie na ich ustosunkowanie się do zgłoszonych postulatów.

Wskazał ponadto zagrożenie kradzieżami, w związku z kilkoma znaczącymi zdarzeniami tego typu w ubiegłym roku (<http://www.bbc.co.uk/news/uk-england-19987560>, [http://www.nytimes.com/2012/10/20/arts/design/kunsthal-rotterdam-defends-security-after-theft-of-art.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/10/20/arts/design/kunsthal-rotterdam-defends-security-after-theft-of-art.html?_r=0), <http://www.guardian.co.uk/uk/2012/aug/03/derby-museum-artefacts-stolen-watches>, <http://newsfeed.time.com/2012/11/13/art-museum-robbers-accidentally-ditch-their-most-valuable-stolen-painting/>), jako jedno z głównych wyzwań stojących przed sektorem muzealnym. Zaznaczył, że zagrożenie kradzieżami rośnie, bowiem złodzieje stosują coraz bardziej wyszukane metody (często o bardzo wysokim stopniu zaawansowania technologicznego), co wymaga zwiększenia bezpieczeństwa przy zachowaniu stałego poziomu udostępniania zbiorów dla ogółu. Podkreślił, że **działania niewielu nie mogą wpływać na dostęp ogółu do kultury**. Mając na względzie wspomniane zagrożenia, w ostatnim czasie przeprowadzono cykl szkoleń mających na celu poprawę jakości bezpieczeństwa kolekcji, między innymi przez wymianę dobrych praktyk między specjalistami.

Kończąc powitanie zauważył, że *wszystko ma swoją wartość, ale nie wszystko musi mieć cenę*. Można to odnieść do bezcenności kolekcji i ich znaczenia dla społeczeństwa. Dlatego też nie można kalkulować kosztów jakie ponosi się na ich ochronę.

Strona domowa Arts Council England: <http://www.artscouncil.org.uk/>.

Kluczowe dokumenty: Achieving Great Art for Everyone – a strategic Framework for the arts [ramy strategii krajowej]:

[http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/achieving\\_great\\_art\\_for\\_everyone.pdf](http://www.artscouncil.org.uk/media/uploads/achieving_great_art_for_everyone.pdf)

O Art Council England: wiodąca instytucja w kraju, której celem jest wzbogacanie ludzkiego

życia przez kontakt ze sztuką. Wspiera szeroki zakres działań w obszarze sztuki, muzeów, bibliotek – od teatru po sztukę cyfrową, od czytelnictwa po taniec, od muzyki po literaturę, od rzemiosła po kolekcje. Między 2010 a 2015 rokiem Anglicy zainwestują 1,9 miliarda funtów publicznych środków z budżetu państwa i blisko 1,1 miliarda z Narodowej Loterii w celu poprawy dostępu i oddziaływania kultury na możliwie jak największą grupę odbiorców. Wizją Arts Council jest uczynienie z Anglii wiodącego narodu pod względem kreatywności i kultury.

### **10:20-11:00 Smithsonian Institution: the increase and diffusion on knowledge: opening up information at the Smithsonian, Deron Burba, (Chief Information Officer, Smithsonian Institute) [dyrektor działu informatyki Smithsonian Institution w USA]**

Prezentacja Derona Burby rozpoczęła się od krótkiej prezentacji instytucji, która posiada potencjał organizacyjny przypuszczalnie na poziomie co najmniej MKiDN. Obejmuje kilkadziesiąt oddziałów i realizuje rocznie kilkadziesiąt projektów badawczych o wartości ponad 100 mln dolarów amerykańskich. W 2012 roku Smithsonian Institution odwiedziło 30 mln osób, a blisko 110 mln użytkowników odwiedziło w sieci różne strony instytucji. Obecnie realizowana jest strategia Digital Smithsonian – polegająca na czterokrotnym zwiększeniu przepustowości sieci wewnątrz instytucji, partnerstwie z dostawcą usług internetowych Internet2, oraz ustanowieniu i wdrożeniu do realizacji strategicznego planu digitalizacji (Digitization Strategic Plan).

Strategiczny Plan Digitalizacji stanowi, że digitalizacja jest jedną z głównych funkcji instytucji, ponadto stał się podstawą powołania komórki organizacyjnej odpowiedzialnej za Program Digitalizacji (Digitization Program Office). Do zadań powołanego biura należy: określanie najlepszych praktyk, stanowienie polityki digitalizacji zgodnej z strategią, tworzenie planów dla poszczególnych oddziałów/komórek instytucji oraz badania nad zastosowaniem 3D na potrzeby publikacji zbiorów.

Smithsonian posiada kolekcje liczące w sumie ponad 139 mln obiektów, z których wytypowano 21 mln do udostępnienia, w tym zawierających 14 mln odwzorowań cyfrowych. Obecny stan to ponad 8,2 mln opublikowanych obiektów i kolejne 14 mln do przygotowania oraz ok. 3,5 mln odwzorowań przygotowanych do publikacji (obecnie publikowany ok. 1 mln, ok. 11,5 mln pozostało do zrobienia).

W ramach Strategicznego Planu Digitalizacji podjęto decyzję o wprowadzeniu jednego systemu informatycznego do zarządzania kolekcją, w miejsce 30 systemów w 50 centrach danych w oddziałach instytucji. Nowy system nosi nazwę Enterprise Digital Asset Network „EDAN”, zapewnia możliwość publikacji zbiorów tak za pośrednictwem stron internetowych jak i aplikacji mobilnych. Poszczególne oddziały posiadają własne strony, utworzono ponadto główny katalog wyszukiwania (<http://collections.si.edu/search/>). EDAN zapewnia ponadto możliwość wyszukiwania przez metadane, tagi oraz tworzenie list obiektów przez

użytkowników.

Warto zauważyć, że jakość publikacji zbiorów w katalogu online pod względem metadanych i odwzorowań jest znacznie wyższa niż w portalu Europeana, co z pewnością wynika w dużej mierze z faktu, że jest to działanie realizowane przez jedną dużą instytucję w jednym kraju.

Duży nacisk w ramach projektów dotyczących digitalizacji realizowanych w Smithsonian kładzie się na poszukiwanie metody uzyskania efektu skali w procesie digitalizacji, a ściślej obszaru, w którym inwestycja kapitału dramatycznie zwiększy tempo digitalizacji.

Obecnie w 16 oddziałach Smithsonian prowadzone jest 19 projektów poświęconych 3D, a ich efekty zostaną ogłoszone jesienią 2013 roku. W projektach uczestniczy Autodesk (potentat w dziedzinie oprogramowania do produkcji, właściciel CAD, Revit, 3dsMax), który tworzy specjalną aplikację do publikacji online odwzorowań 3D dla Smithsonian. Robocza nazwa to *3D Viewer* a w jej tworzeniu oprócz Autodesk partycypują pracownicy (bądź byli pracownicy – nie zostało to jasno określone) ze studia filmowego Pixar (twórca takich superprodukcji jak: *Toy Story*, *Potwory i spółka*, *Gdzie jest Nemo*, *Dawno temu w trawie*, *Iniemamocni*, *Auta*, *WALL-E*, *Odlot*). Uruchomienie przeglądarki *3D Viewer* przewidziane jest na wrzesień tego roku.

Dyrektor Działu Informatyki wyraził przekonanie panujące w Smithsonian, że **uruchomienie dokumentacji 3D na szeroką skalę spowoduje, że dawniejsze metody dokumentacji staną się niewystarczające**. Obecnie, podobnie jak w przypadku pozostałych metod digitalizacji, toczą się prace nad znalezieniem sposobu uzyskania efektu skali, w tym celu prowadzone są badania nad wykorzystaniem fotogrametrii. **Bardzo wyraźnie podkreślono, że uzyskanie efektu skali jest kluczowe dla wykorzystania technologii 3D.**

Strategia digitalizacji Smithsonian zakłada, że digitalizacji 3D poddana zostanie jedynie wybrana grupa obiektów, które najwięcej na tym skorzystają pod względem prezentacji. Wszystkie obiekty z tej grupy mają rozstrzygniętą kwestię autorskich praw majątkowych tzn. Smithsonian jest ich posiadaczem lub wygasty. W skali całej instytucji, sprawa praw autorskich (copyright) nie została jeszcze proceduralnie i prawnie uporządkowana, jest to zadanie z którym pracownicy dopiero się zmierzają. Należy dodatkowo zaznaczyć, że blisko 120 mln obiektów w zbiorach Smithsonian to zbiory historii naturalnej.

Obecnie toczą się prace związane z określeniem rodzaju i liczebności publiczności jaką może przyciągnąć zastosowanie technologii 3D. Przykładowy projekt 3D w Smithsonian dostępny jest pod adresem: <http://humanorigins.si.edu/evidence/3d-collection>, a przykładowy okaz pod adresem: <http://humanorigins.si.edu/evidence/3d-collection/kabwe-1>. Materiał informacyjny o projektach 3D zamieszczono na YouTube pod adresem: <http://www.youtube.com/watch?v=AWoqTGEw7WA>.

Prowadzone są ponadto prace nad tym jak zwiększyć zaangażowanie publiczne w transkrypcje

danych i jak przyciągnąć użytkowników do korzystania z publikowanych danych. Planowane jest wykorzystanie na dużą skalę crowdsourcingu (definicja <http://pl.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing>).

### **11:00-11:30 Prezentacja rozwiązań informatycznych i projektów digitalizacyjnych w części wystawienniczej konferencji.**

Opis zaprezentowanych rozwiązań zamieszczono w końcowej części dokumentu [na stronie 40](#).



fot.1 Część wystawiennicza w trakcie konferencji Open Culture2013 w Kia Oval. (fot. Marcin Klos)

### **11:30-13:00 Panel: the digital transformation, prowadzenie Mia Ridge, (niezależna)**

Sesja poświęcona wykorzystaniu technologii w sektorze GLAM (Galleries, Libraries, Archives, Museums), która z peryferyjnego zastosowania przesunęła się do głównego nurtu działalności wspomnianych instytucji, wpływając na praktycznie każdy obszar świadczonych usług. Zaprezentowano jak technologia cyfrowa otwiera nowe formy zaangażowania i uczestnictwa społeczeństwa i tym samym zmienia dotychczasowe praktyki w sektorze kultury.

#### ***1. Dean of Art and history, Smarthistory at Khan Academy, Beth Harris, Steven Zucker***

Smarthistory to narracyjny portal poświęcony dziedzictwu kulturowemu, realizowany przez parę historyków sztuki (specjaliści od okresu XIX i XX wieku), który rozpoczął się od tworzenia krótkich materiałów audio-wideo dla studentów w celu przybliżenia im tematyki najbliższych zajęć. Koncepcja powstała w wyniku poszukiwania metod komunikacji ze studentami, którzy



niechętnie sięgali do książek o historii sztuki. Z czasem okazało się, że jest olbrzymie zapotrzebowanie na ten typ materiału i wykładowcy zrezygnowali z pracy na uczelniach, poświęcając się w pełni niekomercyjnemu portalowi o nazwie Smarthistory. Pierwotnie prace nad materiałem do publikacji online realizowane były w oparciu o kamerę i dyktafon o wartości 100 dolarów amerykańskich. 5 lat temu Smarthistory otrzymało dofinansowanie na projekt w wysokości 25 tys. dolarów amerykańskich i to znacząco zdynamizowało rozwój portalu.

Magazyn TIME wskazał Smarthistory jako jedną z 50 najlepszych stron w 2011 roku. Strona otrzymała również nagrodę Webby Award za najlepszą stronę edukacyjną.

Trzy elementy główne definiują Smarthistory:

- a) Narracyjność – bez postaci narratora, aby nie rozpraszać odbiorcy. Narrator posiada subiektywny stosunek do omawianego tematu, przekazuje opinie, emocje i odczucia estetyczne (w przeciwieństwie do większości publikacji naukowych).
- b) Empiryczność – określenie jakie odczucia towarzyszą kontaktowi z kulturą, realizowane przez przekazywanie doświadczenia narratora obcującego z dziełem/obiektem oraz detekstualizacja informacji o kulturze.
- c) Nie mamy wszystkich odpowiedzi – co oznacza, że na portalu podawane są również inne strony, które warto odwiedzić (zwrot „check this out as well”). Z tego względu na stronie zamieszczone jest mnóstwo linków do muzeów, stron innych organizacji lub stron prywatnych, o ile zawierają interesujące informacje.

Od chwili powstania Smarthistory odwiedziło 6.500.000 gości, przy czym liczba użytkowników szybko wzrasta, np. w okresie styczeń – maj 2013 Smarthistory odwiedziło 1.475.010 gości. Jest tylko 7 krajów, z których użytkownicy nie odwiedzili w 2012 roku Smarthistory. Dawniej, każdy z wykładowców mówił w semestrze do 150 studentów, obecnie mówią w tym samym czasie do 1,5 miliona użytkowników. Wszystko odbywa się praktycznie bez kosztów, bez licencji i bez reklam. Materiały publikowane na Smarthistory to fotografie z Wikimedia oraz materiały własne, w tym 537 filmów, 268 esejów. Publikowane materiały pochodzą od ponad 50 dostawców treści, a wszystko jest udostępniane na zasadach Creative Commons.

Smarthistory stanowi obecnie część większej organizacji o nazwie Khan Academy, która jest platformą edukacji społecznościowej, nastawioną na edukację online i skupia około 35 programistów. Ideą Khan Academy jest interakcja między użytkownikami, którzy docierają na stronę aby się uczyć, a nie szybko znajdować gotowe odpowiedzi. Do dziś Khan Academy odwiedziło 70 mln użytkowników z 216 krajów, odbyło się 220 mln lekcji w 20 tys. sal lekcyjnych, ustalono 800 mln odpowiedzi na postawione problemy.

Dzięki wykorzystaniu takich rozwiązań jak Smarthistory i użyciu udostępnionych cyfrowych materiałów, możliwe jest przeprowadzenie wstępu i podanie podstawowych informacji o temacie, dzięki czemu nauczyciel może skupić się na dyskusji, zadaniach problemowych, zamiast każdorazowo opowiadać o podstawach. Tym samym edukacja szkolna może stać się

bardziej efektywna.

Należy zaznaczyć, że ani Smarthistory ani Khan Academy nie są rozwiązaniami typu MOOC (Massively Open Online Courses), stanowiącymi w praktyce kursy o klasycznym rozkładzie harmonogramu godzinowego, z koniecznością uczestnictwa w zajęciach etc.

Pośród ważnych spostrzeżeń, które poczynili twórcy Smarthistory należy wskazać, że:

- a) muzea nie podają linków do stron innych muzeów, które posiadają podobne zbiory, zbiory tego samego autora lub w inny sposób istotnie powiązane tematycznie, nigdy również nie podają linków do Smarthistory. Tym samym muzea ignorują wzajemnie swoje istnienie. Spostrzeżenie o tyle ważne, że im większa sieć linków, tym lepsze pozycjonowanie stron o dziedzictwie.
- b) ludzie/społeczeństwo czekają na dostęp do kultury już teraz – nie za 3, 5, 10 lat lub po wdrożeniu strategicznych planów
- c) działania muzeów są oderwane od rzeczywistości, organizowanie doraźnych grup typu „focus group” jest pomyłką i należy z tego zrezygnować i zapoczątkować stałą współpracę dwukierunkową z odbiorcami kultury
- d) Smarthistory jest przykładem realizacji upowszechniania przy zastosowaniu bardzo taniej technologii cyfrowej i ma inspirować muzea do działania w podobny sposób
- e) sztuka może być onieśmielająca dla ludzi, ale jeśli można spowodować by sztuka była ekscytująca i interesująca a jednocześnie opisywała epokę bądź wydarzenia, których dotyczy, to wówczas podejmowane działanie ma naprawdę sens i znaczenie.

Strona domowa: <http://smarthistory.khanacademy.org/>

Przykładowy materiał filmowy: <http://smarthistory.khanacademy.org/byzantine-justinian.html>

## *2. Small Measures – Great Impact: The Experience of Opening up at SMK, Merete Sanderhoff (researcher, Statens Museum for Kunst, the National Gallery of Denmark)*

Statens Museum for Kunst (SMK) to wiodące muzeum sztuki w Danii, finansowane ze środków państwa, przez co w odczuciu pracowników muzeum spoczywa na nich etyczny obowiązek przejęcia odpowiedzialności za realizację idei Open GLAM w Danii (Open Galleries, Libraries, Archives, Museums – idea otwarcia i bezpłatnego udostępniania zasobów gromadzonych w galeriach, bibliotekach, archiwach i muzeach). Zdecydowano się obrać kierunek polityki otwartych zasobów (Open Access Policies) podobnie jak Rijkmuseum w Holandii i inne znaczące instytucje. Jako metodę realizacji przyjęto zasadę: małe środki – wielkie oddziaływanie (**Small Measures – Great Impact**).

Dzięki dofinansowaniu ze środków Nordea Funds możliwe było rozpoczęcie prac na zasadzie prób i błędów, przy ograniczonej wiedzy budowanej wraz ze zdobywanym doświadczeniem. Tym samym realizacja oparta została na strategii odkrywania.

Ważnym krokiem naprzód było włączenie się w Google Art Project na zasadach PPP – Public

Private Partnership. Decyzja o udostępnieniu zasobu w wysokiej rozdzielczości dla wszystkich za darmo do publicznego użycia, z włączeniem komercyjnego użycia, bez loginów bądź haseł (innymi słowy na zasadach nieograniczonego dostępu i wykorzystania) objęła 164 najważniejsze obiekty w muzeum. W zbiorach SMK znajduje się 260.000 obiektów, z czego 2/3 znajduje się w domenie publicznej. Dla porównania Rijkmuseum udostępnia 111.000 wizerunków, Royal Armoury Skokloster 90,000, a NGA Images 30.900.

Przy realizacji polityki otwartych zasobów przyjęto w SMK następującą zasadę:

**Think Big**

**Start Small**

**Move Fast**

czyli: Myśl Perspektywicznie – Zaczynj od małych rzeczy – Działaj szybko.

Merete Sanderhoff wskazała ponadto, że udostępniając zasoby należy zachęcać do powtórnego ich wykorzystania, dzielenia się, rozpowszechniania oraz promowania wytworzonych efektów. Niezwykle istotne jest aby zwiększać wiedzę o udostępnionych zbiorach w społeczeństwie. Jednym z działań mających na celu upowszechnienie było umieszczenie kopii dzieł SMK w formie sztuki ulicznej na płotach placów budów w Kopenhadze. W jednym przypadku zorganizowano nawet uliczną akcję, polegającą na tworzeniu wielkiego kolażu przez przechodniów, którzy doklejali wycięte przez siebie kawałki do wspólnego dzieła. Co więcej, w Danii rozwijany jest obecnie portal *Hintme* (<http://hintme.dk/>), który stanowi współdzieloną mobilną platformę muzealną, w której umieszczane są kolejno kolekcje z różnych instytucji.

164 dzieła, które zostały udostępnione w Google Art Project, znalazły się w 544 artykułach w Wikipedia w kilkudziesięciu językach, w niektórych sytuacjach w dość zaskakującym dla muzealników kontekście, którego sami nigdy nie wskazali. Tym sposobem nadano im nowe znaczenie i wykorzystano w nowy sposób.

SMK udostępniło ponadto metadane obiektów z swojej kolekcji, a tam gdzie było to możliwe dodano również czarno białe fotografie. Baza jest dostępna pod adresem internetowym <http://search.smk.dk/>, przy czym należy zaznaczyć, że wyszukiwanie możliwe jest w 12 kategoriach, w tym przy wykorzystaniu Iconclass. Przykładowy obiekt: <http://search.smk.dk/Vark.asp?Type=Udvidet&ObjectId=8324>

**Dotychczasowe efekty badań prowadzonych w King's College w Londynie na grupie 11 muzeów, wskazują po uwzględnieniu kosztów zaangażowanej administracji na brak dowodu, że muzea zarabiają w praktyce na sprzedaży zdjęć. W muzeach badanej grupy stwierdzono, że koszt sprzedaży zdjęcia (nakład pracy i liczba zaangażowanych osób), nie jest na tyle opłacalny aby uznawać to za priorytet.**

Wnioski wyrażone przez Merete Sanderhoff:

- a) należy stosować bez wyjątku zasadę, że wszystkie wizerunki obiektów z domeny publicznej muszą być dopuszczone do darmowego wykorzystania
- b) kluczowym elementem jest powtórne wykorzystanie udostępnionej kolekcji, ponieważ właśnie w tym celu została udostępniona
- c) kluczowym elementem jest rezygnacja z kontroli nad powtórny wykorzystaniem po udostępnieniu kolekcji
- d) obecne pokolenie jest określane jako „Digital Native Generation” i postrzega rzeczywistość zupełnie inaczej niż osoby po 30 roku życia
- e) obecnie muzea potrzebują cyfrowej infrastruktury umożliwiającej dzielenie się z szeroką publicznością Internetu wszystkim, co jest realizowane w ramach muzeum
- f) gdy zaistnieje (zakiełkuje) wola otwarcia w muzeach i rozpocznie się uwalnianie zbiorów, wówczas nie ma już odwrotu, bowiem mamy do czynienia z zupełnie nową sytuacją
- g) jeśli chcemy być ważni dla użytkowników Internetu jako muzeum, musimy współuczestniczyć i udostępniać otwarte dane
- h) udostępnienie otwartych danych wiąże się również ze zmianą polityki związaną z finansowaniem (reorganizacja budżetu)
- i) mniejsze instytucje czekają na ruch większych, wiodących w kraju, dlatego spoczywa na nich obowiązek wzięcia na siebie odpowiedzialności za wskazanie kierunku działań.

### 13:00-14:15 Przerwa

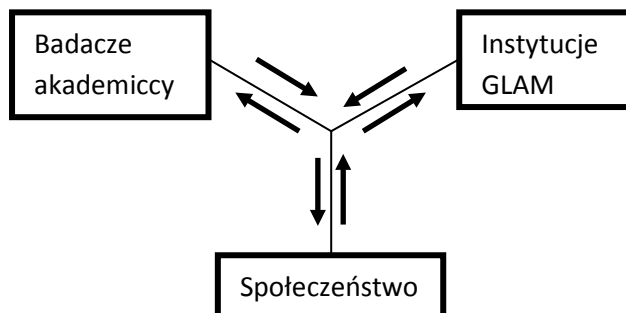
### 14:15-15:45 Panel 1, prowadzenie Martin Harrison-Puttnam (senior curator, London Transport Muzeum)

Społeczna partycypacja i zaangażowanie to szansa i jednocześnie wyzwanie dla sposobu w jaki obecnie zarządza się kolekcjami. Sesja dotyczyła siły oddziaływania i konsekwencji dzielenia się obowiązkami związanymi z zarządzaniem, interpretacją i otwieraniem kolekcji przy współpracy z gośćmi muzeów (publicznością).

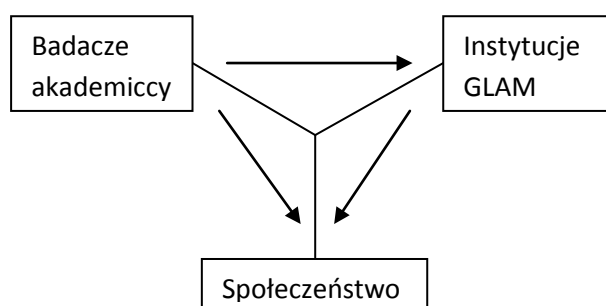
#### *1. The Institute for the Public Understanding of the Past: participatory practices: supporting meaningful partnerships between University Researchers, GLAM Institutions, and the Public, Helen Weinstein (founding director, IPUP)*

W swoim wystąpieniu Helen Weinstein podkreśliła konieczność zredefiniowania relacji między badaczami akademickimi, społeczeństwem, a instytucjami GLAM (wspomniane już wcześniej galerie, biblioteki, archiwa, muzea). Przede wszystkim należy wskazać, że wszystkie te grupy powinny partycypować na równych prawach w kulturze. Wskazała konieczność zmiany modelu tych relacji. Nowy model współpracy oparty jest na współuczestnictwie i trójstronnej i dwukierunkowej wymianie doświadczenia i wiedzy.

Proponowany nowy model współpracy (**wymiana wiedzy**):

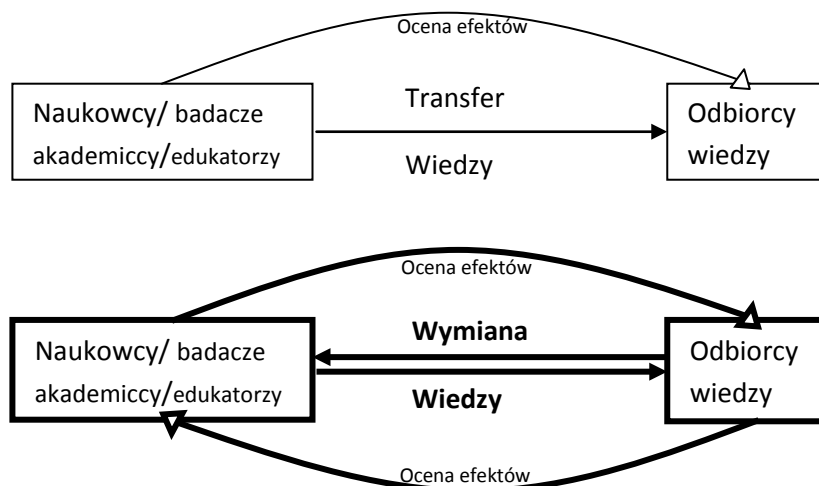


Dotychczasowy model (**transfer wiedzy**):



W dotychczasowym modelu współpracy badacze akademicy przyzwyczajeni byli do mówienia do społeczeństwa, ale nie do współpracy ze społeczeństwem. Wiąże się to z tzw. Transferem Wiedzy (KT – Knowledge Transfer) opartym na założeniu, że uczelnie posiadają wszelką wiedzę i dokonują jej transferu.

W przypadku transferu wiedzy, istnieje jeden kierunek jej przepływu, co więcej, ocena efektów wynikających z jej przekazania realizowana jest również jednokierunkowo, zazwyczaj przez tych samych naukowców. Natomiast wymiana wiedzy pozwala na przepływ i ocenę efektów dwukierunkowo.

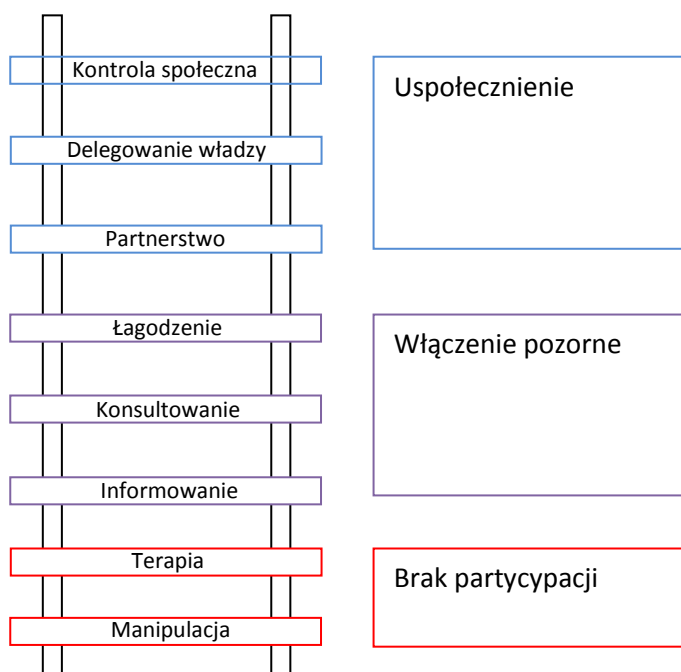


W dalszej części Helen Weinstein odniosła się do typów odbiorców stron internetowych, używając do tego celu efektu długiego ogona (Long Tail Effect).



Z wykresu wynikają dwa zasadnicze wnioski. Osoby związane z środowiskiem bądź zajmujące się daną tematyką (zielona część wykresu), niezależnie od tego czy zawodowo, czy hobbistycznie, są grupą aktywną, spędzającą wiele czasu na stronie (i zapewne regularnie do niej powracającą), jednakże stanowią niewielką część odwiedzających stronę. Zadaniem muzeów jest dotrzeć do jednorazowych gości (żółta część wykresu) i sprawić by spędzili na stronie więcej czasu (i wracali na nią ponownie w przyszłości). Oznacza to, że muzeum musi znaleźć sposób na dotarcie do nowych grup odbiorców.

Jednym ze sposobów realizacji wskazanego powyżej celu jest dopuszczenie obywateli do współzarządzania muzeami (także przez otwarte dane) co umożliwi wspięcie się po szczeblach drabiny partycypacji obywateli (Ladder of Citizen Participation autorstwa Sherry R. Arnstein).



Dwa najniższe stopnie drabiny charakteryzuje brak partycypacji obywateli w zarządzaniu instytucją i przejawiają się jako manipulacja realizowana przez muzea, czego dobrym przykładem są wystawy. Muzea decydują co nadaje się do pokazania obywatelom, a co nie. Ponadto określają sposób prezentacji i jej kontekst. Tym samym obywatel otrzymuje wyselekcjonowany materiał i podlega manipulacji nie mając dostępu do wszystkich zbiorów, a tym samym nie mając możliwości przeprowadzenia krytycznej oceny źródeł. Taka manipulacja jest również elementem terapii społecznej, która pozwala edukować/kształtować obywatela w kierunku dogodnym dla państwa, a niekoniecznie samego obywatela (edukacja nastawiona na państwo nie sprzyja tworzeniu społeczeństwa obywatelskiego).

Wyższy poziom drabiny to pozorne dopuszczenie do uczestnictwa w kształtowaniu polityki i strategii działania muzeum, w tym również kierunków rozwoju. Szczeble tego poziomu to kolejno: informowanie, konsultowanie i łagodzenie. Informowanie ma charakter jednokierunkowy, nie podlega negocjacjom i nie jest nastawione na gromadzenie informacji zwrotnej. Jeśli taka informacja jest udostępniana późno, obywatele mają niewiele czasu na działanie by wpłynąć np. na projekt bądź strategię, które są teoretycznie realizowane w ich interesie (pozornie dla ich korzyści). Działania informacyjne są realizowane najczęściej przez media informacyjne, plakaty, ulotki. W niektórych przypadkach do tego celu służą również spotkania informacyjne, które mają charakter jednokierunkowy, a zadawanie pytań jest dość ograniczone (najlepiej aby w ogóle ich nie było), przy czym odpowiedzi charakteryzują się małą przejrzystością (dużo technicznego żargonu, kwestii prawnych, specjalistycznego języka, danych statystycznych). Kolejny szczebel to konsultowanie, polegające na zbieraniu opinii obywateli, przy czym nie ma żadnej pewności, że zostaną one w ogóle uwzględnione w projekcie bądź innym realizowanym działaniu. W tym celu organizowane są badania opinii społecznej, spotkania lokalnej społeczności, publiczne wysłuchania. W wielu przypadkach konsultacje społeczne są wymaganym elementem projektów, z tego względu koordynatorzy często dokładają starań aby efekt konsultacji odpowiadał z góry założonym celom i metodom (przyjętym na etapie planowania projektu). Takie konsultacje mają wówczas charakter pozorny i ich zadaniem jest jedynie potwierdzenie zasadności przyjętego kierunku działania (odzwierciedla przekonanie, że pracownicy instytucji wiedzą lepiej czego potrzeba obywatelom od samych obywateli). Kolejny szczebel to łagodzenie bądź uspokajanie, polegające na dopuszczeniu do współzarządzania instytucją ciał doradczych bądź pojedynczych obywateli (np. w radzie muzeum), którzy mogą zgłaszać wnioski i uwagi. Ponownie, działanie takie ma charakter pozorny, bowiem, liczba obywateli jest zazwyczaj nieznaczna w stosunku do kadry zarządzającej instytucją w radzie lub innym ciele (przez co mogą być łatwo przegłosowani) lub zgłaszane wnioski przez organy doradcze są poddawane ocenie kadry zarządzającej (ponownie przekonanie, że pracownicy instytucji wiedzą lepiej czego potrzeba obywatelom).

Ostatni poziom drabiny to uspołecznienie władzy czyli sprawowanie władzy przez obywateli. Pierwszy szczebel tego poziomu to partnerstwo między obywatelami, a kadrą zarządzającą muzeum (lub organem zarządzającym), realizowane przez ustalenie w toku negocjacji zakresu

wpływu obywateli na podejmowanie kluczowych decyzji w instytucji. Gdy ramy współpracy zostaną ustalone, nie są już przedmiotem dalszych negocjacji i zmian. Aby takie partnerstwo odbywało się na równych zasadach, obywatele (ich liderzy, organ) powinni posiadać zasoby (w tym fundusze) na przeprowadzanie konsultacji technicznych i prawnych, wyznaczone miejsca spotkań, ewentualnie delegacje etc. Przy takim rozwiązaniu obywatele posiadają ściśle określony (a tym samym ograniczony) wpływ na kluczowe decyzje, podczas gdy kolejny szczebel – delegowanie władzy, ma na celu zrównoważenie wpływu na politykę/podejmowanie decyzji w muzeum między obywateli i kadrę zarządzającą. Bywa, że obywatele otrzymują decydujące veto. Może to być realizowane między innymi przez na przykład równy podział miejsc w radzie muzeum bądź innym organie zarządzającym. Ostatni szczebel to kontrola społeczna, polegająca na określaniu polityki i strategii instytucji przez obywateli dla korzyści których ta instytucja istnieje. Wówczas zarządzający instytucją mają za zadanie realizować wytyczne określone i wskazane przez obywateli. Ostatni szczebel zakłada tym samym pełną transparentność działania muzeum.

Realizując powyższą drabinę należy przyjąć następujące zasady:

- a) Dialog ze społeczeństwem
- b) Publiczność jest na równi z ekspertami
- c) Celem jest działanie na rzecz wspólnoty
- d) Nieustająca rewizja realizowanych działań.

W tym celu muzeum musi gromadzić dane od obywateli na temat działania muzeum, musi to mieć charakter cykliczny, co najmniej coroczny. Zgromadzone i przeanalizowane dane pozwalają ocenić jakie zmiany są niezbędne w instytucji, co obywatele chcą zobaczyć, co im nie odpowiada, a co się im podoba.

Przykładem projektu o charakterze znacząco obywatelskim, gdzie współtwórcami były dzieci jest projekt zrealizowany przez British Library: „Playtimes: A century of children’s games and rhymes” <http://www.bl.uk/playtimes>.

Opis jak można realizować projekty partnerskie z udziałem społeczności został opracowany przez Thinktank (Birmingham Science Museum) pod nazwą: „We chose It! Connecting collection and communities” i jest dostępny pod tym adresem:

[http://www.collectionslink.org.uk/spp/JBH012\\_We\\_Chose\\_It.pdf](http://www.collectionslink.org.uk/spp/JBH012_We_Chose_It.pdf).

**Dzięki wspólnie realizowanym projektom z obywatelami, muzeum może przyciągnąć nową publiczność, w tym użytkowników Internetu, którzy nie byli dotychczas zainteresowani muzeum. Co więcej, ci nowi (nietradycyjni) użytkownicy mogą nadać zabytkom nowy nieznan dotychczas kontekst, oraz wykorzystać je ponownie do nowych celów. Ponowne**



## wykorzystanie jest uzależnione od digitalizacji (Open GLAM).

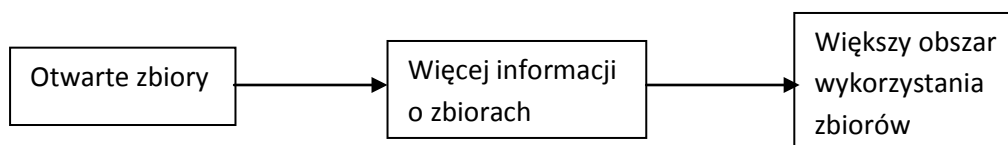
W końcowej części wystąpienia Helen Weinstein wskazała na społeczność GLAM i istnienie GLAM Wiki, która stanowi dobry start do udostępniania zbiorów, szczególnie że zapewnia efekt skali, gwarantuje otwarte licencje i rozpoznawalność na całym świecie.

### *2. Historypin: a various circle for participatory collection, Nick Stanhope, Chief executive*

Ideą HistoryPin (strona internetowa <http://www.historypin.com/>) jest gromadzenie społeczności zainteresowanej współdzieleniem historii i wspólnym jej opisywaniem poprzez dodawanie historycznych zdjęć z różnych dekad i miejsc. Jest to strona niekomercyjna, realizowana przez niekomercyjną organizację We Are What We Do (<http://wearewhatwedo.org/>) mającą za cel zmianę nawyków obywateli na lepsze. Obecnie na HistoryPin dostępne jest 266,054 materiałów i wspomnień dostarczonych przez 48,964 użytkowników i 1,264 instytucje (stan na 2013-07-09 12:04). Architektura strony umożliwia zestawianie zdjęć jednej lokalizacji z różnych okresów, dzięki czemu możliwe jest odtwarzanie historii miejsc zarówno tych ważnych historycznie jak i istotnych dla lokalnej społeczności. Jest to przykład możliwie najszerszego otwierania kolekcji i korzyści jakie z tego płyną. Dotychczas pobrano aplikację mobilną HistoryPin ponad 600.000 razy.

Otwarte kolekcje mają ogromną siłę oddziaływania, czego może być przykładem użytkownik Retronaut (See the past like you wouldn't believe) którego kolekcje zdjęć na Facebooku ([https://www.facebook.com/retronauthq?ref=stream&hc\\_location=timeline](https://www.facebook.com/retronauthq?ref=stream&hc_location=timeline)) ogląda ponad 181.022 osób (stan na 2013-07-09 12:20). Tym samym upublicznione kolekcje stają się podstawą kolejnych kolekcji (albumów) tworzonych przez użytkowników, którzy inspirują w ten sposób następnych użytkowników do podjęcia działania i zapoznawania się z udostępnionymi zbiorami (tworzenia własnych albumów bądź innego wykorzystania).

Imperial War Museum upubliczniło 120.000 słabo rozpoznanych zdjęć z prośbą do użytkowników o pomoc w identyfikacji szczegółów przedstawionych na fotografiach. W efekcie, użytkownicy dostarczyli tak dużo danych, że w pewnym momencie trzeba było wstrzymać dalsze udostępnianie aby przetworzyć już nagromadzone informacje. (Warto zauważyć, że podobne działania realizują także od kilku lat muzea skandynawskie i niemieckie.) Należy pamiętać o tym, że im więcej wiemy o kolekcji, tym więcej możemy z nią zrobić, tym samym prawdziwa jest relacja:



Jedną ze skutecznych metod gromadzenia danych o zbiorach jest zabieranie zbiorów do

społeczności której dotyczą. Wówczas, przy okazji spotkań z lokalną społecznością lub grupą zawodową (bądź inną) następuje gromadzenie danych bezpośrednio od ludzi. Takie przeniesienie zbiorów na platformę społecznościową możliwe jest dzięki digitalizacji. Pojawia się zjawisko „włączenia cyfrowego” (Digital Inclusion), polegające na fascynacji zbiorami, która aktywizuje użytkowników/uczestników do działań jak wyszukiwanie, gromadzenie i współdzielenie informacji o zbiorach. Użytkownicy są w stanie uzupełniać brakujące metadane na zasadzie wspólnego rozwiązywania zagadek historycznych. Wprowadzanie metadanych przez użytkowników jest w stanie rozwiązać problem niewystarczających metadanych do publikacji, które z czasem stają się malejącym problemem dzięki ich aktywności.

Ponadto dowiedziono, że kontakt z kolekcją (zbiorami dotyczącymi wspomnień oglądającego) pobudza pamięć i ma pozytywne oddziaływanie na osoby z demencją.

Nick Stanhope użył sformułowania „crowd is a source of knowledge” (tłum jest źródłem wiedzy) wpisując się we wcześniejsze wystąpienia, w trakcie których wyraźnie wskazano, że **konieczne jest odejście od modelu „transferu wiedzy” i przejście do „wymiany wiedzy” i traktowanie społeczeństwa na równi z ekspertami.**

Na zakończenie Nick Stanhope stwierdził, że **należy już ostatecznie zakończyć smutną dyskusję dotyczącą sprzedaży zdjęć przez muzea, ponieważ korzyści (finansowe) ze sprzedaży są nieproporcjonalnie małe do korzyści (społecznych) jakie płyną z otwartego udostępniania publicznego.**

### *3. Luton Culture: participation, collections and conservation: Luton's experience, Timothy Vickers (Collection Care Officer, Luton Culture)*

Na wstępie Timothy Vickers postawił trzy pytania:

Czym jest partycypacja?

Czemu podejmować trud?

Czy to jest możliwe?

Podobnie jak przedmówcy nawiązał do modelu „wymiany wiedzy” w miejsce „transferu wiedzy”, dzięki czemu możliwe jest uzyskanie pełniejszego zrozumienia badanego tematu. W nowym modelu edukator przestaje manifestować swoją władzę i przewagę przez posiadaną wiedzę lecz jest skupiony na jej wymianie i dzieleniu się nią. Co więcej, rola muzeum w przyszłości powinna zmierzać w kierunku stanowienia elementu społeczeństwa (współtworząc je) a nie dodatku do społeczeństwa (znajdującego się na uboczu życia) grożącego marginalizacją.

Zaangażowanie w projekt z aktywnym udziałem społeczności (partycypacją) zapewnia także korzyści osobiste (dla kadry jak i uczestników) w postaci samorealizacji, zwiększenia kompetencji oraz jest polem do wykorzystania własnej kreatywności.

Partycypacja społeczeństwa w działaniach instytucji (lub projektach) jest zasadna i „opłacalna” dla muzeum, ponieważ im więcej osób/użytkowników zaangażuje się w działanie, tym lepsze efekty mogą być uzyskane. Trend ten obrazuje coraz większa chęć kuratorów do otwierania kolekcji muzealnych.

## **15:15-15:45 Krótkie komunikaty o projektach stanowiących najlepsze praktyki w sektorze, prowadzenie Nick Stanhope (4 krótkie wystąpienia maksymalnie po 7 minut)**

### **1. DECIPHER Project - Irish Museum of Modern Art**

Projekt badawczy DECIPHER (Digital Environment for Cultural Interfaces; Promoting Heritage, Education and Research) współfinansowany jest ze środków Komisji Europejskiej jako Specific Targeted Research Project (STREP). Projekt realizowany jest w latach 2011-2013 i jego celem jest zwiększenie wiedzy społecznej o kolekcjach w muzeach, galeriach i innych instytucjach. Strona projektu <http://decipher-research.eu/>. W efekcie powstanie (doświadczalny) system informatyczny składający się z 3 komponentów: silnika wnioskującego (ang. reasoning engine), wirtualnego środowiska i interfejsu użytkownika. W tym miejscu: <http://decipher-research.eu/interface-sketches> można zapoznać się z szkicami interfejsu użytkownika. Ciekawym celem projektu jest próba definicji i prezentacji procesu kuratorskiego będącego podstawą dla narracji (proces opisano jako algorytm).

Kulturowa wartości obiektu rośnie wraz z jego historią oraz historiami wiążącymi go z innymi obiektami i wydarzeniami historycznymi. Wszystko to może być zawarte w opowiadaniu (ang. storytelling) o obiekcie stworzonym przez kuratora, bibliotekarza czy edukatora. Aby zgromadzić taką wiedzę, dla każdego obiektu tworzona jestteczka (inaczej: dossier), do której wrzucane są wszelkie zgromadzone dane o obiekcie. Proces ten realizowany jest przy pomocy oprogramowania STORYscope służącego do tworzenia narracji.

Strona domowa Irish Museum of Modern Art - <http://www.imma.ie/en/index.htm>.

### **2. Kids in Museums (Champions Kids in Museums) – Caroline Marcus**

Idea “Kids in the Museum” nasuwa silne skojarzenia z dniem dziecka w Polsce, gdy dzieci przez jeden dzień rezydują w Parlamencie. W brytyjskim rozwiązaniu dzieci przejmują na jeden dzień muzeum (dzień dzieci w muzeum przypada w Wielkiej Brytanii na 22 listopada) i w zależności od ułożonego programu przez konkretną instytucję, mogą: prowadzić sprawy administracyjne muzeum, zarządzać ochroną w obiekcie, pilnować porządku na salach wystawowych, oprowadzać po wystawach, tworzyć nowe ekspozycje, tworzyć opisy do wystaw, rozwiązywać zadania problemowe etc., tym samym biorą na siebie odpowiedzialność za podejmowane decyzje, a to co robią i mówią wpływa na innych (ma znaczenie ze względu na funkcje jakie

pełnią). Uczestnictwo dzieci w tego typu wydarzeniach buduje w nich pewność siebie, inspiruje i motywuje do działania. Koncepcja Kids in Museum nie ogranicza się oczywiście do jednego dnia w roku (może być organizowana w dowolny inny dzień dogodny dla muzeum i lokalnej społeczności) i obejmuje szeroko zagadnienie dzieci i rodzin w muzeach. Jedno z realizowanych w ostatnim czasie badań dotyczyło elastycznych cen biletów rodzinnych. Raport z badania można przeczytać tutaj: <http://www.keepandshare.com/doc/4656671/family-ticket-watch-report-pdf-137k?da=y>.

Strona domowa Kids in Museums: <http://kidsinmuseums.org.uk/>. Kids in Museums jest wspierane przez Arts Council England.

Pod wskazanym poniżej adresem znajduje się manifest dotyczący dzieci w muzeum, a ściślej dwadzieścia sposobów na uczynienie wizyty rodzinnej w muzeum przyjazną dla zwiedzających. Manifest został opracowany przez brytyjskie dzieci i młodzież, co stanowi, że jest cennym i istotnym głosem dla środowiska muzealnego:

<http://www.keepandshare.com/doc/5500722/kim-manifesto-layout-2013-pdf-752k?da=y>.

Poniżej tłumaczenie (własne) treści manifestu:

1. **Mów „Dzień Dobry”** i witaj wszystkich gości muzeum. Kuratorzy, wolontariusze, pracownicy pierwszego kontaktu jak i pracownicy restauracji powinni wszyscy stanowić część przyjaznego rodzinie doświadczenia.
2. **Bądź pozytywny** i zrezygnuj ze słowa „Nie”. Poinformuj zwiedzających przy wejściu co mogą robić, nie wywieszaj natomiast listy tego czego nie mogą robić.
3. **Wymieniaj opowieści** z innymi. Słuchaj. Rodziny mogą również być ekspertami.
4. **Zacznij od narodzin**. Nigdy nie jest za wcześnie aby odwiedzić muzeum. Są to społeczne, sensoryczne, stymulujące miejsca – doskonałe dla niemowląt.  
*„Kolory i obrazy ożywiły sztukę i mój sześciomiesięczny syn wygłosił swoją pierwszą recenzję – machając rękoma, śmiejąc się i wydając głośne dźwięki.”*
5. **Graj w grę pokoleń**. Dziadkowie są coraz ważniejsi. Rozmowa między pokoleniami powinna być w centrum realizowanych działań przez muzeum.  
*„Oooh, mieliśmy jeden tego typu... To właśnie od obracania korbą magla babcia ma bliznę na głowie.”*
6. **Zaproś nastolatków** i pozwól im poprzebywać w muzeum z innymi nastolatkami. Spytaj ich czy mają chęć się zaangażować w działania i ceń ich opinię. Muzea mogą przewodzić w informowaniu ludzi o wkładzie czynionym w kulturę przez nastolatków.
7. **Bądź precyzyjny** co do tego jaki wiek uznajesz za dorosły. Jeśli pobierasz opłatę dla

- dorosłego, czy pozwalasz młodemu zwiedzającemu wejść i zwiedzać muzeum samodzielnie?
8. **Wyjdź poza** swoje cztery ściany aby dotrzeć do nowych gości. Spytaj, jak możesz pomóc w umożliwieniu wizyty w muzeum. Weź odpowiedzialność za przeszkody/utrudnienia na zewnątrz muzeum, nawet jeśli nie są stworzone przez ciebie.
  9. **Bądź elastyczny** w oferowanych aktywnościach, wydarzeniach i biletach rodzinnych. Rodziny mają różny kształt i wielkość. Projektuj cennik i program z uwzględnieniem wszelkiego rodzaju rodzin.
  10. **Czatu online.** Twoje media społeczne i strona internetowa muszą być przyjazne rodzinie i regularnie aktualizowane, tak aby gość mógł zapoznać się z aktualną ofertą i zaplanować swoją wizytę w muzeum.
  11. **Stwórz wygodne i bezpieczne miejsce** dla dzieci i rodzin. Muzea mogą być miejscami wypoczynku, poprawiać nastrój i samopoczucie gości.
  12. **Bądź sercem twojej społeczności**, z przestrzeniami gdzie rodziny mogą się spotkać i porozmawiać.  
*„Uwielbiam to muzeum od zawsze. Ten pomysł aby po prostu być, ta przestrzeń, różne rzeczy do robienia. To jest naprawdę świetne.”*
  13. **Nie mów „Proszę być ciszej”!** Jeśli dzieci są głośno, zapytaj się „Dlaczego?”. Czy to dlatego, że są podekscytowane? Świetnie! Wówczas podchwycić tę ekscytację. Czy może dlatego, że są znudzone? Wówczas daj im coś sensownego do zrobienia.
  14. **Mów „Proszę dotknij!”** tak często jak tylko możesz. Każdy uważa prawdziwe obiekty za niesamowite. Skieruj dzieci do rzeczy, które mogą być dotykane, ucz ich szacunku i wyjaśnij dlaczego innych obiektów nie można dotykać.
  15. **Wyciągnij rękę do dorosłych** tak jak do dzieci. Czasem to nie dzieci są wstydliwe – rodzice także potrzebują twojego wsparcia. Produkcja przewodników, ścieżki zwiedzania i aktywności aby wszyscy mogli z nich korzystać.  
*„Obsługa pomaga mi rozmawiać z moimi dziećmi o sztuce, dzięki czemu nie czuję się zakłopotany faktem, że nie znam odpowiedzi na ich pytania.”*
  16. **Bądź świadom potrzeb różnych rodzin.** Użyj swojej wyobraźni tworząc znaki, symbole i wyrazy tak, aby były zrozumiałe dla wszystkich. Zaprojektuj wszystko w taki sposób, aby było jednakowo dostępne dla gości z niepełnosprawnościami jak i gości bez niepełnosprawności.

17. **Wykorzystaj możliwie efektywnie różne przestrzenie**, zarówno wewnątrz i na zewnątrz. Kafejki, ogrody, klatki schodowe i obszar recepcji są również wartościowymi częściami muzeum.

*„Nawet winda jest zabawna, ponieważ jest w niej figurka Vermicious Knid (fikcyjna rasa najeźdźców z kosmosu z książki Roalda Dahla pt. Charlie i wielka szklana winda) co zawsze wywołuje u nas śmiech!”*

18. **Miej na uwadze komfort gości**. Upewnij się, że w toaletach zawsze panuje porządek i uwzględniono toaletę dla osób na wózkach inwalidzkich oraz miejsce do przewijania dzieci. To jedyne miejsce, które odwiedzą wszystkie rodziny. Zapewnij miejsce na pozostawienie okryć wierzchnich, toreb, wózków inwalidzkich, hulajnóg i deskorolek.

19. **Zapewnij zdrowe, odżywcze pożywienie**. Z wysokimi krzesłami i nieograniczonym dostępem do bieżącej wody. Kawiarnia powinna zapewniać te same przyjazne rodzinie wartości co cała reszta muzeum.

20. **Spraw by wizyta żyła dalej**. Zbuduj relację z odwiedzającymi rodzinami i daj im znać, że chcesz zachować z nimi kontakt. Zaangażuj ich w długofalowe planowanie w muzeum. Daj im powód do powrotu. Rodziny mogą być twoimi najlepszymi doradcami.

Kids in Museums podaje siedem powodów na przeprowadzenie przejęcia muzeum przez dzieci (Take Over Day in Museums) <http://www.keepandshare.com/doc/4566272/kim-7-reasons-td-a4-pdf-468k?da=y>:

1. Pozwala lepiej zrozumieć młodych ludzi
2. Integruje zespół i wprowadza entuzjazm
3. Buduje profil instytucji
4. Pozwala wzmocnić partnerstwo z lokalną społecznością
5. Umożliwia dostosowanie rozwiązania do możliwości muzeum
6. Pozwala skupić młodych ludzi wokół muzeum
7. Kids in Museums mogą pomóc w organizacji.

### **3. Partage Plus – Katlen Smith**

Projekt Partage Plus (<http://www.partage-plus.eu/>) ma na celu digitalizację i udostępnienie Art Nouveau poprzez Europeaną. Projekt przewiduje digitalizację ponad 75.000 obiektów, stworzenie 2.000 modeli 3D. Uczestniczy w nim 25 partnerów z 17 krajów z Europy. W ramach projektu tworzone są słowniki wielojęzyczne dla Art Nouveau. W projekcie uczestniczy Muzeum Narodowe w Warszawie, które realizuje w ramach projektu udostępnienie 5000 obiektów z metadanymi oraz tłumaczenie słowników na język polski [http://www.mnw.art.pl/index.php/pl/partnerzy/partage\\_plus/](http://www.mnw.art.pl/index.php/pl/partnerzy/partage_plus/).

Na zauważenie zasługuje fakt, że w ramach projektu zwrócono się do użytkowników Internetu

aby udostępniali własne zdjęcia wykonywane zabytkom Art Nouveau i udostępnione wizerunki liczone są jako zdigitalizowane zabytki w ramach projektu (tak przynajmniej wynika z wyjaśnień Katlen Smith).

#### *4. Staffordshire hoard – Birmingham Museum & Art Gallery, nie wymieniony w programie, najprawdopodobniej Simon Cane (pełniący obowiązki dyrektora Birmingham Museum)*

Skarb z Staffordshire to odkryty w 2009 roku w Hammerwich nieopodal Lichfield w hrabstwie Staffordshire zespół ponad 3.500 złotych przedmiotów (około 5 kg złota i ok. 1,3 kg srebra) z VII-VIII wieku (okres anglo-saksoński, królestwo Mercji) i jest dotychczas największym znaleziskiem archeologicznym z tego okresu. Odnalezienie skarbu w jednej chwili podwoiło zasoby dziedzictwa z tego okresu w Wielkiej Brytanii. Dla porównania słynny skarb z Sutton Hoo odkryty w 1939 roku zawierał ok. 1,5 kg złota.

Wraz z upublicznieniem wiadomości o odkryciu uruchomiono stronę internetową, którą w ciągu tygodnia odwiedzono 10.000.000 razy. Obiekty ze znaleziska udostępniono do zwiedzania w Birmingham Museum & Art Gallery od 24 września 2009 do 13 października i w tym okresie zobaczyło je 40.000 zwiedzających. Wybrane elementy skarbu zaprezentowano w British Museum w okresie 3 listopada 2009 – 17 kwietnia 2010 roku. Część zbiorów zaprezentowano również w innych muzeach, w tym w National Geographic Museum w USA (29 październik 2011 – 4 marca 2012 roku).

Skarb uznano za własność korony. Chcąc zatrzymać skarb na miejscu, lokalne muzea (Birmingham Museum & Art Gallery <http://www.bmag.org.uk/> i Potteries Museum & Art Gallery <http://www.stokemuseums.org.uk/visit/pmag/>) przeprowadziły społeczną zbiórkę funduszy i zebrano 3.850.000 funtów aby wykupić wart 3.285.000 funtów skarb.

Ideą, która przyświecała przedstawicielom lokalnych muzeów, a zwłaszcza Birmingham Museum & Art Gallery było udostępnienie skarbu społeczności lokalnej i światu. Koordynatorom zależało w szczególności aby znalezisko archeologiczne nie podzieliło losu innych wykopalisk, tzn. aby wydobyte obiekty nie znikły na kilka lat z oczu społeczeństwa na długotrwałą (kilkuletnią) konserwację i następnie trafiły do magazynów (ze względu na bezpieczeństwo), a jedyną formą ich upowszechnienia była opasła publikacja, którą przeczyta jedynie garść specjalistów. W tym celu nagrywano całą konserwację i publikowano w Internecie. Każdy kto pracował przy projekcie był zobligowany do prowadzenia bloga, a najlepiej dwóch. Organizowano otwarte dni rodzinne z zajęciami z archeologii. Obecnie strona poświęcona skarbowi posiada 4.000 zwolenników na Twitterze.

Przedstawiciel Birmingham Museum & Art Gallery wyraził się niepocholebnie o English Heritage, które skrytykował za defetyzm i piętzenie trudności. Według jego słów, przedstawiciele English Heritage na każdym kroku wyrażali wątpliwości co do szans powodzenia

poszczególnych etapów projektu jak udostępnienie skarbu przed konserwacją, dopuszczenie do zwiedzania skarbu w trakcie konserwacji i szanse powodzenia wykupu skarbu. Z satysfakcją oznajmił „Mówili nam, że się nie da, a my to zrobiliśmy”.

Strona poświęcona skarbowi: <http://www.staffordshirehoard.org.uk/>

**15:50-17:45 Spectrum community gathering**, prowadzący: Alex Dawson, (Programmes Manager: Standards - Collection Trust), Nick Poole, (CEO Collection Trust)

Podczas spotkania społeczności SPECTRUM przyjęto następujący plan obrad:

1. Powitanie i wprowadzenie
2. Społeczność SPECTRUM
3. Partnerzy krajowi
4. Zgodność ze SPECTRUM
5. Rozwój SPECTRUM 5.0
  - współpraca
  - SPECTRUM DAM (Digital Assets Management)
  - SPECTRUM Cope (Create Once, Publish Everywhere), CRM (Conceptual Reference Model)

**1. Powitanie i wprowadzenie**, Alex Dawson, (Programmes Manager: Standards - Collection Trust), Nick Poole (CEO Collection Trust)

Witając uczestników spotkania społeczności SPECTRUM Nick Poole wyraził zadowolenie z rozwoju standardu i zaangażowania międzynarodowego środowiska. Wskazał, że 2012 rok był jednym z najważniejszych pod względem rozwoju standardu. Tłumaczenie SPECTRUM na nowe języki wprowadziło świeże spojrzenie na jego strukturę. Ponadto było to bardzo ciekawe doświadczenie, gdy dochodziło do zetknięcia z tradycyjnie przyjętymi rozwiązaniami w poszczególnych krajach.

Według szacunków na świecie ze SPECTRUM korzysta w sposób bezpośredni lub pośredni 20.000 do 23.000 instytucji muzealnych. Warto dodać, że podana przez Nicka Poole wartość jest niemal trzykrotnie wyższa niż ta podana na stronie Collection Link.

**2. Społeczność SPECTRUM** - Susanna Hillhouse (stały współpracownik Collections Trust, <http://www.susannahillhouse.co.uk/>).

Według szacunków Collection Trust 8.000 muzeów na świecie w 150 krajach używa SPECTRUM jako głównego bądź pobocznego schematu opisu bądź zarządzania zbiorami. Obecnie aktywna społeczność liczy 7.600 osób w 40 krajach. SPECTRUM powstało jako zbiorowe dzieło ponad 500 specjalistów. Misją SPECTRUM jest dokumentacja kolekcji i profesjonalnego podejścia do zbiorów. Z tego względu, nowe rozwiązania bądź proponowane zmiany, muszą przejść przed



wdrożeniem przez laboratorium SPECTRUM (określane jako SPECTRUM LABS), w którym społeczność zgromadzona wokół standardu może zgłaszać swoje uwagi. Obecnie, takim poddawanym ocenie elementem standardu jest DAM (Digital Asset Management). Jest to wersja produkcyjna (robocza), która dopiero po uwzględnieniu wszelkich poprawek stanie się wersją publiczną.

Społeczność SPECTRUM dzieli się na 4 główne grupy:

- a) Użytkownicy SPECTRUM – profesjonaliści korzystający ze standardu  
Użytkownicy stanowią głównych odbiorców standardu i to ze względu na nich standard istnieje i jest rozwijany. Użytkownicy zaangażowani w społeczność SPECTRUM przejawiają zaangażowanie i wsparcie dla standardu oraz zgłaszają uwagi i propozycje zmian przyczyniając się do ulepszania i rozwijania standardu. Przyjmuje się, że użytkownicy SPECTRUM oddani są najlepszym praktykom w zarządzaniu kolekcjami oraz działają zawsze w interesie publicznym.
- b) Liderzy krajowi (SPECTRUM Champions) – osoby odpowiedzialne za promocję i szkolenia z standardu  
Zadaniem liderów krajowych jest aktywne zaangażowanie w promowanie SPECTRUM w kraju oraz wspieranie tłumaczenia i nadawanie charakteru krajowego standardowi SPECTRUM, w tym także pełnienie funkcji doradczej i prowadzenie szkoleń.
- c) Partnerzy krajowi – organizacje/institucje państwowe będące formalnie partnerami Collection Trust w zakresie standardu SPECTRUM  
Partnerzy krajowi to instytucje publiczne, w tym finansowane przez państwo, które mają uprawnienia do zawarcia umowy partnerskiej jako krajowy partner SPECTRUM. Ponadto partner krajowy powinien dysponować możliwościami promowania standardu wśród społeczności muzealnej w kraju. Wskazane jest aby partner krajowy współdzielił odpowiedzialność za kierunek rozwoju i podtrzymanie standardu SPECTRUM. Partner krajowy odpowiada między innymi za przeprowadzenie tłumaczenia standardu, tłumaczenie kolejnych wersji oraz kontakty na szczeblu partnerów krajowych.
- d) Partnerzy komercyjni – firmy tworzące i dystrybuujące oprogramowanie do zarządzania kolekcjami zgodne ze standardem SPECTRUM  
Partnerzy komercyjni to firmy komercyjne, które są zainteresowane zgodnością oferowanych rozwiązań informatycznych ze standardem SPECTRUM. Ich zadaniem jest również doradztwo, czy rozważane zmiany w standardzie są możliwe do wdrożenia z punktu widzenia usług IT. Dbają o to, aby oferowane przez nich rozwiązania były zgodne z najnowszą wersją standardu.

Współpraca tych 4 grup koordynowana jest przez Collection Trust między innymi za

pośrednictwem strony Collections Link, na której funkcjonują różne grupy tematyczne, w tym grupa SPECTRUM, w ramach której społeczność skupiona wokół standardu może wymieniać opinie bądź zgłaszać uwagi. Okazją do wymiany doświadczeń są również konferencje i spotkania takie jak Open Culture 2013, gdzie istnieje możliwość bezpośredniego kontaktu w międzynarodowym gronie.



fot.1 Susanna Hillhouse omawia kwestie SPECTRUM Community podczas pierwszego dnia konferencji Open Culture 2013. (fot. Marcin Kłós)

### ***3. Partnerzy Krajowi***

Na stronie [www.collectionslink.org.uk](http://www.collectionslink.org.uk) znajduje się lista państw, w których znajdują się krajowi partnerzy standardu SPECTRUM.

Obecnie toczą się prace nad uruchomieniem stron krajowych partnerów na stronie Collections Link. W tej chwili istnieje ośmiu partnerów krajowych. Partnerzy z Portugalii i Niemiec zaprezentowali w trakcie spotkania proces tłumaczenia standardu na krajowe potrzeby. W obu przypadkach przy końcowej redakcji i składzie tekstu pomagali przedstawiciele Collection Trust, zapewniając, że niezależnie od języka wersja publikacyjna standardu ma ten sam format tekstu co oryginał. Spectrum przetłumaczony jest na 6 języków. Dotychczas brak jest polskiego tłumaczenia.

Wednesday, Jul 10th Last update: 03:35:03 PM GMT Headlines: Your Paintings Register/Login Twitter

**Collections Link**  
The Collections Trust's Intelligence Hub

brought to you by  
Collections Trust

search... Search

HOME COLLABORATE BROWSE BY SUBJECT BROWSE BY PRACTICE PROGRAMMES EVENTS **OPENCULTURE 2013** SUPPLIERS CT SHOP BLOG

YOU ARE HERE: SPECTRUM RESOURCES > SPECTRUM NATIONAL PARTNERS

## SPECTRUM National Partners

SPECTRUM National Partners are publicly or state-funded organisations who share responsibility for the direction and sustainability of SPECTRUM worldwide. They have a charitable or public-benefit remit and are in a position to sign the SPECTRUM National Partners Agreement on behalf of their community of SPECTRUM Users and Champions, whilst supporting the development of SPECTRUM and promoting it to their national community. Internationally, National Partners lead on the translation and/or localisation of SPECTRUM.

The Collections Trust is actively engaged with a network of National Partners to encourage the translation/localisation and adoption of SPECTRUM worldwide. SPECTRUM National Partner pages are in production for:

- Belgium
- Brasil
- Finland
- Germany
- Netherlands
- Norway
- Portugal
- Slovenia

Hits: 256 Email this Bookmark Set as favorite

**Spectrum Partner**

**SPECTRUM**

SPECTRUM Homepage  
The SPECTRUM Standard  
SPECTRUM Resources

Privacy Profile

Strona Collections Link z listą partnerów krajowych.

### 3.1. SPECTRUM w Portugalii, Alexander Matos (Science Museum of the University of Coimbra, Sistemas do Futuro, Ltd.)

Proces tłumaczenia standardu zapoczątkowano w 2008 roku i zamknięto w 2013 roku. Po kilku nieudanych próbach, otrzymano dofinansowanie w 2011 roku. Tłumaczenie realizowało dwóch tłumaczy, a konsultowało dziesięciu specjalistów z Portugalii.

Na świecie jest 240 mln ludzi mówiących po portugalsku. Przewidziana jest dystrybucja standardu w wszystkich tych krajach. Obecnie najbardziej zainteresowani standardem są Brazylijczycy, którzy stali się już krajowym partnerem standardu.

### 3.2. SPECTRUM w Niemczech, Monika Hagedorn-Saupe (Deputy Director, Institute for Museum Research, Berlin)

Institut für Museumsforschung, Staatliche Museen zu Berlin <http://www.smb.museum/ifm/>

Proces tłumaczenia standardu rozpoczął się w 1999 roku na zasadzie wolontariatu w weekendy. Nie dało to założonych efektów. Dopiero w ostatnich latach przeprowadzono bardziej skoordynowaną akcję i przetłumaczono pełny standard, a następnie wydrukowano go w 1600 egzemplarzach i rozesłano do wszystkich muzeów w kraju aby umożliwić łatwy (opublikowany) dostęp do dokumentacji i dać szansę zapoznania się z brytyjskim rozwiązaniem zarządom muzeów.

Przedstawiciele instytucji niemieckiej zaprosili społeczność SPECTRUM na konferencję poświęconą CIDOC w dniach 6-11 września 2014 roku (Drezno, Niemcy).

## 4. Zgodność ze SPECTRUM

### 4.1. Edinburgh Museums & Galleries Collections Management System Project, Nico Tyack (documentation Officer, Edinburgh Museums and Galleries)

Podczas swojego wystąpienia Nico Tyack omówił współpracę ze wspólnotą SPECTRUM, do której zwrócił się z ankietą w sprawie dostępnych oprogramowań i wyzwań dotyczących

wdrażania standardu SPECTRUM. Otrzymał ponad 70 odpowiedzi z całego świata, co w znacznym stopniu ułatwiło mu ewaluację założeń projektu.

Jako narzędzie do prowadzenia ankiet online zarekomendował oprogramowanie Survey Monkey <http://www.surveymonkey.com/>.

#### 4.2. The SPECTRUM Slovenia Development Plan, Saso Zagoranski (Semantika, Słowenia)

Firma Semantika jest głównym dostawcą systemów bazodanowych do zarządzania kolekcjami w muzeach Słoweńskich. System ich autorstwa nosi nazwę GALIS i według zapewnień Saso Zagoranskiego jest używany przez większość muzeów w kraju.

W swoim wystąpieniu omówił ponadto platformę międzynarodową <http://museu.ms/>. Idea Museu.ms zakłada dynamiczne pobieranie danych z różnych kanałów muzealnych a tym samym stworzenie portalu, na którym dostępne będą wszystkie aktualne informacje o działalności muzeów w Europie.

*5. Rozwój SPECTRUM 5.0, Alex Dawson (Programmes Manager: Standards w Collections Trust, Alex Dawson Consultancy), Susanna Hillhouse (stały współpracownik Collections Trust).*

W tej części obrad poruszono kwestie zarządzania zmianami w SPECTRUM. Alex Dawson zaproponowała powołanie międzynarodowego komitetu bądź komisji, który decydowałby o kierunku rozwoju standardu oraz rozstrzygał w sprawach zmian dotyczących np. wprowadzenia nowego modułu.

W trakcie dyskusji dało się odczuć obawę, że w wyniku dynamicznego przyrostu modułów, standard może „wymknąć się spod kontroli”, co wyartykułowała przedstawicielka szwedzkich muzeów wskazując, że zbytnia rozbudowa standardu może spowodować, że będzie on mało użyteczny i zasugerowała, że należy wskazać granicę, poza którą standard nie będzie dalej rozbudowywany. Ta obawa jest zasadna, bowiem w Holandii i Niemczech przygotowano już projekty nowych grup informacji do SPECTRUM, które zostaną przekazane do oceny i zatwierdzenia. Tym śladem mogą podążać kolejne kraje i zaproponować kolejne daleko idące modyfikacje.

Alex Dawson wyraźnie zaznaczyła, że niezbędne jest większe zaangażowanie społeczności SPECTRUM i że decyzje o tym, co włączyć do standardu a co nie, powinny być podejmowane przez wybrane gremium, ponieważ standard jest użytkowany przez międzynarodową społeczność.

W trakcie kilkunastominutowej rozmowy nie było możliwości wypracować sensownego rozwiązania, które byłoby satysfakcjonujące co najmniej dla większości uczestników spotkania. Temat póki co pozostaje otwarty.

Kolejne zagadnienie to sprawa określenia tzw. SPECTRUM Core, czyli zestawu elementów

standardu, których stosowanie jest wymagane (obligatoryjne) w przypadku wdrażania SPECTRUM. Jest to cecha charakteryzująca większość schematów i standardów metadanych, której SPECTRUM dotychczas nie posiada. Podczas spotkania było tylko tyle czasu, aby zasygnalizować problem, nie starczyło go jednak na jakiegokolwiek rozstrzygnięcia czy szerszą dyskusję na ten temat.

Następny topik dotyczył wdrożenia SPECTRUM DAM (Digital Asset Management) (<http://www.collectionslink.org.uk/spectrum-resources/1688-spectrum-digital-asset-management>), który znajduje się obecnie w fazie rozwojowej. Ideą wprowadzenia DAM jest stworzenie możliwości opisywania i zarządzania zarówno zasobami fizycznymi jak i cyfrowymi. DAM zostanie wprowadzony do SPECTRUM wraz z wersją 5.0, przy czym obecnie rozstrzygnięcia wymaga kwestia, czy będzie to samodzielna grupa informacji, czy zostanie rozproszona po innych już istniejących grupach.

W końcowej części poprzedzającej wnioski ze spotkania, Nick Poole omówił prace toczące się nad ścisłym powiązaniem standardu SPECTRUM z zalecaną przez ICOM ontologią CIDOC CRM, a także koncepcję zastosowania rozwiązania określanego mianem COPE – Create Once, Publish Everywhere (stwórz raz, publikuj wszędzie). Idea COPE polega na powiązaniu SPECTRUM z CIDOC CRM i dzięki temu stworzenie możliwości powiązania z dowolnymi schematami wymiany danych o zbiorach jak LIDO czy ESE (European). Takie rozwiązanie pozwoli kształtować elastycznie schemat danych w zależności od potrzeb stosowanego schematu publikacji online. Dzięki temu informacje o kolekcjach staną się prawdziwie mobilne i społeczne.



## SPECTRUM & the CIDOC CRM



By mapping up to CIDOC CRM from SPECTRUM, we can support COPE by supporting a richer & more future-proof data interchange layer

Fragment prezentacji Collections Trust dotyczący zastosowania COPE. Prezentacja dostępna na stronie: <http://www.collectionslink.org.uk/programmes/spectrum> (dostęp: 2013-07-11 13:54).

## 18:00-20:00 Wręczenie nagród Collections Trust 2013.

Nagrody rozdano w czterech kategoriach:

### **Collections Practice Award:** Royal Albert Memorial & Art Gallery

(Zwycięski projekt *RAMM's Review of Collections* polegał na przeglądzie posiadanej kolekcji liczącej ponad milion obiektów z całego świata, pod kątem ponownej ich oceny. Sami twórcy projektu, określili zeszły rok jako najważniejszy od chwili powstania RAAM w 1868 roku. Przegląd kolekcji prowadzono w okresie 2011-marzec 2013, a efekty tego działania będą widoczne przez kolejne dekady. Przeprowadzono kontrolne procedury zgodne z najlepszymi praktykami na świecie jak: UCL's collection review, Renaissance East Midlands pilot collection review, CT's Revisiting Collections, Australian Significance 2.0 framework i inne. Na podstawie przeprowadzonej analizy wyciągnięto liczne istotne wnioski, które wpłynęły na przemodelowanie sposobu pracy w muzeum. Dla przykładu wprowadzono zasadę, że wszystkie pozyskiwane obiekty będą przechodziły przez kolegium, na którym niezbędne będzie wykazanie, że proponowany obiekt jest ważny dla kolekcji. Ponadto zdecydowano się otworzyć kolekcje dla społeczności aby uwolnić jej potencjał i potwierdzić przypuszczenia odnośnie wartości poszczególnych zabytków. Przy okazji przeglądu kolekcji zmieniono jakość usług muzeum oraz wprowadzono hasło przewodnie określające muzeum jako „Dom miliona myśli”. Koszt zrealizowanego projektu: **70 866 funtów** przy czym nie uwzględniono kosztów pracy etatowych pracowników muzeum) Strona instytucji: <http://www.rammuseum.org.uk/> . Informacje o projekcie:

<http://www.collectionslink.org.uk/openculture-2013/1872-royal-albert-memorial-museum-a-art-gallery-exeter>

### **Participatory Practice Award:** Beaney House of Art & Knowledge

(Zwycięski projekt to *The Paper Apothecary*, w którym stworzono aptekę z papieru i kartonu <całość z odzysku>. Przy powstaniu projektu brało udział ponad 200 członków lokalnej społeczności oraz spora liczba uczniów. Projekt jest nastawiony na współudział społeczności i zakłada pełną interakcję z wszystkim, co znajduje się w aptece. Apteka została umieszczona w jednej z sal muzeum. Projekt wykonano w ramach krajowego programu „The Happy Museum”, w którym uczestniczy kilka instytucji z całej Anglii, a którego celem jest między innymi edukacja przez zabawę. Całkowity koszt zrealizowanego projektu: **24 000 funtów**). Strona muzeum: <http://www.canterbury.co.uk/Beaney/>. Materiał filmowy o projekcie:

<http://www.canterbury.co.uk/Beaney/The-Paper-Apothecary.aspx>. Informacje o projekcie: <http://www.collectionslink.org.uk/openculture-2013/1868-beaney-house-of-art-a-knowledge>.

### **Collections on a Budget Award:** East Grinstead Museum

(Zwycięski projekt o nazwie *Digital Preservation Made Easy* poświęcony jest digitalizacji całego zasobu muzeum i udostępnieniu go zwiedzającym online, przy czym w muzeum pracuje tylko jeden kurator (na niepełny etat) a resztę zadań realizują wolontariusze. Jeden z wolontariuszy, specjalizujący się w IT przygotował odpowiednie procedury, dzięki czemu możliwe było powiązanie przepisywanych rekordów ze skanowanymi zdjęciami, w taki sposób aby w następnym etapie możliwe było ich powiązanie z systemem bazodanowym MODES. Projekt zapoczątkowano w 2007 roku i jest on wciąż w trakcie realizacji. Jednym z ważnych efektów

projektu jest zaangażowanie lokalnej wspólnoty i jakość organizacji pracy. Ponadto umieszczenie zasobu w sieci powiększyło dostępne dziedzictwo online. Praca zorganizowana jest w taki sposób, że w przeciągu godziny od wprowadzenia rekordu i powiązania z plikiem graficznym, całość jest już dostępna do przeglądania w sieci, co również poprawiło wydajnie jakość kwerend. Udostępnienie online zdjęć w dużej rozdzielczości powoduje, że nie ma konieczności sięgać do oryginałów, co korzystnie wpływa na ich stan konserwatorski i ogranicza nakład pracy wolontariuszy. Koszt realizowanego projektu: **2 450 funtów**). Strona muzeum <http://www.eastgrinsteadmuseum.org.uk/>. Informacje o projekcie: <http://www.collectionslink.org.uk/openculture-2013/1842-east-grinstead-museum>.

**Collection Trust's Prize Dissertation 2012 Award:** Laura De Caro, University of Leicester, M.A. Museum Studies

(Nagroda za pracę dyplomową pt.: „Moulding the Museum medium: Explorations on embodied and multisensory experience in contemporary museum environments). Praca dostępna jest pod adresem:

[http://www.collectionslink.org.uk/media/com\\_form2content/documents/c1/a737/f6/MA\\_Dissertation\\_LauraDeCaro.pdf.pdf](http://www.collectionslink.org.uk/media/com_form2content/documents/c1/a737/f6/MA_Dissertation_LauraDeCaro.pdf.pdf)

## **Dzień drugi. 2013-07-03**

### **10:00-10:05 – Welcome from the Collections Trust, Nick Poole, CEO Collections Trust [powitanie dyrektora generalnego Collection Trust]**

Podsumowanie pierwszego dnia obrad i omówienie programu na dzień drugi.

### **10:05-10:30 – The Digital Opportunity at the Imperial War Museum, Diane Lees (Director General, IWM, Chair – National Museums Directors Council)**

Imperial War Museum posiada 140.000 obiektów o dużych gabarytach i 11.000.000 fotografii, najstarsze archiwum filmowe w Wielkiej Brytanii oraz drugie pod względem wielkości archiwum nagrań dźwiękowych (ustępujące tylko BBC). Muzeum posiada 5 oddziałów.

Na zbiory składają się obiekty o międzynarodowym pochodzeniu, stąd też idea aby był do nich międzynarodowy i otwarty dostęp. Obecnie wszystkie oddziały muzeum odwiedza rocznie 4.000.000 gości. Prognozuje się, że po uruchomieniu zbiorów online będzie je odwiedzało 10.000.000 do 13.000.000 użytkowników. W planach jest uruchomienie aplikacji na urządzenia przenośne, w celu zwiększenia dostępu do zbiorów.

Jeszcze pięć lat temu muzeum nie posiadało zasobów cyfrowych, przy czym stan ten zmienia się dynamicznie począwszy od 2008 roku. Ma to służyć otwarciu kolekcji (Open Up Collections). Kadra muzeum bardzo mocno wsparła ideę udostępniania zbiorów i wytworzył się w instytucji silny ruch pro digitalizacji, jego zwolennicy używają Twittera w ramach muzeum, oraz noszą znaczki wskazujące, że są za digitalizacją i otwarciem zbiorów.

Część zbiorów jest już udostępniana (po usunięciu/zakryciu wrażliwych danych), w nadziei, że użytkownicy dostarczą dodatkowych informacji o zabytkach (poprzez dodawanie komentarzy), co też się dzieje. Dotychczas było jedynie kilka przypadków wpisów, które musiały być usunięte w związku z niedozwoloną treścią, co oznacza, że wcześniejsze obawy dotyczące niedozwolonych treści umieszczanych przez użytkowników nie znalazły potwierdzenia w rzeczywistości.

Pierwszym poważnym sukcesem było uruchomienie na Twitterze kanału „On This Day”, który opisywał wybuch I wojny światowej, minuta po minucie od momentu wybuchu. BBC podchwyciło ideę i prezentowało dane pojawiające się kolejno minuta po minucie na Twitterze IWM co spowodowało olbrzymie zainteresowanie i duży ruch na Twitterze. Hasłem przewodnim był slogan z plakatu z okresu wojny: „Even a dog enlists, why not you?” (Nawet pies się zaciąga, czemu nie ty?).

IMW nastawione jest na komunikację ze społeczeństwem różnymi kanałami, w celu dzielenia i upowszechniania zbiorów. W ocenie Diane Lees takie działanie wymaga przemyślanej decyzji o zaangażowaniu i przekonania o tym, że obrano właściwy kierunek działania. Różne kanały



pozwalają docierać do różnych, często nowych odbiorców. Dla przykładu, sztuka z okresu I wojny światowej prezentowana jest przez muzeum na stronie HistoryPin.

**Doświadczenie jaki już zebrano, wskazuje ewidentnie i bez wątpliwości, że sprzedaż zdjęć (najwyższych rozdzielczości) i licencjonowanie wzrasta dzięki otwarciu zbiorów.**

Obecnie IWM nie posiada oprogramowania do zautomatyzowanej sprzedaży zdjęć. W związku z tym, niezbędne jest nadesłanie zapytania do IMW, które musi przejść przez całą procedurę biurokratyczną muzeum, by wreszcie odpowiedni pracownicy wyszukali i przekazali zdjęcia cyfrowe. Obliczono koszty sprzedaży jednego zdjęcia wynikające z kosztów pracy związanych z obiegiem dokumentów (w tym pisanie protokołów, wniosków i odpowiedzi) i kwerendami realizowanymi przez pracowników IMW i wykazano, że koszty pracy (towarzyszące sprzedaży) wynoszą 50 funtów za zdjęcie. W celu obniżenia kosztów i automatyzacji procesów (w sposób podobny do banków zdjęć), muzeum weszło w partnerstwo z Getty Images i po wdrożeniu aplikacji partnera (do zautomatyzowanego przeglądania i pobierania plików graficznych) obniży koszt udostępniania jednego zdjęcia z 50 funtów do 1 funta. W przypadku takiego partnerstwa, partner może pokryć dodatkowo koszty digitalizacji w zamian za podział przychodów (co odpowiada zaleceniom Komisji Europejskiej w zakresie partnerstw publiczno-prywatnych).

W muzeum uruchomiono ponadto komórkę do cyfrowej konserwacji fotografii. Upřednio zdigitalizowane negatywy i fotografie są poddawane cyfrowemu czyszczeniu, dzięki czemu, na cyfrowych obrazach widoczne są nowe elementy, dotychczas niedostępne przy wykorzystaniu tradycyjnych metod.

Imperial War Museum powstało w 1917 roku w celu umożliwienia przyszłym pokoleniom zrozumienia przyczyn i konsekwencji wojny światowej, do gromadzenia i prezentowania wspomnień towarzyszących doświadczeniom wojny oraz aby zachować pamiętać o ludziach, którzy służyli w światowym konflikcie. W związku z przypadającą w 2014 roku setną rocznicą wybuchu konfliktu, IMW zapoczątkowało kilka projektów, w tym jeden szczególnie istotny, nie tylko ze względu na jego cel ale i formę realizacji. Projekt *Lives Of The First World War* zakłada uzupełnienie bądź odtworzenie historii 8 mln mężczyzn i kobiet służących na I wojnie światowej (dotyczy Brytyjczyków i mieszkańców brytyjskiej wspólnoty narodów). W tym celu powstała strona projektu <http://www.livesofthefirstworldwar.org/>, na której udostępnione zostaną miliony dokumentów z muzeów, bibliotek i archiwów oraz kolekcji rodzinnych z całego świata i dzięki ich powiązaniu możliwe będzie opowiedzenie historii ludzi i uchronienie jej przed zapomnieniem. Projekt będzie miał charakter społecznościowy i jego powodzenie będzie w pełni uzależnione od zaangażowania użytkowników Internetu. Partnerem IWM w projekcie jest Brightsolid (<http://www.brightsolid.com/>) (informacja publiczna o zasadach partnerstwa: [http://www.livesofthefirstworldwar.org/assets/user/files/IWM\\_Brightsolid\\_Press\\_Release\\_FINAL\\_embargo\\_May\\_14.pdf](http://www.livesofthefirstworldwar.org/assets/user/files/IWM_Brightsolid_Press_Release_FINAL_embargo_May_14.pdf)).

Strona główna muzeum: <http://www.iwm.org.uk/>

Strona poświęcona setnej rocznicy wybuchu I wojny światowej: <http://www.1914.org/>

Strona projektu Lives Of The First World War: <http://www.livesofthefirstworldwar.org/>

Strona zawierająca blogi prowadzone przez muzeum: <http://blogs.iwm.org.uk/>

Kanał Twitter: <https://twitter.com/IWM>

### **10:30-11:00 Culture Action Europe, Luca Bergamo (Secretary General, Culture Action Europe)**

Luca Bergamo opowiadał o transformacji gospodarki światowej i konsekwencjach jakie z tego wynikają dla Europy. Sporo uwagi poświęcił również kształtowaniu demografii w Europie w perspektywie kolejnych 30 lat. Wskazał na konieczności dostosowania do tych zmian pod względem kształtowania świadomości obywatelskiej oraz reform systemu ubezpieczeń i finansowania państw europejskich. Kultura ma tu do odegrania istotną rolę, stając się między innymi nośnikiem kluczowych wartości dla Europy jak np. dążenie do pokojowego rozwiązywania konfliktów oraz jakością eksportową, jakiej nie mają inne części świata.

Culture Action Europe jest powiązane z wielką siecią (ponad 100 tys.) instytucji europejskich poprzez partnerów krajowych. Strona organizacji: <http://www.cultureactioneurope.org/>

### **11:00 – 11:30 Prezentacja rozwiązań informatycznych i projektów digitalizacyjnych w części wystawienniczej konferencji.**

Opis zaprezentowanych rozwiązań zamieszczono w końcowej części dokumentu [na stronie 40](#).

### **11:30 – 13:00 Panel 1 Umiejętności zarządzania kolekcjami dla przyszłości, prowadzenie Caroline Reed (Museum and Heritage Consultant)**

Panel poświęcony budowaniu umiejętności i kompetencji sektora muzealnego, tak by sprostał rosnącym wyzwaniom pojawiającym się z rozwojem technologii i rosnącymi oczekiwaniami społecznymi. W trakcie sesji poruszone zostały kwestie rozwijania umiejętności zawodowych poprzez wzajemne kształcenie wewnątrz sektora muzealnego.

### **11:30 – 12:00 *The Collection Management Competency Framework, Alex Dawson (Standards Programmes, Collections Trust)***

Nowe wyzwania jakie stoją obecnie przed muzealnictwem wymagają rozwoju nowych kompetencji u muzealników. W swoim wystąpieniu Alex Dawson omówiła plany stworzenia platformy rozwoju kompetencji w zakresie zarządzania kolekcjami.

Collection Management Competency Framework Project podzielony jest na dwa etapy: część pilotażowo-rozwojową realizowaną w latach 2013-2014 oraz fazę wdrożeniową w latach 2014-2015.

Platforma ma być zgodna z wytycznymi normy BSI 197:2009: A Code of Practice for Cultural Collections Management, opracowanej wspólnie przez Collections Trust i British Standards Institute (sfinansowana przez Collections Trust). Norma wskazuje wytyczne dotyczące strategicznego planowania, a ponadto zawiera definicję pojęcia zarządzania kolekcją (Collection Management).

Platforma kompetencji będzie dzieliła kompetencje na 4 grupy:

- wiedza
- umiejętności
- zachowania
- postawy,

a te na kolejne dwie:

- kompetencje behawioralne – związane z komunikacją i obsługą klientów
- kompetencje techniczne – związane z dokumentacją elektroniczną kolekcji i prowadzeniem inwentarzy elektronicznych (i innymi wymagającymi wiedzy technicznej).

We współpracy ze specjalistami z sektora HR prowadzone jest poszukiwanie najbardziej optymalnej strategii budowania kompetencji dla sektora muzealnego. Wymagane jest również odniesienie się do instytucji finansujących i zapotrzebowania istniejącego na rynku pracy. Przeprowadzona ponadto zostanie analiza pracy muzealników (day in the life research), polegająca na przyglądaniu się pracownikom na różnych stanowiskach przez jeden dzień ich pracy.

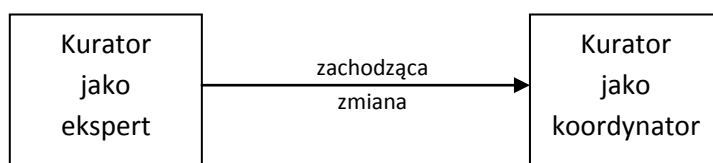
Korzyści z wdrożenia platformy są wielorakie, w tym: umożliwią precyzyjne określenie umiejętności i kompetencji, poprawią proces rekrutacji (przez ścisłe określenie wymagań), ułatwią proces oceny pracownika (tak zewnętrznej jak i samooceny).

W poniższej tabeli roboczej wskazano rodzaje kompetencji jakie należy uwzględnić w platformie oraz ich poziom w zależności od zajmowanego szczebla w instytucji.

	 				
	ENTRY-LEVEL	ACADEMIC	MID-CAREER	LEADERSHIP	LEGACY
CORE VALUES	Integrity, accountability, openness, honesty, diversity, efficiency				
PROFESSIONAL PRACTICE	Housekeeping, handling, packing	Collections theory, research, documentation	Environment, IPM, security, labelling etc.	Strategic CM, Collections development	Organisational knowledge transfer, research
MANAGEMENT	Time-management	Project Management	PPM, Risk, HR, Finance, Marketing	Strategic planning, advocacy	Continuity planning
SUBJECT EXPERTISE	Broad interest	General subject focus	Practice-based expertise	Specialist academic knowledge	Subject knowledge transfer
SOFT SKILLS	Mentoring, facilitation, negotiation, communication, networking				

Fragment prezentacji Collections Trust poświęconej kompetencjom muzealnym. Prezentacja dostępna na stronie: <http://www.collectionslink.org.uk/programmes/spectrum> (dostęp: 2013-07-11 13:54).

Alex Dawson wskazała również na zachodzącą zmianę roli jaką pełni kurator, z eksperta na koordynatora.



W ocenie Alex Dawson, nie wszystkie stanowiska pracy w sektorze muzealnym wymagają wyższego wykształcenia. Czytelny podział umiejętności pozwoli ocenić poziom/zakres posiadanych i wymaganych umiejętności. Stworzona platforma będzie małym krokiem do dywersyfikacji personelu i stworzenia prawdziwie wyspecjalizowanej kadry (ang. workforce).

Po wystąpieniu Alex Dawson głos zabrali uczestnicy konferencji zasiadający na widowni. Przedstawicielka norweskich muzeów wskazała, że w Norwegii prowadzone są podobne prace, których celem jest zmiana sposobu działania i zarządzania zasobami ludzkimi w muzeach. Norwedzy uznali, że „skoro nie możemy zmienić ludzi, zatem zmienimy ich kompetencje”. Uczestnik z innej części Europy wskazał, że należy zmienić podejście do kształcenia muzealników. Niezbędne jest przyjęcie bardziej elastycznego modelu, w którym pracownik muzeum kształci się w trakcie swojej kariery i podnosi nieustannie swoje kompetencje, a nie stosowanie obecnego rozwiązania, gdzie muzealnik przechodzi długi proces kształcenia, kończy edukację i rozpoczyna pracę.

Komunikacja w zakresie projektu będzie realizowana przez stronę Collections Trust i Newsletter.

#### *12:00-12:30 The HLF Skills for the Future Programme, Fiona Talbott (Head of Museums, Libraries and Archives, Heritage Lottery Fund)*

HLF to akronim Heritage Lottery Fund i dotyczy funduszy przekazywanych na kulturę z loterii. Obecnie realizowany jest czwarty plan strategiczny przyjęty na lata 2013-2018 o nazwie *A lasting difference for heritage and people* (Trwała zmiana dla dziedzictwa i ludzi). W ramach planu przewidziano 375 mln funtów rocznie na kulturę do końca 2018 roku. W odróżnieniu od trzeciego planu, w którym wymagane były każdorazowo trzy elementy: konserwacja, partycypacja i nauczanie, w obecnym planie przyjęto możliwość zgłaszania bardziej kreatywnych rozwiązań przez wnioskujących. Obecne projektu będą charakteryzowały się między innymi następującymi cechami:

- nastawione na społeczeństwo
- realizujące jeden z trzech obszarów działania (3 koszyki celów, które poddawane są ocenie podczas oceny efektów projektu)
- oddziałujące na społeczeństwo za pomocą różnych platform
- odpowiadające potrzebom społecznym

Dodatkowo, na podstawie doświadczeń z zeszłych edycji wprowadzono liczne udogodnienia, które mają usprawnić administrowanie projektami.

Podział przyznawanych środków w czwartym planie strategicznym odbywa się według następujących kategorii:

- Upowszechnianie dziedzictwa (Sharing Heritage) – granty w przedziale 3 tys.-10 tys. funtów
- Nasze dziedzictwo (Our Heritage) – granty w przedziale 10 tys.-100 tys. funtów
- Otwarty program grantów na dziedzictwo kulturowe (Heritage Grants Open Programme) – granty powyżej 100 tys. funtów.

Ponadto HLF prowadzi inne projekty jak:

1. The Catalyst Programme – finansujący zdobywanie umiejętności do prowadzenia projektów  
<http://www.hlf.org.uk/HowToApply/programmes/Pages/Catalyst.aspx#.Ud-2W9KSzmc>

2. Skills for the future – granty w przedziale 100 tys.-1 mln funtów na szkolenie w zakresie specjalności związanych z dziedzictwem kulturowym. Strona projektu:  
[http://www.hlf.org.uk/HowToApply/programmes/Pages/Skillsforthefuture.aspx#.Ud6t\\_juSzng](http://www.hlf.org.uk/HowToApply/programmes/Pages/Skillsforthefuture.aspx#.Ud6t_juSzng).

W pierwszej edycji Skills for the Future w 2010 roku zainwestowano 17 mln funtów (kolejny wkład w wysokości 10 mln funtów w 2011 roku <?>) w szkolenia kadry związanej z szeroko pojętym dziedzictwem kulturowym (54 projekty). Były to projekty nie dłuższe niż 5 lat, zakładające szkolenia trwające od 3 do 18 miesięcy. Wkład własny do projektów był wymagany na poziomie 5%. W drugiej edycji dysponowano 20 mln funtów na projekty bardziej nakierowane na muzealnictwo i przydzielono je na 39 projektów, które obecnie są realizowane.

3. Collecting Cultures – Strategic Collecting Programme – to program nakierowany na pozyskiwanie zbiorów w celu uzupełnienia luk w kolekcjach muzealnych. W ramach projektu gromadzone są również dane o pozyskanych obiektach przez specjalistów z różnych instytucji, dlatego projekt ma charakter międzyinstytucjonalny.

Lista projektów sfinansowanych przez Heritage Lottery Fund:

<http://www.hlf.org.uk/HowToApply/whatwefund/Pages/whatwefund.aspx#.Ud6uOTuSzng>.

*12:30-13:00 Conservation Skills for the Future, Alison Richmond (Chief Executive, ICON: The Institute for Conservation)*

Organizacja zawodowa dla konserwacji obiektów ruchomych. Zajmuje się ustanawianiem i promowaniem zawodowych standardów. Jest organizacją członkowską. Współpracuje z organizacjami zawodowymi archeologów i architektów. Ponadto zajmuje się promocją konserwacji w społeczeństwie.

W ICON stosowana jest zasada, że im więcej mówimy o tym co robimy, tym większa jest szansa na współpracę z nowymi partnerami/organizacjami.

Aktualna strategia ICON: National Conservation Education and Skills Strategy 2012-2016 dla sektora konserwacji dostępna jest do pobrania pod adresem:

<http://www.icon.org.uk/images/icon%20educationskillsfinalr.pdf>.

Strategia zakłada realizację 3 celów ramowych:

1. Promocja, rozwój edukacji konserwatorskiej, szkoleń, umiejętności i wspólnej odpowiedzialności interesariuszy
2. Mapa platformy zrównoważonych ścieżek kariery, które są: dostępne, spójne, elastyczne, dostosowane do potrzeb i zapewniające jakość
3. Podnoszenie świadomości dotyczącej konserwacji jako dziedziny nauki, badań jak i ścieżki kariery zawodowej.

Z przyjętych do realizacji 68 zadań na lata 2012-2016 udało się już zrealizować 37,6% w okresie 15 miesięcy, co stanowi 25% za okres 5 lat. W celu realizacji postawionych zadań zdecydowano się na badanie które pozwoli określić kadrę konserwatorską w Wielkiej Brytanii. Efekty badania mają określić punkt wyjścia do kolejnych działań, jak np. wskazać zapotrzebowanie na rynku pracy na konserwatorów. Poniżej zamieszczono wybrane wyniki zaprezentowane podczas prezentacji:

W wielkiej Brytanii jest:

ok. 3175 konserwatorów

ok. 1000 pracowników wspierających pracę konserwatorów (nie posiadających uprawnień konserwatorów)

ponad 700 wolontariuszy wspierających prace konserwatorów.

Grupa zawodowa składa się w:

65% z kobiet

35% z mężczyzn

Wiek:

średnia wieku: 42,9 lat

wiek rozpoczęcie kariery konserwatora: bardzo rzadko przed 30 rokiem życia

Wykształcenie:

78% konserwatorów ma co najmniej 1 tytuł

50% konserwatorów ma tytułu magistra

830 konserwatorów jest akredytowane w ICON

Wynagrodzenie

Średnie zarobki: 26.500 funtów rocznie (to o ok. 10.000 mniej od innych specjalistów)

Zatrudnienie

87% konserwatorów pracuje na stałych posadach (prawdopodobnie będzie to ulegało zmianie w związku z upowszechnianiem kontraktów)

38% konserwatorów pracuje w sektorze prywatnym

31% pracuje w sektorze państwowym

30% pracuje w cywilnych organizacjach publicznych (fundacje, stowarzyszenia etc.)

46% stanowisk pracy ma tylko 1 pracownika

38% stanowisk pracy ma od 1 do 5 stanowisk

Szkolenia

42% instytucji ma przeznaczony budżet na szkolenia konserwatorów

29% instytucji ma plan szkoleń dla konserwatorów

Niedobór umiejętności – specjalistyczne umiejętności muszą być dosłownie kupowane we wszystkich obszarach działalności konserwatorskiej

Braki w umiejętnościach – obszary, w których występuje brak umiejętności, które wymagają szczególnej uwagi i dedykowanych szkoleń – dotyczą wielu obszarów konserwacji, np. współczesnych materiałów degradable.

Na podstawie dotychczasowej analizy wyników badań sformułowano następujące wnioski:

- a) sprostanie wyzwaniu w postaci malejących zasobów i rosnących potrzeb inwestycyjnych
- b) zapewnienie konserwatorom umiejętności biznesowych
- c) zapewnienie konserwatorom umiejętności przydatnych na innych stanowiskach pracy (w przypadku konieczności zmiany profesji lub stanowiska) <transferable skills>
- d) zapewnienie konserwatorom umiejętności związanych z bezpieczeństwem i świadomością zagrożeń
- e) niezbędna jest współpraca wszystkich branż związanych z konserwacją, obejmująca wszystkie sektory (publiczny, państwowy, prywatny) w celu rozwijania umiejętności kadry.

ICON zainteresowane jest aby wszyscy konserwatorzy w Wielkiej Brytanii byli akredytowani w organizacji, ponieważ obowiązuje to do przestrzegania standardów i wymaga od konserwatorów „bycia na czasie” pod względem aktualnego stanu wiedzy w sektorze i dostarczenia planu rozwoju zawodowego (Continuing Professional Development CPD – [http://www.icon.org.uk/index.php?option=com\\_content&task=view&id=879&Itemid=73](http://www.icon.org.uk/index.php?option=com_content&task=view&id=879&Itemid=73) <dostęp 2013-07-12 08:35>).

W Unii Europejskiej tworzone są liczne standardy minimalnych wymagań dla konserwacji i restauracji dziedzictwa kulturowego. Lista obecnie opracowywanych standardów przez Europejski Komitet Normalizacji (European Committee for Standardization – CEN) znajduje się pod tym adresem:

<http://www.cen.eu/CEN/Sectors/TechnicalCommitteesWorkshops/CENTechnicalCommittees/Pages/WP.aspx?param=411453&title=CEN%2FTC+346> <dostęp 2013-07-12 08:35>).

## Część wystawienniczo-targowa.

Konferencji towarzyszyła część wystawienniczo-targowa, podczas której zaprezentowało się 37 firm, organizacji i projektów związanych z sektorem muzealnym.

1. **Adlib** – systemy informatyczne do zarządzania archiwami, dokumentacją i bibliotekami. Strona internetowa: [www.adlibsoft.com](http://www.adlibsoft.com). Adlib stanowi część grupy Axiell i jest obecny na rynku od ponad 25 lat. System Adlib jest wdrożony w ponad 1600 instytucjach (archiwach, bibliotekach i muzeach) na świecie. Demo programu dostępne na stronie: <http://www.adlibsoft.com/products/museum-collection-management-software>.
2. **Amp Fab** – systemy wystawiennicze, magazynowe. Firma działa na rynku od 35 lat, współpracując z niemal wszystkimi muzeami i galeriami w Wielkiej Brytanii a także instytucjami w Barcelonie, Maroko i Zjednoczonych Emiratach Arabskich. Strona internetowa: [www.ampfab.co.uk](http://www.ampfab.co.uk).
3. **Axiell** – systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, w tym dokumentacją. Firma istnieje od 17 lat, specjalizuje się w obsłudze i usługach informatycznych dla archiwów i muzeów. Główny obszar działalności to Wielka Brytania. Strona internetowa: [www.axiell.co.uk](http://www.axiell.co.uk).
4. **Bruynzeel** - zarządzanie archiwami i dokumentacją, systemy magazynowania, przechowywania i ekspozycji zbiorów. Jeden z liderów projektowania i realizacji systemów przechowywania zbiorów, od 60 lat obecny na rynku w Wielkiej Brytanii i Europie. Strona internetowa: [www.bruynzeel.co.uk](http://www.bruynzeel.co.uk).
5. **Capture** – systemy zarządzania bibliotekami, projektowania w sieci, projekty rozwojowe. Oprogramowanie do zarządzania zasobami cyfrowymi i e-handlu. Firma dostarcza pełne rozwiązania biznesowe dla instytucji jak muzea, instytucje rządowe, uczelnie, korporacje, wydawnictwa i inne. Strona internetowa: [www.capture.co.uk](http://www.capture.co.uk).
6. **CDS Gromke e.k** – systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, digitalizacja, cyfrowe zachowanie zbiorów. Firma istnieje od 20 lat i specjalizuje w digitalizacji, z uwzględnieniem organizacji logistyki procesu. Ponadto posiada system zarządzania zasobami cyfrowymi oparty na Cumulus Database Software, który może być powiązany z dowolną bazą danych o zbiorach. Dodatkowo, firma zapewnia system kontroli przestrzeni barwnej na potrzeby druku zdigitalizowanych dzieł sztuki. Strona internetowa: [www.cds-gromke.com](http://www.cds-gromke.com).
7. **Click Netherfield** – konserwacja, ekspozycja, monitorowanie środowiska. Jeden z liderów w projektowaniu i produkcji gablot ekspozycyjnych na potrzeby muzeów,



- istnieje na rynku od ponad 60 lat. Firma o bardzo wysokiej kulturze technicznej. Strona internetowa: [www.clicknetherfield.com](http://www.clicknetherfield.com).
8. **Collection Trust** – organizator konferencji. Niezależna organizacja brytyjska współpracująca z muzeami, bibliotekami i archiwami na świecie w celu poprawy zarządzania kolekcjami. Strona internetowa: [www.collectionstrust.org.uk](http://www.collectionstrust.org.uk).
  9. **CT European Showcase** – stanowisko ekspozycyjne poświęcone pracy Collection Trust na rzecz muzealnictwa europejskiego. Strona internetowa: [www.collectionstrust.org.uk](http://www.collectionstrust.org.uk).
  10. **Collector Systems** – systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi. Firma sprzedaje systemy informatyczne oparte na chmurze (co zapewnia dostęp do danych z urządzeń mobilnych) na potrzeby muzeów, kolekcji historycznych i prywatnych. W oprogramowaniu zaimplementowano pełną nomenklaturę Chenhall'a. Strona internetowa: [www.collectorsystems.com](http://www.collectorsystems.com).
  11. **Conservation by Design (CXD)**– zarządzanie archiwami i dokumentacją, konserwacja, systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi. Firma specjalizuje się w dostarczaniu produktów i usług w dziedzinie wyposażenia, przechowywania i eksponowania na potrzeby muzeów, bibliotek, galerii i archiwów na świecie. Oferowane produkty obejmują między innymi całą gamę niezbędną do konserwacji, przechowywania i eksponowania zbiorów i dokumentów. Strona internetowa: [www.cxdltd.com](http://www.cxdltd.com).
  12. **Constantine** – przechowywanie, systemy magazynowe, transport. Firma specjalizuje się w transporcie wszelkiego rodzaju zbiorów, w tym specjalistycznym pakowaniu, przemieszczaniu i instalacji jednego obiektu jak i całych kolekcji. Wszelkie zlecenia są odnotowywane w systemie bazodanowym instytucji, który może współpracować z systemami kontrahentów dla lepszego przepływu informacji. Firma operuje w Wielkiej Brytanii. Strona internetowa: [www.const.co.uk](http://www.const.co.uk).
  13. **Crown Fine Art** – międzynarodowy transport zbiorów. Firma oferuje cały zakres usług w tym: konserwację, konsultacje, pakowanie, budowanie skrzyń, logistykę, zarządzanie projektem, dostawy międzynarodowe, bezpieczne przechowywanie. Strona internetowa: [www.crownworldwide.com](http://www.crownworldwide.com).
  14. **Extensis** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, digitalizacja, digitalizacja zachowawcza. Firma specjalizuje się w dostarczaniu rozwiązań informatycznych do zarządzania zasobami cyfrowymi. Wśród kontrahentów korzystających z software'u firmy są: the British Library, the National Museum of Ireland, the Royal Botanical Gardens AT Kew. Firma działa na rynku od 20 lat. Strona

internetowa: [www.extensis.com](http://www.extensis.com).

- 15. Gallery Systems** – systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, digitalizacja, systemy informatyczne do zarządzania bibliotekami. Firma działa od ponad 25 lat. Głównym produktem jest TMS, służący do zarządzania kolekcjami, natomiast eMuseum pozwala organizować wirtualne wycieczki przy użyciu skatalogowanych zbiorów. Wśród klientów znajdują się: Tate, the National Gallery i Bolton Museum & Art Gallery. Strona internetowa: [www.gallerysystems.co.com](http://www.gallerysystems.co.com).
- 16. IN2 Search Interfaces Development Ltd** – systemy informatyczne do zarządzania archiwami i dokumentacją. Firma dostarcza systemy informatyczne do tworzenia kanałów internetowych (On:medi:a), z możliwością przeszukiwania i przeglądania metadanych udostępnianej kolekcji. Strona internetowa: [www.onmedia.com](http://www.onmedia.com).
- 17. KE Software** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi. Firma dostarcza rozwiązania informatyczne powiązane interfejsem internetowym zapewniający możliwość zarządzania narracyjnymi treściami tworzonymi przez użytkowników. Strona internetowa: [www.kesoftware.com](http://www.kesoftware.com).
- 18. Keepthinking** – agencja specjalizująca się w produkcji aplikacji i projektowaniu cyfrowym (w tym stron, portali etc.). Strona internetowa: [www.keepthinking.it](http://www.keepthinking.it).
- 19. Knowledge Integration** – systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, projektowanie stron internetowych, edukacja, projekty badawcze. Główny partner Collections Trust przy serwisie Culture Grid (<http://www.culturegrid.org.uk/>) i główny partner technologiczny Europeana Inside. Istnieje na rynku od ponad 14 lat i specjalizuje się w oprogramowaniu pośredniczącym (middleware), z którego korzysta między innymi: Imperial War Museum, National Maritime Museum i Museum of London. Firma dostarcza również rozwiązania do kontrolowania i zarządzania słownikami (terminologią) oraz dostarcza usługi związane z projektowaniem i tworzeniem stron internetowych. Strona internetowa: [www.k-int.com](http://www.k-int.com).
- 20. Modes Users Assoc.** – zarządzanie archiwami i dokumentacją, systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, zarządzanie dokumentami. Modes dostarcza systemy bazodanowe na potrzeby ewidencjonowania i zarządzania zbiorami od ponad 25 lat, obecnie w ponad 600 muzeach, co czyni go najpowszechniej stosowanym systemem bazodanowym w muzeach w Wielkiej Brytanii. Modes jest firmą niekomercyjną, stąd koszty oprogramowania są niższe niż w przypadku rozwiązań typowo komercyjnych. Strona internetowa: [www.modes.org.uk](http://www.modes.org.uk).
- 21. Media Equation (ME)**- zarządzanie archiwami i dokumentacją, systemy informatyczne

- do zarządzania kolekcjami muzealnymi, digitalizacja zachowawcza. Firma dystrybuuje dwa główne rozwiązania: system zarządzania zasobami cyfrowymi (DAMS - Digital Assets Management System) o nazwie lokat.me oraz system zarządzania biznesowego muse.me, służący do automatyzacji procesów w instytucji. Strona internetowa: [www.me.com.au](http://www.me.com.au).
- 22. Mobydoc** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi. Firma dostarcza od 27 lat rozwiązania informatyczne dla muzeów. System informatyczny do zarządzania różnymi rodzajami kolekcji nosi nazwę Micromusee i jest oparty na 3 obszarach: informacji o obiekcie, obiekcie w instytucji (procedury, konserwacje, przenoszenie etc.), publikacji online. Strona internetowa: [http://www.mobydoc.fr/produits/micromusee-details\\_gb.htm](http://www.mobydoc.fr/produits/micromusee-details_gb.htm).
- 23. Museums & Heritage Magazine** - publikowany od ponad 22 lat kwartalnik jest jednym z głównych źródeł informacji o sektorze muzealnym. Wraz z stroną internetową stanowi wieloplatformowe źródło wiedzy o muzealnictwie. Periodyk ma ponad 8000 prenumeratorów, a stronę odwiedziło w 2012 roku 34.000 unikalnych użytkowników z całego świata. Wydawnictwo jest patronem medialnym konferencji Open Culture. Strona internetowa: [www.mandh-online.com](http://www.mandh-online.com).
- 24. Orangeleaf Systems** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, projektowanie stron internetowych. Firma specjalizuje się w migracji danych z wielu różnych systemów informatycznych do jednej aplikacji służącej do publikację zbiorów z możliwością ich przeszukiwania, opartej o oprogramowanie pośredniczące w chmurze o nazwie CollectionsBase. Obecnie CollectionsBase zawiera zbiory 80 instytucji. Firma tworzy również strony internetowe, aplikacje sieciowe i mobilne, systemy dotykowe i systemy prezentacji rozszerzonej rzeczywistości. Strona internetowa: [www.orangeleaf.com](http://www.orangeleaf.com).
- 25. Picturae** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, digitalizacja, projektowanie i rozwój stron internetowych, kontrola procesu digitalizacji. Firma zapewnia pełną obsługę procesu publikacji zbiorów online, obejmującą między innymi: digitalizację, wprowadzanie danych, projektowanie stron, oprogramowanie do zarządzania zbiorami, hosting, przechowywanie zasobów cyfrowych, plany finansowe i inne. Firma dostarcza system zarządzania zasobami cyfrowymi Memorix Maior, stworzony w oparciu o ponad dziesięcioletnie doświadczenia i służący do zarządzania zwłaszcza kolekcjami cyfrowych obrazów. Ponadto Picturae udostępnia darmową aplikację sieciową do kontroli jakości fotografii cyfrowych (<http://delt.ae/>). Strona internetowa: [www.picturae.com](http://www.picturae.com)
- 26. Relicarte** – zarządzanie kolekcjami, digitalizacja, projektowanie i rozwój stron internetowych. Firma specjalizuje się w usługach digitalizacji od 2006 roku. Głównym

produktem jest „Mu-Museum”, platforma online do prezentacji zbiorów 3D wraz z łatwo dostępnymi metadanymi. Obecnie narzędzie jest rozwijane jako baza danych 3D wraz z zestawem funkcjonalności edytowanym i organizowanym przez samych użytkowników. Strona internetowa: [www.relicartedigital.com](http://www.relicartedigital.com).

**27. Securitas** – dobra kultury, zarządzanie ryzykiem, systemy ochrony. Firma jest liderem w dziedzinie ochrony i jest partnerem Collections Trust w zakresie zwiększania świadomości w dziedzinie ochrony w sektorze muzealnym oraz zapewniania praktycznego wsparcia w celu zwiększenia bezpieczeństwa kolekcji. Strona internetowa: [www.securitas.com](http://www.securitas.com).

**28. Selago Design** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, projektowanie stron internetowych. Firma tworzy oprogramowanie do zarządzania i promocji kolekcji przy użyciu flagowego CMS o nazwie Mimsy XG. Przy użyciu rozwiązań jak Mobius i MWeb możliwa jest publikacja zbiorów wraz z rozbudowanymi funkcjami wyszukiwania. Strona internetowa: [www.selagodesign.com](http://www.selagodesign.com).

**29. Semantika** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, marketing, projektowanie i rozwój stron internetowych. Jeden z liderów w tworzeniu aplikacji muzealnych w Środkowej Europie. Firma posiada ponad 10 lat doświadczeń w systemach informatycznych do zarządzania kolekcjami i jest głównym dostawcą tego typu rozwiązań dla muzeów w Słowenii. Ponadto firma tworzy portal museu.ms. Strona internetowa: [www.semantika.si](http://www.semantika.si), <http://museu.ms/>, <http://museums.si>.

**30. SKINmuseum** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, zarządzanie dokumentami, zarządzanie archiwami i dokumentacją. Firma specjalizuje się w innowacyjnych, opartych o Internet, rozwiązaniach informatycznych dla muzeów. System bazodanowy o nazwie SKINmuseum oparty jest na standardach: Joconde, Dublin Core, OAI i obecnie dostosowywany jest do Spectrum. Przy użyciu SKINweb możliwa jest publikacja zbiorów online. Strona internetowa: [www.skinmuseum.co.uk](http://www.skinmuseum.co.uk).

**31. Surface Imperssion** - projektowanie i rozwój stron internetowych. Firma od 12 lat specjalizuje się w rozwoju innowacyjnych mediów cyfrowych, w tym aplikacji mobilnych, projektowaniu grafiki i stron, architekturą informacji, doradztwie, projektowaniu interfejsu użytkownika. Strona internetowa: [www.surfaceimpression.com](http://www.surfaceimpression.com).

**32. System Simulation** - zarządzanie archiwami i dokumentacją, systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi. Firma działa na rynku od ponad 40 lat i dostarcza archiwom, muzeom i bibliotekom systemy do zarządzania kolekcjami oparte na rodzinie produktów o nazwie CollectionsIndex+. Rozwiązania te współpracują systemami do zarządzania cyfrowymi zasobami (DAM) i za ich pośrednictwem

umożliwiają publikację zbiorów online. Wśród klientów firmy znajdują się małe i średnie przedsiębiorstwa, międzynarodowe korporacje jak i muzea rangi światowej jak choćby The British Museum. Wśród udostępnionych w ostatnim czasie rozwiązań znajduje się system zarządzania procesem pracy (workflow), umożliwiający tworzenie na różnych etapach odnośnej dokumentacji jak i zapewniający kontrolę poszczególnych etapów pod względem poprawności realizowanych działań przez odpowiednie osoby. Strona internetowa: [www.ssl.co.uk](http://www.ssl.co.uk).

**33. The Public Catalogue Foundation (pcf)** - systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, prawa autorskie, digitalizacja. Fundacja zapewnia gamę usług związanych z realizacją procesu digitalizacji i jest znanym dostawcą wysokiej jakości usług, zwłaszcza w zakresie digitalizacji dzieł sztuki. PCF zajmuje się zarówno digitalizacją 2D, 3D, katalogowaniem zbiorów, przy czym digitalizacja może dotyczyć obiektów ruchomych jak i nieruchomych (murale, mozaiki). Dodatkowo, PCF zapewnia doradztwo w sprawach praw autorskich, wnioskach aplikacyjnych do projektów i systemach zarządzania treścią. Strona internetowa: [www.thepcf.org.uk](http://www.thepcf.org.uk).

**34. The Decipher Project** – cyfrowe zachowanie zbiorów, edukacja, projekty badawcze. 3 letni projekt o wartości 4,3 miliona euro typu STREP (Specific Targeted Research Project), współfinansowany ze środków Komisji Europejskiej. Jego celem jest odkrywanie i eksploracja dziedzictwa kulturowego poprzez opowieść i narrację. W tym celu tworzone są nowe rozwiązania na potrzeby narracji, wizualizacji wiedzy i wystawiennictwa w muzeach. Prototypowym oprogramowaniem tworzonym w ramach projektu jest Storyscope, który ma zapewnić możliwość łączenia różnych kolekcji poprzez między innymi prezentowanie opowieści. Strona internetowa: [www.vimeo.com/channels/storyscope](http://www.vimeo.com/channels/storyscope).

**35. Wikimedia UK** – organizacja charytatywna. Wizją Wikimedia jest urzeczywistnienie następującej idei: „Wyobraź sobie świat, w którym każdy człowiek może swobodnie współdzielić sumę całej wiedzy”. Wikimedia UK zajmuje się promocją wszystkich projektów Wikipedii i Wikimedii w Wielkiej Brytanii. Wikimedia zapewnia kanały umożliwiające udostępnianie zasobów muzeów dla milionów użytkowników Wikipedii z całego świata (500 mln użytkowników miesięcznie), a także pomoc w tworzeniu wielojęzycznych opisów, poprawie metadanych. Siłą Wikipedii jest społeczne zaangażowanie, co wykazują takie przedsięwzięcia jak „Wikipedia Takes Coventry” (budżet projektu 300 funtów), którego celem było wykonanie dużej liczby zdjęć dobrej jakości na potrzeby domeny publicznej (do dowolnego wykorzystania). Przedsięwzięcie zrealizowano 1 września 2012 roku. Wzięło w nim udział 51 lokalnych fotografów, którzy przez 5 i pół godziny wykonywali zdjęcia ważnym i historycznym obiektem Coventry. W efekcie przeprowadzono upload 2030 fotografii. **W efekcie przy budżecie 300 funtów koszt pojedynczego zdjęcia wyniósł 0,07 funta.** Strona internetowa:

<http://uk.wikimedia.org>.

- 36. Touch and Discover** – produkty wirtualnej rzeczywistości i rozwiązania informatyczne. Touch and Discover Systems dystrybuje produktem o nazwie Probos, w którym wykorzystano technologie dotykowe w celu stworzenia nowych standardów interakcji z 3D, tym samym nowe doświadczenie umożliwiające naukę i poznawanie przez dotyk, co zwłaszcza jest użyteczne dla osób niedowidzących bądź niewidomych. Strona internetowa: [www.touch-and-discover-systems.co.uk](http://www.touch-and-discover-systems.co.uk).
- 37. Zetcom** – zarządzanie archiwami i dokumentacją, systemy informatyczne do zarządzania kolekcjami muzealnymi, zarządzanie dokumentami. Zetcom posiada 750 wdrożeń w 25 krajach, w 10 różnych językach. W 2013 roku obok MuseumPlus firma wprowadziła na rynek nowe rozwiązania w postaci MuseumPlus RIA (Rich Internet Application), ArtPlus (prywatni odbiorcy, sektor korporacyjny). Obie aplikacje oparte są na Java. Dodatkowo firma wprowadziła nową usługę w postaci hostingu dla muzeów SaaS (Software as a Service), co oznacza, że muzeum nie musi martwić się o obsługę IT swoich zasobów i płaci jedynie miesięczną składkę. Strona internetowa: [www.zetcom.com](http://www.zetcom.com).
- 38. Partage Plus** - Projekt Partage Plus ma na celu digitalizację i udostępnienie Art Nouveau poprzez Europeanę. Projekt przewiduje digitalizację ponad 75.000 obiektów, stworzenie 2.000 modeli 3D. Uczestniczy w nim 25 partnerów z 17 krajów z Europy. W ramach projektu tworzone są słowniki wielojęzyczne dla Art Nouveau. Strona projektu: <http://www.partage-plus.eu/>.

## Wnioski

1. W trakcie konferencji ani przez chwile nie pojawiły się wątpliwości co do zasadności realizowania digitalizacji. Nie wskazywano potrzeby kontroli tego co dzieje się z udostępnionymi zbiorami. Wręcz przeciwnie, podkreślano wielokrotnie, że rezygnacja z kontroli nad udostępnionymi zbiorami rodzi nowe zastosowania i kontekst oraz przyciąga nowe grupy użytkowników. Wskazano, że kontrola nad zbiorami, które są własnością państwa i są zachowywane dla społeczeństwa, jest manipulacją.

2. Hasło otwierania kolekcji (Open collection, Open GLAM) było jednym z najczęściej powtarzanych sformułowań w trakcie konferencji. Nie ma już wątpliwości, co do tego, że należy to robić. Pozostają jedynie ograniczenia techniczne i organizacyjne. Otwieranie kolekcji, tzn. udostępnianie danych o zbiorach i wizerunków średniej i dużej rozdzielczości do nieograniczonego wykorzystania prywatnego i komercyjnego staje się tym samym trendem w europejskim muzealnictwie, przy czym stosowane są różne formy udostępniania (w niektórych przypadkach wciąż stosowane są pewne ograniczenia jeśli idzie o wykorzystanie komercyjne).

3. Digitalizacja staje się jednym z kluczowych obszarów działalności muzeów i jest to również trend wyraźnie widoczny w międzynarodowym muzealnictwie.

4. W trakcie konferencji wielokrotnie wskazano, że następuje zmiana modelu współpracy między muzeami a społeczeństwem i środowiskiem naukowym (akademickim). Miejsce modelu opartego o transfer wiedzy stopniowo zajmuje model oparty na wymianie wiedzy, traktujący wszystkich uczestników na równych prawach. Zmiana związana jest w znacznej mierze z otwieraniem kolekcji i udziałem społeczeństwa w jej opisywaniu. Praktyka wskazuje, że społecznościowe dostarczanie danych o zbiorach (na przykład z wykorzystaniem crowdsourcingu) przynosi wymierne rezultaty.

5. Korzyści społeczne i edukacyjne z udostępniania kolekcji – tj. otwierania zbiorów przez umieszczanie wizerunków cyfrowych i metadanych w sieci do wykorzystania i komentowania przez użytkowników są tak ogromne, że nie powinno się już nawet podejmować tematu strat finansowych ze względu na spadek lub zanik sprzedaży zdjęć. W środowisku muzealników jest coraz silniejsze poczucie, że wykonywana przez nich praca ma służyć społeczeństwu tu i teraz a nie być zamknięta w siedzibach muzeów.

6. Widoczny jest trend stosowania narracji do prezentowania informacji o zbiorach bądź samych zbiorów. Forma tej narracji jest różna, od formalnej po nieformalną i subiektywną lub wręcz empiryczną. W celu określenia procesu tworzenia narracji i wykorzystania zasobów muzealnych na cel narracyjnej prezentacji zbiorów realizowany jest obecnie projekt badawczy [DECIPHER](#). Warto obserwować jego rozwój. Doskonale radzą sobie społecznościowe, niekomercyjne strony poświęcone wspólnemu opisywaniu historii, także o charakterze narracyjnym jak [Smarthistory](#), czy przez zastosowanie zasobów fotograficznych [Historypin](#).

7. Mocno podkreślano znaczenie uczestnictwa w projektach muzealnych. Partycypacja jest kluczowym elementem tworzącym relacje instytucji z lokalną społecznością. Dowodzą tego

wszystkie projekty, stąd nieustannie wzrasta ich rola. Takie inicjatywy jak [Kids in Museums](#) są tego doskonałym przykładem.

8. Jako główne wyzwania wskazano: potrzebę docierania do nowych grup odbiorców (znów przez otwieranie kolekcji), angażowanie społeczeństwa już nie tylko w wspólne projekty ale realne współzarządzanie muzeami (określenie kierunku rozwoju instytucji), sprawienie by muzea aktywnie uczestniczyły w życiu społecznym, a nie stały na jego uboczu i aby świadczone przez nie usługi miały realny wpływ na jakość życia obywateli.

9. Dużo uwagi poświęcono kadrze muzealnej, w tym jej kompetencjom, umiejętnościom i mobilności zawodowej. Dostrzegalne jest, że wiodące gospodarczo państwa dostrzegły konieczność i podjęły działania w zakresie ścisłego określenia zakresu umiejętności i kompetencji pracowników muzeów na różnych stanowiskach. Ma to posłużyć lepszemu przygotowaniu kadry muzealnej do zmieniającego się oczekiwań społecznych względem muzeów. Ponadto ściśle określone kompetencje i umiejętności pozwolą sprawniej określać wymagania podczas rekrutacji bądź przeprowadzać ocenę pracowników (w tym samoocenę). W ramach takich działań przeprowadzane są również badania mające na celu określenie cech wybranej grupy zawodowej w ramach sektora (np. konserwatorów).

10. Wyraźnie widoczna jest pewna liczba organizacji pozarządowych w Wielkiej Brytanii, które pełnią funkcje koordynujące (a także promujące, zrzeszające, centra kompetencji, etc.) dla poszczególnych specjalizacji zawodowych. Posiadają one misje, ściśle określone programy działania (opublikowane) i są aktywne w ich realizacji. Często też są dofinansowane w ramach projektów ze środków publicznych. Ich aktywność wpływa wyraźnie korzystnie na jakość muzealnictwa w Wielkiej Brytanii.

11. Pomysł wręczania nagród za najlepsze praktyki przez środowisko muzealne, a nie przez instytucje państwowe jest dobrą metodą promowania najlepszych praktyk w sektorze.

12. W różnych rozwiązaniach społecznościowych dostępnych online, które prezentowano na konferencji, pojawiali się polscy użytkownicy, ale nie było polskich zbiorów.