



Tu EUROPEANA 2017

RAPORT KOŃCOWY PODSUMOWUJĄCY
DRUGĄ EDYCJĘ PROJEKTU

End report for the second edition of the project

#TuEuropeana
#ArchiwaInspirują
#AllezCulture

TuEuropeana 2017

RAPORT KOŃCOWY PODSUMOWUJĄCY DRUGĄ EDYCJĘ PROJEKTU

End report for the second edition of the project

AUTORZY: AUTHORS:

Maria Drabczyk
Kamila Poznańska
Marcin Werla

KOREKTA: PROOFREADING:

Aleksandra Weyna

TLUMACZENIA NA JĘZYK ANGIELSKI: ENGLISH TRANSLATION:

Wojciech Góralczyk

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD: GRAPHIC DESIGN AND COMPOSITION:

Magdalena Araźny, magdarysuje.pl

Warszawa, luty 2018
Warsaw, February 2018

Filmoteka Narodowa - Instytut Audiowizualny
National Film Archive - Audiovisual Institute



Ten raport jest dostępny na licencji Creative Commons
Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe.

This report is available under the Creative Commons
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-NC-SA 4.0) license.

Projekt TuEuropeana jest finansowany ze środków
Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

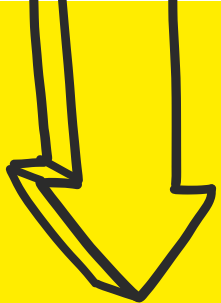
The TuEuropeana project is financed by funds
from the Ministry of Culture and National Heritage.

SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie	4
2. Elementy programu	5
2.1. Posiadacze kolekcji	6
Webinaria	6
Seminarium „Zbiory regionalnych instytucji kultury w sieci. Platformy, wyzwania, strategie.”	9
2.2. Edukatorzy	12
Warsztaty EDULAB 2017	12
Transcribathon Europeana 1914-1918 w Warszawie	16
2.3. Twórcy	18
Game Jam z Historią	18
3. Informacje o organizatorach	22
Organizatorzy Projektu	23
Partnerzy Projektu	24

TABLE OF CONTENTS

1. Introduction	4
2. Program Components	5
2.1 Collection owners	6
Webinars	6
The seminar “Regional Cultural Institution Archives Online. Platforms, Challenges, Strategies.”	9
2.2 Educators	12
EDULAB 2017 Workshops	12
Europeana 1914-1918 Transcribathon in Warsaw	16
2.3 Creators	18
Game Jam with History	18
3. Information About Organizers	22
Project Organizers	23
Project Partners	24



1. WPROWADZENIE

Europeana.eu jest platformą, która pozwala odkrywać wielkie osiągnięcia z przeszłości i nadawać im nowe, współczesne znaczenia. Zarządzana przez Fundację Europeana, współpracuje z organizacjami, które posiadają cyfrowe kolekcje europejskiego dziedzictwa i z przedstawicielami sektorów, takimi jak edukatorzy czy twórcy, którzy chcą oglądać, udostępniać i budować na bazie tego dziedzictwa.

TuEuropeana to polska inicjatywa o zasięgu krajowym, której celem jest zwiększenie widoczności i przedstawienie potencjału polskich i europejskich cyfrowych kolekcji, ze szczególnym uwzględnieniem platformy Europeana, ale także przybliżenie różnym grupom odbiorców funkcjonalności i sposobów ponownego wykorzystania archiwów. W ramach tegorocznej, drugiej odsłony projektu, realizowanej od października do grudnia 2017 roku, zrealizowano serię działań edukacyjno-informacyjnych, koncentrujących się na trzech głównych obszarach: edukacji, twórcach, przedstawicielach tzw. branży kreatywnej i instytucjach – właścicielach cyfrowych kolekcji archiwalnych. Wszystko zgodnie z misją Europeany:

„Kulturą zmieniamy świat! Chcemy budować na bogatym dziedzictwie kulturowym Europy i ułatwić do niego dostęp, aby każdy miał szansę wykorzystać je w pracy, do nauki lub po prostu dla zabawy.”

Poniższy raport omawia i podsumowuje poszczególne elementy drugiej edycji projektu TuEuropeana.

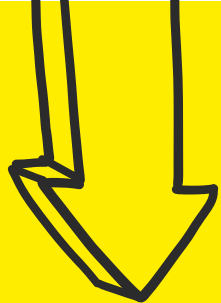
INTRODUCTION

Europeana.eu is a platform that allows people to discover the great accomplishments of previous eras and imbue them with new, modern meanings. Managed by the Europeana Foundation, it works with organizations which have access to digital collections of European heritage, and with representatives of various sectors, such as educators or creative – who want to watch, share, and build upon this heritage.

TuEuropeana is a Polish nation-wide initiative which aims to increase the visibility of Polish and European digital collections, particularly the Europeana platform, and showcase their potential, as well as to familiarize diverse audiences with various functionalities of archives and their reuse potential. As part of this year's, second edition of the project, which took place between October and December 2017, a series of educational and informational initiatives have been implemented, focusing on three main areas: education, creators – representatives of the so-called creative industry, and institutions – owners of digital archives. All in keeping with the Europeana mission statement.

"We transform the world with culture. We build on Europe's rich cultural heritage and make it easier for people to use for work, learning or pleasure. Our work contributes to an open, knowledgeable and creative society."

This report provides an overview and summary of the individual components of the second edition of the TuEuropeana project.



2. ELEMENTY PROGRAMU

Projekt TuEuropeana został podzielony na obszary działań dopasowane do potrzeb trzech kluczowych grup odbiorców – instytucjonalnych posiadaczy kolekcji, edukatorów i twórców. Program, indywidualnie dobrany dla każdej z nich, wychodził naprzeciw ich potrzebom, dostosowując zarówno tematykę, jak i formę działań do głównych obszarów zainteresowań grup.

PROGRAM COMPONENTS

The TuEuropeana project was divided into areas tailored to the needs of three key recipient groups – institutional owners of collections, educators, and creators. The program, customized for each of these groups, met their individual needs in terms of scope and form of activities, taking into account their main areas of interest.

2.1. POSIADACZE KOLEKCJI / COLLECTION OWNERS

Jednym z działań skierowanych do posiadaczy kolekcji w czasie akcji TuEuropeana 2016 były warsztaty dotyczące udostępniania zbiorów on-line. W trakcie tych spotkań dało się wyróżnić dwie kategorie potrzeb przedstawicieli instytucji kultury, które zostały odzwierciedlone w planie działań TuEuropeana 2017. Pierwsza z potrzeb związana była z dostępem do informacji na temat platformy Europeana, celów i zasad jej działania, możliwości i wymagań odnośnie współpracy i dostarczania danych oraz korzyści płynących z udostępniania zbiorów on-line poprzez platformy inne niż serwis internetowy danej instytucji. W celu zaspokojenia tych potrzeb, w ramach działań TuEuropeana 2017 przeprowadzono serię pięciu webinarów / seminariów on-line opisanych poniżej. Drugim działaniem było zorganizowanie regionalnego seminarium dotyczącego udostępniania dziedzictwa kulturowego on-line na różnego rodzaju sieciowych platformach – regionalnych, krajowych i międzynarodowych. Seminarium opisano w dalszej części raportu.

WEBINARIA

Celem webinarów było dostarczenie przedstawicielom instytucji kultury i wszystkim innym osobom zainteresowanym tematyką udostępniania zbiorów on-line szeregu przydatnych informacji związanych z Europeaną, prawem autorskim oraz sposobami mierzenia oddziaływania instytucji kultury i oglądalności zbiorów on-line. Seria pięciu webinarów została wyemitowana w okresie od 15 listopada 2017 roku do 24 stycznia 2018 roku w dwutygodniowych odstępach (z przerwą na okres świąteczny). Każde z nagrań trwało ponad godzinę – najkrótsze godzinę i siedem minut, najdłuższe nieco ponad półtorej godziny. Wszystkie webinaria zostały zarchiwizowane i są dostępne on-line na kanale YouTube Federacji Bibliotek Cyfrowych:

Kanał FBC na YouTube →

Playlista TuEuropeana 2017 →

One of the main initiatives aimed at collection owners, organized as part of the TuEuropeana 2016 project, were workshops on the online sharing of archives. During these meetings, we managed to target two main categories of needs among representatives of cultural institutions, and we used those findings in the 2017 edition of TuEuropeana. The first problematic area concerned access to information on the Europeana platform: its function and goal, the opportunities it offers, requirements for establishing cooperation and submitting data, and the benefits of sharing collections online through services other than the institution's own webpage. In order to meet those needs, as part of TuEuropeana 2017, we have conducted a series of five webinars/online seminars, which are described below. Our second initiative was to organize a regional seminar on the sharing of cultural heritage online using various types of web platforms – regional, national, and international. The seminar is described in greater detail in a later segment of this report.

WEBINARS

The aim of the webinars was to provide representatives of cultural institutions and all other persons interested in sharing archival collections online with some useful information on Europeana, copyright laws, and ways to measure the impact of cultural institutions and the popularity of their online collections. The series of five webinars was broadcast between 15 November 2017 and 24 January 2018, once every two weeks (with a break for Christmas). Each recording was over an hour long – the shortest webinar ran for 1 hour and 7 minutes, the longest was a bit over 90 minutes long. All the webinars have been archived and are available online on the Polish Digital Libraries Federation's YouTube channel.

The DLF YouTube channel →

TuEuropeana 2017 playlist →

Poszczególne nagrania obejmowały następującą tematykę:

#1 Wprowadzenie do Europeany – celem webinarium było kompleksowe przedstawienie uczestnikom portalu Europeana. Omówiona została historia powstania i rozwoju tego portalu, możliwości, jakie daje on użytkownikom końcowym, a także sposoby współpracy instytucji kultury z tym portalem i z międzynarodową siecią Europeana. Prowadzenie: M. Werla.

#2 Prawo autorskie w udostępnianiu zbiorów i Europeana Publishing Framework – celem webinarium było zasygnalizowanie najważniejszych wyzwań związanych z prawem autorskim w kontekście udostępniania zbiorów on-line. Drugim elementem webinarium było omówienie dokumentu Europeana Publishing Framework, który określa prawne i techniczne wymagania związane z przekazywaniem danych o zbiorach do Europeany. Prowadzenie: A. Misiewicz, M. Werla.

#3 Mierzenie siły oddziaływania instytucji kultury – Europeana Impact Playbook – celem webinarium było przedstawienie narzędzia opracowanego przez Fundację Europeana (Europeana Impact Playbook), które ma wspierać instytucje kultury w mierzeniu szeroko rozumianego

wpływu podejmowanych przez nie działań, w szczególności tych związanych z udostępnianiem zbiorów on-line. Prowadzenie: M. Werla.

#4 Mierzenie oglądalności zbiorów on-line (cz. 1) – celem webinarium było wprowadzenie uczestników do tematyki mierzenia oglądalności zbiorów on-line oraz omówienie podstawowych możliwości narzędzi do analityki webowej, takich jak Google Analytics. Prowadzenie: M. Werla.

#5 Mierzenie oglądalności zbiorów on-line (cz. 2) – celem webinarium było omówienie zaawansowanych możliwości narzędzia Google Analytics w kontekście monitorowania oglądalności zbiorów on-line. Przedstawione zostały również dodatkowe narzędzia do analizy zachowania użytkowników na stronach WWW o nazwie HotJar. Prowadzenie: M. Werla.

Popularność opisanych powyżej wystąpień była zróżnicowana, zależnie od prezentowanego tematu. Zdecydowanie największym zainteresowaniem cieszył się blok dotyczący prawa autorskiego, popularne były również informacje praktyczne na temat portalu Europeana. Tabela poniżej zawiera zestawienie wszystkich odcinków cyklu, wraz z ich datą emisji oraz liczbą wyświetleń w dniu emisji oraz sumarycznie od dnia emisji do końca stycznia 2018 r.

The webinars were focused on the following topics:

#1 Introduction to Europeana – the aim of this webinar was to provide a comprehensive introduction to the Europeana portal. Its founding and evolution was discussed, as well as the opportunities it offers to end users, and ways in which cultural institutions can work with the portal and the international Europeana network. Conducted by: M. Werla.

#2 Copyright Vis-à-vis Sharing Archives and the Europeana Publishing Framework – the aim of this webinar was to point out the biggest challenges in dealing with copyright in relation to sharing archives online. Another component of the webinar was devoted to an overview of the Europeana Publishing Network document, which describes the legal and technical requirements for submitting information on archives to Europeana. Conducted by: A. Misiewicz, M. Werla.

#3 Measuring the Impact of Cultural Institutions – Europeana Impact Playbook – the aim of this webinar was to introduce a tool developed by the Europeana Foundation (called the Europeana Impact Playbook) which is geared towards aiding cultural institutions in measuring the

impact of their projects, particularly those related to sharing archives online. Conducted by: M. Werla.

#4 Measuring Online Viewership of Archives (part 1) – the aim of this webinar was to introduce the issue of measuring online viewership and to discuss the basic capabilities of web analysis tools such as Google Analytics. Conducted by: M. Werla.

#5 Measuring Online Viewership of Archives (part 2) – the aim of this webinar was to provide an overview of advanced Google Analytics functions in terms of monitoring the online viewership of archives. We have also introduced an additional tool for analyzing the behavior of Internet users, called HotJar. Conducted by: M. Werla.

The popularity of the presentations listed above varied depending on the topic. The most popular webinars by far were the one concerning copyright, and the one devoted to practical information about the Europeana portal. Below is a listing of all the webinars along with their broadcast date, number of views upon their premiere, and the total number of views by the end of January 2018.



Zrzut ekranu webinarium TuEuropeana 2017 #1 Wprowadzenie do Europeany / Screenshot of the TuEuropeana webinar #1 – Introduction to Europeana

TYTUŁ WEBINARIUM	DATA EMISJI	LICZBA WYŚWIETLEŃ W DNIU EMISJI	ŁĄCZNA LICZBA WYŚWIETLEŃ DO 31.01.2018
WEBINAR NAME	BROADCAST DATE	VIEWS ON PREMIERE DATE	VIEWS BY 31-01-2018
#1 Wprowadzenie do Europeany Introduction to Europeana	15.11.2017	72	224
#2 Prawo autorskie w udostępnianiu zbiorów i Europeana Publishing Framework Copyright Vis-à-vis Sharing Archives and the Europeana Publishing Framework	29.11.2017	118	172
#3 Mierzenie siły oddziaływania instytucji kultury - Europeana Impact Playbook Measuring the Impact of Cultural Institutions - Europeana Impact Playbook	13.12.2017	27	71
#4 Mierzenie oglądalności zbiorów on-line (cz. 1) Measuring Online Viewership of Archives (part 1)	10.01.2018	10	35
#5 Mierzenie oglądalności zbiorów on-line (cz. 2) Measuring Online Viewership of Archives (part 2)	24.01.2018	41	45

WNIOSKI I REKOMENDACJE

- Webinaria sprawdziły się jako forma przekazywania informacji, będąca alternatywą dla typowych seminariów, ze względu na praktyczną eliminację działań i kosztów organizacyjnych związanych z takimi aspektami, jak wynajem sali, rejestracja uczestników czy catering.
- Taka forma działania umożliwiła również organizację cyklu wydarzeń z blokami tematycznymi, które cieszyły się zróżnicowaną liczbą zainteresowanych osób bez ryzyka konieczności odwoływania wydarzenia, na które jest zbyt mało chętnych. Fakt automatycznej archiwizacji i udostępniania on-line nagrań z webinarów spowodował, że forma ta sprawdza się nawet dla tematów niszowych, które, wraz z upływem czasu, zyskują kolejne wyświetlenia.
- Nie zaleca się wykorzystywania webinarów dla form wystąpień wymagających dużej interakcji z uczestnikami. Mimo, że w trakcie webinarów były dostępne dwa kanały komunikacji z prowadzącymi (czat YouTube i Facebook), w trakcie całej serii webinarów padło tylko kilka pytań.
- W tegorocznej edycji webinarów większym zainteresowaniem cieszyły się tematy ogólne i wprowadzające w zagadnienia związane z Europeaną i udostępnianiem zbiorów on-line. Taki charakter miały dwa pierwsze webinaria. Pozostałe 3 spotkania dotyczyły dużo węższej tematyki, stąd też mniejsza ich oglądalność.
- Z analizy czasu odtwarzania zarchiwizowanych nagrań webinarów na stronie YouTube, można wywnioskować, że w przyszłych działaniach warto wziąć pod uwagę zorganizowanie dłuższej serii krótszych webinarów (nie dłuższych niż 20-30 minut).

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS:

- The webinars proved to be a good platform for disseminating information and a viable alternative to traditional seminars due to the virtual elimination of organizational costs and burden related to issue such as renting an appropriate space, registration, or catering.
- This particular format also allowed us to organize a series of events divided into thematic blocs, which varied in popularity, without running the risk of cancelling any of them due to low attendance. The automatic archiving and sharing of the webinars online made them a viable medium even for niche topics, as they are now accruing views over time.
- We do not recommend using webinars for presentations that require a greater degree of interaction with participants. Even though two communication channels were available during the webinars (Facebook and YouTube chat), only a handful of questions were asked over the course of the entire series.
- During this year's edition of webinars, the most popular ones were general overviews and an introduction to Europeana and online sharing of archives, i.e. the first two webinars. The remaining 3 sessions were focused on much narrower subjects, and therefore scored less views.
- Based on the analysis of viewership of archived webinars on YouTube, in the future it might be prudent to organize longer series of shorter webinars (no longer than 20-30 minutes).

SEMINARIUM „ZBIORY REGIONALNYCH INSTYTUCJI KULTURY W SIECI. PLATFORMY, WYZWANIA, STRATEGIE.”

W dniu 28 listopada 2017 r. w Bibliotece Śląskiej w Katowicach odbyło się seminarium dotyczące szerokiego udostępniania on-line zbiorów regionalnych instytucji kultury. Celem seminarium, w którym wzięło udział ponad 40 osób z regionu, było zaprezentowanie sposobów, w jakie instytucje te mogą udostępniać swoje zbiory w internecie, z naciskiem na udostępnianie zbiorów poza własnym serwisem internetowym. Wyzwania i strategie tego typu działań przedstawiono na przykładzie platform o różnym zasięgu działania i charakterystyce - od poziomu regionalnego, poprzez krajowy i europejski, aż do poziomu ogólnosięwiatowego.

W odniesieniu do poziomu regionalnego omówiono różnego rodzaju przedsięwzięcia cyfrowe realizowane przez Bibliotekę Śląską, funkcjonujący w jej obrębie Instytut Badań Regionalnych oraz kilkadziesiąt instytucji partnerskich z regionu. Działania takie jak Śląska Biblioteka Cyfrowa, Platforma Edukacji Regionalnej EduS czy Encyklopedia Województwa Śląskiego EWOS stały się dla śląskich instytucji kultury doskonałym ekosystemem do udostępniania materiałów cyfrowych ze swoich kolekcji i budowania na ich podstawie serwisów pełniących ważną rolę w edukacji i promocji wiedzy o regionie, jego historii

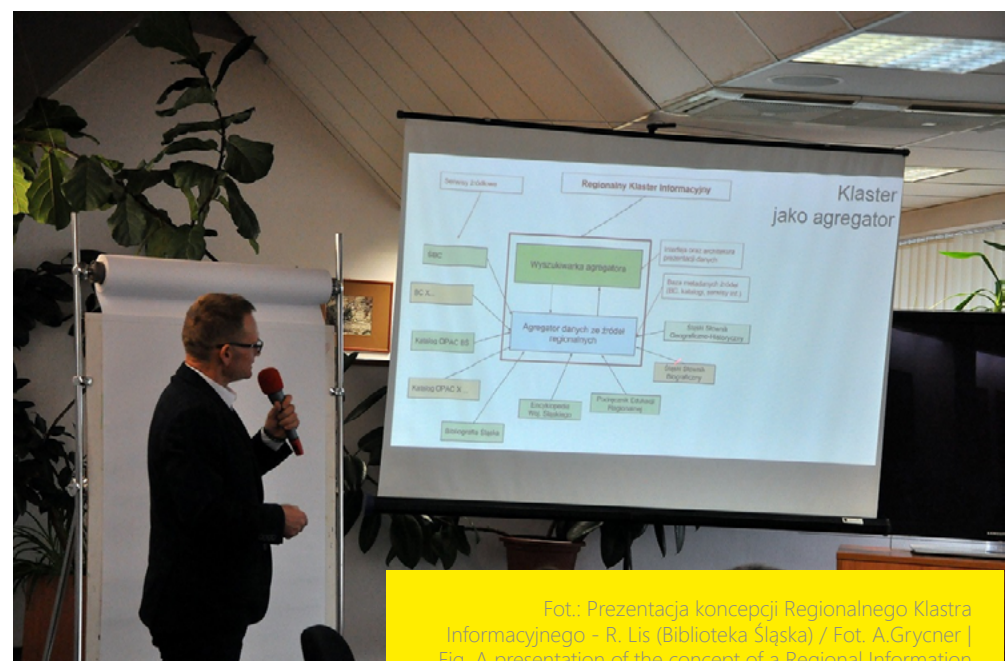
THE SEMINAR “REGIONAL CULTURAL INSTITUTION ARCHIVES ONLINE. PLATFORMS, CHALLENGES, STRATEGIES.”

On 28 November 2017, at the Silesian Library in Katowice, a seminar concerning the online sharing of the archives of regional cultural institutions took place. The aim of the seminar, which was attended by over 40 people from the region, was to present ways in which these institutions can share their archives online, with an emphasis on sharing them outside their existing web-pages. Challenges and strategies for these types of projects were presented using examples of platforms of different nature and with target audiences – from regional, through national and European, all the way to global ones.

Regarding the regional level, various types of digital projects were discussed, including ones undertaken by the Silesian Library, its Institute of Regional Studies, and several dozen partner institutions from the region. Projects such as the Digital Silesian Library, the Edus Regional Education Platform, or the EWOS Encyclopedia of the Silesian Province became an excellent ecosystem for Silesian cultural institutions to share their digitized archives and use them to build portals that play an important part in education, as well as popularization of the region, its history and culture.



Fot.: Otwarcie seminarium „Zbiory regionalnych instytucji kultury w sieci. Platformy, wyzwania, strategie” – prof. J. Malicki (Biblioteka Śląska), Maria Drabczyk (FINA) / Fot. A. Grycner | Fig. The inauguration of the seminar “Regional Cultural Institution Archives Online. Platforms, Challenges, Strategies” – professor J. Malicki (Silesian Library), Maria Drabczyk (FINA) / Photo credit: A. Grycner



Fot.: Prezentacja koncepcji Regionalnego Klastra Informacyjnego – R. Lis (Biblioteka Śląska) / Fot. A. Grycner | Fig. A presentation of the concept of a Regional Information Cluster – R. Lis (Silesian Library) / Photo credit: A. Grycner

Następnie omówiono funkcjonalności platform Europeana oraz Federacji Bibliotek Cyfrowych. Inicjatywy te zostały pokazane jako serwisy o zasięgu ponadregionalnym (odpowiednio - międzynarodowym i krajowym), które dla zasobów regionalnych stanowić mogą dodatkowym, szerszy kontekst prezentacji zbiorów. Mogą też pomóc przyciągać nowych użytkowników, którzy samodzielnie nie mieliby szansy na bezpośrednie dotarcie do serwisów regionalnych.

Przedostatni z bloków seminarium dotyczył możliwości współpracy instytucji kultury z Wikipedią w ramach inicjatywy GLAM-Wiki. Marta Moraczewska ze Stowarzyszenia Wikimedia Polska omówiła zasady umieszczania zbiorów instytucji kultury w bazie Wikipedii oraz przedstawiła kilka wybranych projektów współpracy GLAM-Wiki, w tym również projekty regionalnych i lokalnych instytucji kultury wskazując potencjalne obszary współpracy.

Seminarium zakończył panel dyskusyjny prelegentów, w którym bazując na swoich doświadczeniach, omawiali oni największe bariery, które powstrzymują instytucje kultury przed dzieleniem się swoimi zasobami on-line i ich szerokim udostępnianiem, również poza macierzystymi serwisami internetowymi. W dyskusję zaangażowali się również uczestnicy seminarium, a sygnalizowane wyzwania dotyczyły różnych aspektów funkcjonowania instytucji kultury, które swoje podłoże najczęściej miały w problemach związanych z zasadami finansowania, ewaluacji i organizacji instytucji kultury. Ważnym aspektem mającym wpływ na strategiczne decyzje instytucji związane z prezentacją jej cyfrowych kolekcji archiwalnych są także kwestie dotyczące wykazywania wymiernych efektów udostępniania zbiorów poza własną platformą cyfrową i problemy trwałości wyników jednorazowych projektów realizowanych z zewnętrznych źródeł finansowania.

Next, we discussed the functionalities of the Europeana and the Polish Digital Libraries Federation platforms. These initiatives were presented as supra-regional portals (international and national, respectively) that can serve as an additional, broader context for regional collections. They might also bring in new users who would not have otherwise discovered regional platforms.

The penultimate seminar bloc revolved around ways in which cultural institutions can work with Wikipedia as part of the GLAM-Wiki initiative. Marta Moraczewska from the Wikimedia Polska Association talked about the rules for submitting cultural institution collections into the Wikipedia database, and presented a selection of projects implemented in cooperation with GLAM-Wiki, including ones authored by regional and local cultural institutions, highlighting potential areas for cooperation.

The seminar was concluded with a discussion panel on the biggest obstacles preventing cultural institutions from putting up their collections online and sharing them with a wide audience, also outside of their own web portals. The discussion was picked up by other seminar participants. The most frequently brought up challenges revolved around problems related to financing, evaluation, and the structure of cultural institutions. Two important factors in strategic considerations regarding putting up archives online were the issue of tangible effects of sharing such collections beyond one's own digital platform, and the issue of the sustainability of one-off projects implemented using external sources of financing.



Rys.: Graficzny zapis (graphic recording) prezentacji dotyczącej współpracy z Wikipedią | Fig.: A graphic recording of the presentation on cooperation with Wikimedia

WNIOSKI I REKOMENDACJE

- Formuła seminarium o charakterze regionalnym sprawdziła się. Takie podejście przyciągnęło przedstawicieli wielu małych, lokalnych instytucji kultury, którzy najprawdopodobniej nie mogliby pozwolić sobie na udział w wydarzeniu o charakterze ponadregionalnym. Promocję wydarzenia w regionie bardzo ułatwiło też współorganizowanie go z lokalnym partnerem - Biblioteką Śląską, która dzięki swojemu aktywnemu sposobowi działania posiada rozległą sieć kontaktów. Model taki warto stosować w przyszłości, organizując seminaria o charakterze regionalnym, we współpracy z silnymi i rozpoznawalnymi w danym środowisku instytucjami.
- Układ tematyczny seminarium, prezentujący projekty od poziomu regionalnego, poprzez krajowy aż do europejskiego i światowego, również został dobrze odebrany przez uczestników. Zobaczyli oni nie tylko przykłady doskonałej współpracy "z własnego podwórka", ale też mieli okazję posłuchać o korzyściach i wyzwaniach wynikających z dzielenia się własnymi zasobami cyfrowymi na innych platformach i w różnych kontekstach.
- Podsumowująca spotkanie debata zasygnalizowała z jakimi wyzwaniami mierzą się lokalne i regionalne instytucje GLAM. Głębszej analizy wymaga temat budowania polityki udostępniania zasobów cyfrowych takich instytucji, w tym sposobów ewaluacji ich działań w tym zakresie przez organy je nadzorujące.
- Lokalny/regionalny charakter seminarium i zamknięcie programu w jednym dniu z pewnością ułatwiły wielu uczestnikom podjęcie decyzji o udziale w tym wydarzeniu. Przy planowaniu takich wydarzeń w przyszłości, warto jednak wziąć pod uwagę zorganizowanie jako wydarzenia towarzyszącego (np. następnego dnia) praktycznych warsztatów dla części z uczestników seminarium, dotyczących wybranych aspektów poruszanych w części wykładowej pierwszego dnia lub pokazujących sposoby na radzenie sobie z problemami, które uczestnicy seminarium podnosili jako najważniejsze. W tym kontekście warte rozważania może być wykorzystanie przewodnika Europeana "Myślenie efektami" / "Impact Playbook", który pokazuje jak organizować działania instytucji kultury w duchu myślenia projektowego, w oparciu o mierzalne efekty, ale równocześnie z uwzględnieniem specyfiki sektora kultury i działań misyjnych, które niełatwo da się przełożyć np. na wartość biznesową.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS:

- The regional seminar as a format seems to have been successful. This approach attracted representatives of many small, local cultural institutions, who would have otherwise probably not been able to attend a supra-regional event. Local promotion of the event was made much easier through cooperation with a local partner – the Silesian Library, whose proactive approach has yielded a wide-reaching network of contacts. This model should be used in the future to organize regional seminars in cooperation with strong, recognizable local institutions.
- The thematic composition of the seminar, presenting projects from the regional, through national, all the way to European and global level, was also received well. The attendees saw not only examples of excellent cooperation from "their own backyard", but also had the opportunity to hear about the benefits and challenges of sharing one's digital collections on other platforms and in various contexts.
- The concluding debate highlighted the problems faced by local and regional GLAM institutions. The issue of building a policy of sharing the digital collections of such institutions, and developing a way for their supervisory organs to evaluate their success in this regard, requires further analysis.
- The local/regional nature of the seminar, and limiting the entire program to a single day, definitely made the decision to attend the event easier for many participants. When planning such events in the future, it might be prudent to consider organizing, as an accompanying event (e.g. on the next day), some practical workshops on selected elements of the previous day's lecture or on dealing with the most common issues signaled by the seminar attendees. In this context, it might be beneficial to use the Europeana "Impact Playbook" which highlights how to organize the activities of cultural institutions in the spirit of project-oriented thinking, based on measurable results, but also takes into account.

2.2. EDUKATORZY / EDUCATORS

WARSZTATY EDULAB 2017

Nowe technologie nieprzerwanie towarzyszą młodzieży zarówno w nauce, jak i w czasie wolnym. Młode pokolenie określane jako „cyfrowi tubylcy”, „pokolenie sieci”, „pokolenie Google” czy „homo informaticus” nie wyobraża sobie zdobywania wiedzy bez dostępu do internetu. Nie dziwi więc, że nadzieje na pogłębienie swoich umiejętności cyfrowych pokłada także w szkole i nauczycielach.

Raport „Nowe media w polskiej szkole”, opracowany przez Fundację Orange i Polskie Bractwo Kawalerów Gutenberga we współpracy z Instytutem Informacji Naukowej i Studiów Bibliologicznych UW, pokazuje, że 64% nauczycieli widzi w nowych mediach szansę na uczynienie nauki ciekawszą i łatwiejszą, a ponad 80% często lub codziennie wyszukuje materiały dydaktyczne w sieci.

Jedyne, co należy zatem zrobić, aby przybliżyć nauczycielom materiały dostępne na Europeanie, czy też innych platformach cyfrowych związanych z archiwizacją, jest dać im narzędzie. Temu właśnie służyły warsztaty EDULAB 2017, które odbyły się w dniach 24-25.11.2017, w siedzibie Laboratorium Szkoły Przyszłości PCSS, w Poznaniu.

Warsztaty skierowane były do aktywnych zawodowo nauczycieli przedmiotów humanistycznych klas 4-8.

EDULAB 2017 WORKSHOP

New technologies are the constant companions of young people both at school and during their leisure time. The young generation, described as “digital natives”, “the Internet generation”, “the Google generation”, or “homo informaticus”, can’t imagine obtaining new knowledge without Internet access. It should come as no surprise then that they also turn to their school and teachers to help them hone their digital skills.

The report “New Media in Polish Schools”, prepared by the Orange Foundation and the Polish Guild of Gutenberg’s Knights in cooperation with the Warsaw University’s Institute of Information and Book Studies shows that 64% of teachers see new media as an opportunity to make education more interesting and easier, and 80% of them frequently, or even daily, look for teaching materials on the web.

Therefore, the only thing one needs to do to familiarize teachers with the materials available on Europeana, or other digital archive platforms, is to give them the proper tools. That was the aim of the EDULAB 2017 workshop which took place on 24-25 November 2017 at the PSNC Future School Laboratory’s headquarters in Poznań.

The workshop was addressed to professionally active teachers of liberal arts, grades 4-8.



Fot.: Maria Drabczyk/FINA, CC BY-SA 4.0
| Photo credit: Maria Drabczyk/FINA, CC BY-SA 4.0

Przed rozpoczęciem szkolenia, uczestnicy zapoznali się z podstawami prawa autorskiego, z platformą Europeana – sposobami korzystania z jej zasobów i odnajdowania przydatnych informacji oraz z polskimi instytucjami, które digitalizują, przechowują i udostępniają zasoby polskiego dziedzictwa kulturowego.

Podczas warsztatów uczestnicy wzięli udział w dwóch ścieżkach tematycznych. Były nimi:

GRA TERENOWA W WIRTUALNYM ŚWIECIE

Zadaniem nauczycieli było zaprojektowanie, przy wykorzystaniu dostępnych archiwaliów, gry terenowej, której motywem przewodnim był okres literacki, postać, zawód, epoka historyczna oraz występujące między nimi powiązania. Ponadto uczestnicy przygotowali szereg interdyscyplinarnych zadań wymagających dodatkowo zwiedzania i poruszania się po całym świecie. Tylko najbardziej spostrzegawczy mogli zwyciężyć.

ESCAPE ROOM DLA ODWAŻNYCH

Uczestnicy warsztatów musieli opracować szereg historycznych lub interdyscyplinarnych zagadek, których rozwiązanie pozwoliło wyjaśnić, co stało się z niezwykle cennym eksponatem z Pałacu Lipskich w Czerniejowie. Chcąc dodatkowo utrudnić zadanie, tworzyli aktywne QR kody oraz sięgnęli po generatory do budowania aplikacji wykorzystującej rozszerzoną rzeczywistość.

W ramach warsztatów wykorzystano szereg cyfrowych i analogowych narzędzi służących do tworzenia nowych narracji bazujących na archiwalnych zasobach.

Before the training began, participants familiarized themselves with the basics of copyright law, the Europeana platform – ways to use its resources and look up useful information – and Polish institutions which deal in the digitizing, storing, and sharing of Polish cultural heritage.

The workshop was divided into two thematic segments:

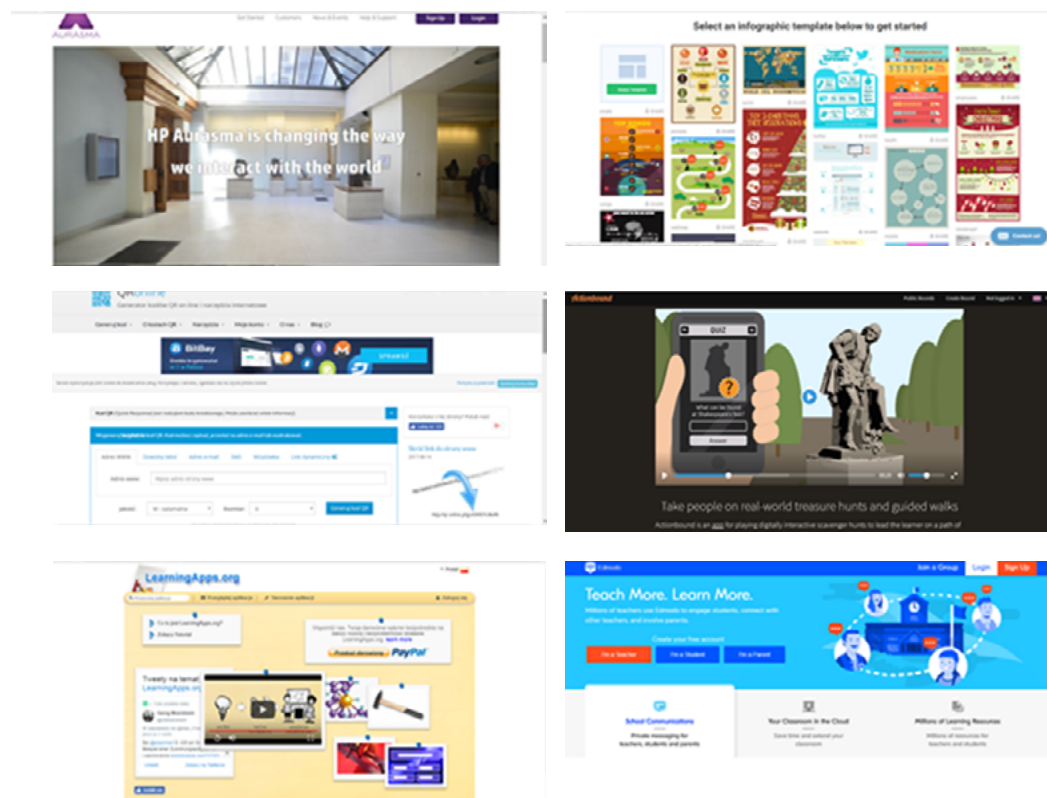
A FIELD GAME IN A VIRTUAL WORLD

The task was to design, using the available archival materials, a field game revolving around a literary period, a character, a profession, a historical era, and the ways in which they are connected. Furthermore, participants prepared a series of cross-discipline tasks that required additional virtual exploration and roaming around the world. Only the most perceptive of explorers were able to snatch the trophy.

AN ESCAPE ROOM FOR THE BRAVE

Workshop participants had to design a series of historical or cross-discipline riddles, the solving of which revealed what happened to an incredibly valuable exhibit from the Lipski Palace in Czerniejowo. To further complicate the task, they created active QR codes and used generators of augmented reality apps.

The workshop utilized a number of digital and analog tools for creating new archive-based narratives.

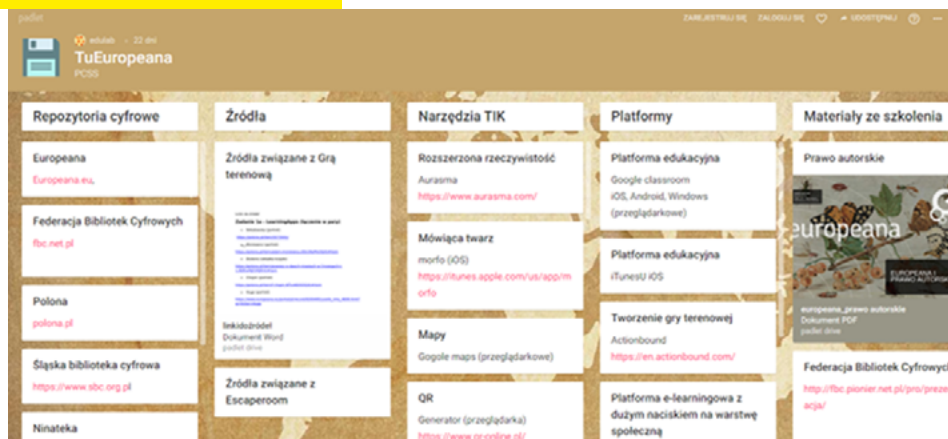


Rys.: Przykładowe zrzuty ekranów wykorzystanych narzędzi |
Fig. Screenshots of the tools used during the workshop

Wszystkie narzędzia zostały zebrane i umieszczone na:
<https://padlet.com/edulab/pcss>

All the tools were put up on
<https://padlet.com/edulab/pcss>

Rys.: Zrzut ekranu Padlet.com
 / Fig. Screenshot of Padlet.com



Rys.: Zrzut ekranu strony tytułowej z multimedialnymi materiałami szkoleniowymi z EDULAB'u
 / Fig. A screenshot of the main page with multimedia educational materials from the EDULAB



W rezultacie warsztatów powstały multimediaalne materiały szkoleniowe wspierające samodzielną realizację scenariuszy działań edukacyjnych wykorzystywanych w trakcie warsztatów, które znaleźć można na stronie www.tueuropeana.pl. Zawierają one instrukcje stworzenia Gry Terenowej i Escape Roomu (pokoju niespodzianek), razem z linkami do dostępnych narzędzi online i repozytoriów cyfrowych oraz scenariusze przykładowych gier.

Młodzi ludzie chcą pełniej korzystać z cyfrowych narzędzi i dzielić się swoją wiedzą w sieci. Najpierw jednak muszą zdobyć odpowiednie umiejętności. Według badań, dwa czynniki mają najsilniejszy wpływ na rozwijanie kompetencji cyfrowych, są to:

- konieczny dostęp do jak największej liczby różnorodnych narzędzi cyfrowych i pomysłów na ich różnorodne zastosowanie oraz
- inspiracja i wsparcie ze strony „cyfrowych przewodników”.

Tacy „przewodnicy” pojawili się na warsztatach EDULAB 2017 i zostali wyposażeni w różnorodne narzędzia cyfrowe. A niektórzy z nich już wykorzystują je w swoich edukacyjnych działaniach.

Relację z EDULABU można znaleźć na stronie www.tueuropeana.pl oraz blogu Europeana Pro (EN).

→ WWW
 → BLOG

The workshop yielded multimedia training materials that complement the implementation of educational scenarios used during the workshop, and which can be found at www.tueuropeana.pl. They contain instructions for creating the Field Game and the Escape Room, along with links to various online tools, digital repositories, and several ready-made scenarios.

Young people want to make better use of online tools and share their knowledge on the Internet. But first, they have to learn the proper skills. According to studies, the two main factors in developing digital competences are:

- access to the greatest possible number of digital tools and ideas
- inspiration and support from “digital guides”.

These “guides” were present at the EDULAB 2017 workshop, and were given a myriad of digital tools. Some of them are already using those tools in their work as educators.

A report from the EDULAB can be found on www.tueuropeana.pl and the blog Europeana Pro (EN).

" (...WARSZTATY) NA DŁUGO POZOSTANĄ
W PAMIĘCI, A TO, CZEGO SIĘ NAUCZYŁEM –
JUŻ WYKORZYSTUJĘ W SWOJEJ PRACY.
OGROMNA OTWARTOŚĆ, PROFESJONALIZM
I ŻYCZLIWOŚĆ WSZYSTKICH, KTÓRZY
PRZYGOTOWALI I PRÓWADZILI WARSZTATY,
WSPANIAŁA ATMOSFERA I SMACZNE
JEDZENIE SPRAWIŁY, ŻE CHCIAŁBYM
UCZESTNICZYĆ W KOLEJNYCH EDYCJACH
LUB WINNYCH PRZYGOTOWANYCH PRZEZ
PAŃSTWA SPOTKANIACH. :)"
DZIĘKUJĘ, DZIĘKUJĘ, DZIĘKUJĘ... :)"

MAREK DRZĄZGA,
NAUCZYCIEL Z OSTRZESZÓW

"[THE WORKSHOP] WAS DEFINITELY
SOMETHING TO REMEMBER, AND I'M
ALREADY USING THE THINGS I LEARNED
THERE IN MY PROFESSIONAL LIFE.
THE OPENESS, PROFESSIONALISM,
AND KINDNESS OF EVERYONE WHO
PREPARED AND CONDUCTED THE WORKSHOP,
TOGETHER WITH THE SPECTACULAR
ATMOSPHERE AND TASTY FOOD, MAKE ME
ALREADY LOOK FORWARD TO THE NEXT
EDITIONS OF THIS WORKSHOP, AS WELL AS
OTHER EVENTS ORGANIZED BY YOUR
ORGANIZATION :) THANK YOU, THANK YOU,
THANK YOU... :)"

MAREK DRZĄZKA, TEACHER FROM OSTRZESZÓW

WNIOSKI I REKOMENDACJE

- Archiwa stanowią bardzo cenną bazę, źródło inspiracji i referencji dla różnorodnych działań edukacyjnych. Powiązane z nowoczesnymi technologiami, narzędziami umożliwiającymi interakcję, pozwalają stworzyć wartościowe i potrzebne materiały edukacyjne angażujące uczniów w większym stopniu niż tradycyjne metody nauczania.
- Metody aktywizujące, takie jak gry, sprawiają, że uczeń z biernego odbiorcy teoretycznych treści zmienia się w odkrywcę wykorzystującego je w konkretnych i realnych sytuacjach. Dodatkowo, rozwija swoje kompetencje polegające na umiejętności pracy w grupie i pod presją czasu.
- Istnieje duża potrzeba kompleksowego i praktycznego przedstawienia środowisku edukatorów edukacyjnego potencjału i możliwości korzystania z cyfrowych repozytoriów (polskich i europejskich). Takie szkolenie powinno być wzbogacone o elementy dotyczące legalnego wykorzystania materiałów archiwalnych oraz prezentować ogólnodostępne narzędzia i metodologie wspomagające wykorzystanie zbiorów.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS:

- Archives are a very valuable resource, a source of inspiration and references for various educational actions. Combined with modern technologies and tools, they facilitate interaction and allow for the creation of valuable and necessary educational materials that engage students to a greater degree than traditional teaching methods.
- Mobilization methods, such as games, turn students from passive recipients of theoretical content into explorers who use that content in specific situations. Additionally, students develop their teamwork and time management skills.
- There is a need to provide a comprehensive and practical presentation of the educational potential and capabilities of digital repositories (both Polish and European) to the educator community. Such a training course should include a component on the legal use of archival materials, and showcase universally available tools and methodologies that help one make use of these archives.

TRANSCRIBATHON EUROPEANA 1914-1918 W WARSZAWIE

Transcribathon Europeana 1914-1918 jest inicjatywą crowdsourcingową, stworzoną przez Fundację Europeana we współpracy z Facts & Files. Jej celem jest transkrypcja i opracowanie przypisów do dokumentów z czasów pierwszej wojny światowej zgromadzonych w internetowym archiwum kolekcji tematycznej Europeana 1914-1918. Podczas kilkudniowych warsztatów organizowanych w całej Europie, różnorodne społeczności – studentów, seniorów, uczniów czy pasjonatów historii – pomagają odszyfrowywać archiwalne zapiski.

1-2 grudnia 2017 r. w FilMOTECE Narodowej – Instytucie Audiowizualnym (FINA) w Warszawie odbyła się polska edycja transcribathonu, podczas której grupa uczestników składająca się z seniorów, studentów i młodzieży szkolnej została zaproszona do transkrypcji i opisania polskich dokumentów z kolekcji, w tym pochodzących z Biblioteki Narodowej w Warszawie pamiętników Władysława Zahorskiego – wileńskiego lekarza i pisarza.

Uczestnicy nie pracowali wyłącznie nad polskimi tekstami, ale dzięki znajomości innych języków pracowali także nad dokumentami w języku łotewskim, angielskim, francuskim i ukraińskim.

W ciągu 24 godzin 16 uczestników w 4 zespołach pracowało nad prawie 200 dokumentami i przepisało 90 000 znaków. Najmłodszy uczestnik warsztatów miał 13 lat, najstarszy – 60 lat. Jedną z młodych redaktorek sama napisała ponad 24 000 znaków.

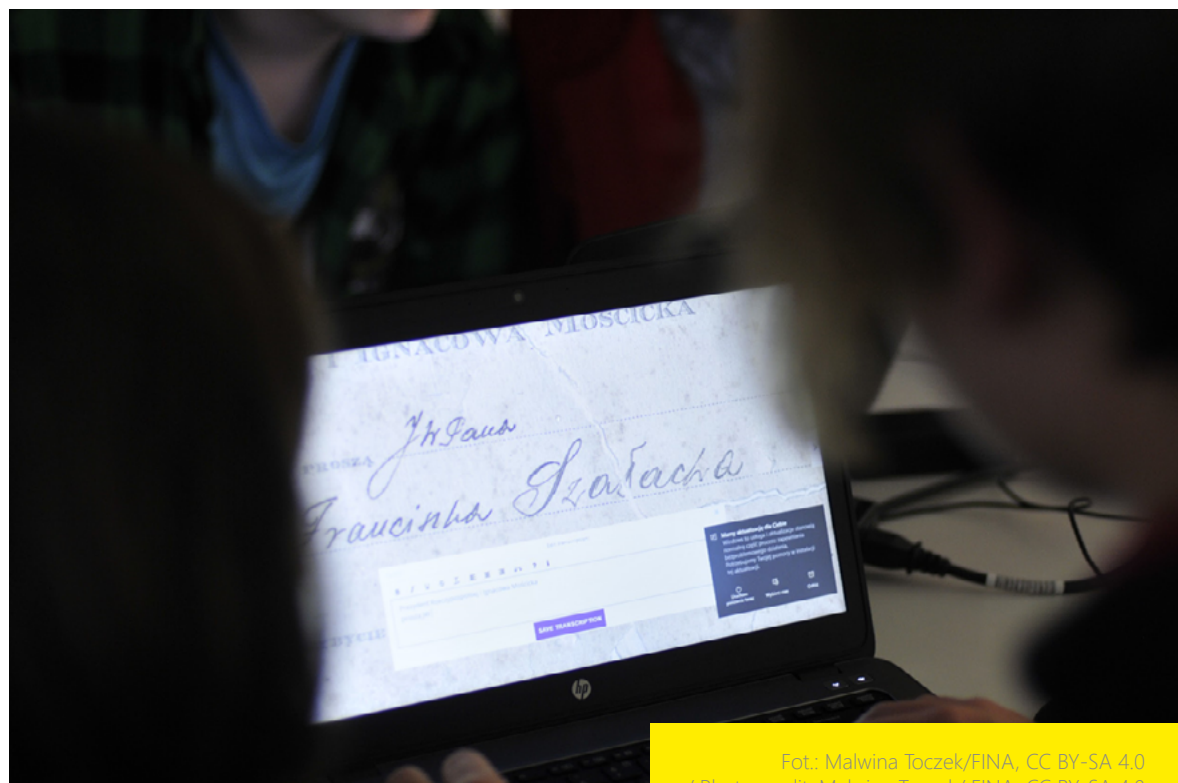
THE EUROPEANA 1914-1918 TRANSCRIBATHON IN WARSAW

The Europeana 1914-1918 Transcribathon is a crowdsourced initiative created by the Europeana Foundation in cooperation with Facts & Files. Its aim is the transcription and annotation of documents from the First World War collected in the thematic Internet archive Europeana 1914-1918. During the several day long workshop organized throughout Europe, various communities – university and high school students, seniors, history aficionados – work together to decipher archival documents.

On 1-2 December 2017, at the FINA headquarters in Warsaw, the Polish edition of the transcribathon took place. During it, a group of seniors and students were invited to transcribe and annotate Polish documents from the collection, including those from the diaries of Władysław Zahorski – a Vilnius doctor and writer – provided by the National Library in Warsaw.

The transcribathon participants didn't work just on Polish texts – using their language skills, they also helped transcribe documents in Latvian, English, French, and Ukrainian.

Over 24 hours, 16 participants grouped into 4 teams worked on nearly 200 documents, and transcribed 90 000 characters. The youngest participant was 13, and the oldest – 60. One of the young transcribers racked up 24 000 characters on her own.



Fot.: Malwina Toczek/FINA, CC BY-SA 4.0
/ Photo credit: Malwina Toczek/ FINA, CC BY-SA 4.0

"NAJCIĘKAWSZA BYŁA WSPÓŁPRACA
MIĘDZY GRUPĄ, ODCZYTYWANIE TEKSTÓW.
CZĘSTO BYŁY DOJC CIĘŻKIE, NIETYPÓWE.
CZĘSTO BYŁY W JĘZYKU, KTÓRY NIE WSZYSCY
Z NAS RÓZUMIELI. MUSIELIŚMY CHODZIĆ
DO SIEBIE NAWZAJEM, PYTAĆ O POMOC, ITD."

KRZYSZTOF I STANISŁAW,
UCZESTNICY TRANSCRIBATHONU

Na potrzeby projektu został także przetłumaczony polskojęzyczny poradnik, dostępny na internetowej stronie projektu. Umożliwia on korzystanie z narzędzia polskojęzycznym użytkownikom.

Relację z Transcribathonu można znaleźć na stronie www.tueuropeana.pl, blogu Europeana Pro (EN) oraz na kanale YouTube.

"THE MOST IMPORTANT PART WAS THE TEAMWORK, DECIPHERING THE DOCUMENTS. THEY WERE OFTEN QUITE DIFFICULT, UNUSUAL. SOMETIMES THEY WERE IN A LANGUAGE THAT NOT ALL OF US UNDERSTOOD. WE HAD TO MOVE AROUND THE ROOM ASKING FOR HELP, ETC."

KRZYSZTOF AND STANISŁAW,
TRANSCRIBATHON PARTICIPANTS

A special guide was also translated into Polish as part of the event, and is now available at the Polish website of the project. It familiarizes Polish users with the transcription tool.

Coverage of the Transcribathon can be found at www.tueuropeana.pl, the Europeana Pro blog (EN), and its dedicated YouTube channel.

Fot.: Malwina Toczek/FINA, CC BY-SA 4.0
/ Photo credit: Malwina Toczek/ FINA, CC BY-SA 4.0



WNIOSKI I REKOMENDACJE

- Uczestnicy warsztatu, w tym nauczyciele, podkreślali jego walor edukacyjny. Poza oczywistym potencjałem narzędzia do wykorzystania w szkołach podczas lekcji historii, warto zaznaczyć i promować jego przydatność przy prowadzeniu kursów języków obcych czy języka polskiego.
- Wprowadzając elementy gamifikacji, metodologia ta zachęca uczniów do pracy w grupie, dzielenia się zadaniami i pracy na czas, pozwalając im na rozwijanie kompetencji interpersonalnych.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS:

- The participants of the workshop, including teachers, underscored its educational value. Besides the tool's obvious potential for use in schools during history lessons, it should also be pointed out that it can be useful during foreign language or Polish language classes.
- The introduction of elements of gamification encourages students to work in groups, to share their tasks, and familiarizes them with working under deadlines, allowing them to hone their interpersonal skills.

2.3. TWÓRCY / CREATORS

GAME JAM Z HISTORIĄ

<http://pixelpost.pl/historyczne-jamowanie/>

Zeszłoroczna edycja projektu TuEuropeana 2016 pokazała, że twórcy, reprezentanci przemysłów kreatywnych mogą, a co ważniejsze chcą czerpać ze zdigitalizowanego dziedzictwa kulturowego jakim są archiwalia – zarówno te prezentowane na stronie www.europeana.eu, jak i te udostępniane przez polskie instytucje. Zainteresowanie środowiska polskich twórców konkursem Challenge for Fashion czy The Arts Plus, realizowanych w 2016 roku udowodniło, że warto zaangażować przemysł kreatywny raz jeszcze w pracę nad ponownym wykorzystaniem archiwaliów.

„Game jam i archiwalia to jest coś, co ABSOLUTNIE DO SIEBIE PASUJE... TO ABSOLUTNIE JEST FANTASTYCZNE POŁĄCZENIE”.

MAREK CZERNIAK
Fundacja Indie Games Polska

Niemal 1/3 społeczeństwa w Europie regularnie korzysta z gier komputerowych, które stają się integralną częścią codziennej kultury obywateli Zachodu (sierpień, 2015, Analiza rynku.eu). Jeśli dane te zestawimy z kolekcją 1914-1918 prezentowaną na Europeanie, a odnoszącą się do burzliwych czasów okresu I wojny światowej, to pomysł na realizację Game Jamu z Historią w ramach działań TuEuropeana 2017 i aktywizację środowisk twórczych staje się oczywistym.

GAME JAM WITH HISTORY

<http://pixelpost.pl/historyczne-jamowanie/>

The 2016 edition of TuEuropeana showed that representatives of the creative industry can, and more importantly want to use the wealth of digitized cultural heritage in the form of archives – both those presented at the www.europeana.eu website, and those shared by Polish institutions. The interest shown by Polish creators in the Challenge for Fashion or The Arts Plus competitions organized in 2016 proved that it's a good idea to get the creative industry involved in using archives once again.

"Game jams and archives totally go together ... it's an absolutely fantastic combination."

MAREK CZERNIAK,
The Indie Games Polska Foundation

Nearly a third of Europeans regularly play computer games, which are becoming an integral part of everyday cultural consumption in the West (August 2015, Analysis by rynek.eu). If we combine this information with the Europeana 1914-1918 collection, which deals with the turbulent time of the First World War, it becomes obvious that a Game Jam with History, organized as part of TuEuropeana 2017, is a good way to mobilize the creative industry.



Fot.: Malwina Toczek/FINA, CC BY-SA 4.0
/ Photo credit: Malwina Toczek/ FINA, CC BY-SA 4.0

Game Jam z Historią to sesja dla amator-skich i profesjonalnych projektantów oraz developerów gier wideo, która odbyła się w dniach 1-3 grudnia 2017, w siedzibie FINA, w Warszawie. To 48 godzin ciężkiej pracy, poszukiwania i tworzenia. Współ-organizatorem wydarzenia była Fundacja Indie Games Polska, której celem jest kreowanie świadomości społecznej dotyczącej roli gier wideo jako nowoczesnego medium oraz równoprawnego uczestnika rynku kultury.

W sesji wzięły udział 32 osoby, pracujące w 11 drużynach. Do konkursu przystąpili nie tylko profesjonaliści, ale również osoby, które po raz pierwszy mierzyły się z takim zadaniem, grupy znajomych i rodziny z dziećmi.

Grudniowe spotkanie było okazją do zdem-onstrowania oraz doskonalenia umie-jętności w zespołowym tworzeniu gier. Tematem wiodącym Game Jamu z Historią były czasy I wojny światowej oraz okre-su XX-lecia międzywojennego w Polsce, przybliżone uczestnikom przez historyka Macieja Krawczyka. Swoje zasoby przed graczami otworzyły między innymi Eu-ropeana udostępniając kolekcję 1914-1918, Narodowe Archiwum Cyfrowe, Biblioteka Narodowa oraz FilMOTEKA Narodowa – Instytut Audiowizualny.

Tematyka Game Jamu z Historią była zainspirowana kolekcją Europeana 1914-1918, która gromadzi i udostępnia cyfrowe artefakty z całej Europy, w dużej mierze pochodzących z rodzinnych kolekcji prywatnych. W organizację Game Jamu z Historią zaangażowały się także polskie instytucje, które digitalizują, przechowują i udostępniają zasoby dziedzictwa kultu-rowego. Uczestnicy konkursu mieli okazję dowiedzieć się o istnieniu cyfrowych repo-zytoriów, o ich zasobach oraz sposobach korzystania z ich stron. Zwrócono również uwagę na prawo autorskie i legalne korzy-stanie z odnalezionych materiałów.

Game Jam with History is an event for amateur and professional video game designers and developers which took place on 1-3 December 2017 at the FINA headquarters in Warsaw. It was 48 hours of hard work, exploring, and creating. The event was co-organized by the Indie Games Polska Foundation, whose aim is to improve social awareness about games as a modern medium and legitimate component of the cultural marketplace.

The session was attended by 32 people working in 11 teams. No just professionals took part in the competition, but also people who were heretofore unfamiliar with these types of tasks - groups of friends, and families with children.

The December session was an opportunity to demonstrate and hone one's skills in collective game development. The main theme of the Game Jam With History was the First World War, and the interwar period in Poland, with historian Maciej Krawczyk providing some narrative background for both. The developers were able to draw on archives provided by Europeana, the National Digital Archive, the National Library, and FINA.

The Game Jam With History was inspired by the Europeana 1914-1918 collection, which gathers and shares digital artifacts from all over Europe - most of them privately owned. It was co-organized by Polish institutions which deal in the digitizing, storing, and sharing of cultural heritage. Competition participants had an opportunity to learn about the existence of such online repositories, their contents, and to familiarize themselves with their webpages. They were also briefed on copyright law and the legal use of discovered archival materials.

"PRZYTLĄCZA OGROM TYCH ARCHIWÓW,
JEST W NICH NAPRAWDĘ DUŻO HISTORII.
TO BYŁA STUDNIA BEZ DNA, MOŻNA BYŁO
NAPRAWDĘ CZERPAĆ GRUBYMI GARŚCIAMI."

Janusz Lejtan,
zwycięzca Game Jamu z Historią

"THE ENORMITY OF THESE ARCHIVES
IS OVERWHELMING, THERE REALLY
IS A LOT OF HISTORY THERE. IT WAS
AN ENDLESS FONT OF INSPIRATION."

Janusz Lejtan,
winner of the Game Jam With History



Fot.: Malwina Toczek/FINA, CC BY-SA 4.0
/ Photo credit: Malwina Toczek/ FINA, CC BY-SA 4.0

Rezultatem Game Jamu z Historią było 11 oryginalnych prototypów gier wideo opartych na zasobach archiwalnych. Projekty w twórczy sposób i w różnym natężeniu wykorzystywały dostarczone zasoby, ale wszystkie nawiązywały do czasów I Wojny Światowej. Prezentowały bitwy wrogich armii, karciane rozgrywki, wojnę „od kuchni” i miłosne zawirowania Marszałka Piłsudskiego i Romana Dmowskiego.

Jury, składające się z Małgorzaty Szynkielewskiej (Fundacja Europeana), Przemysław Pawełek (Polskie Radio), Macieja Miąsika (producent, projektant, programista) oraz Macieja Dydo (Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego) przyznało trzy równorzędne pierwsze nagrody.

Otrzymali je:



Janusz Lejtan, Joanna Lejtan
z Angry Games Polska
za „1920-Battle of Warsaw”

Michał Wroński, Aleksander
Bydłowski za „Fronty Wojenne”

Marta Stawska, Martyna Wasiluk,
Patryk Woźnicki, Maciej Kozłowski
za „Kwatermistrza”

Nagroda za twórcze wykorzystanie zasobów archiwalnych dostępnych na platformach internetowych powędrowała do Marty Stawskiej, Martyny Wasiluk, Patryka Woźnickiego oraz Macieja Kozłowskiego, którzy najpełniej skorzystali z udostępnionych zasobów.

Nagroda Publiczności trafiła do Karola Karczewskiego za grę „Trench Spawn”.

Relację z Game Jamu z Historią można znaleźć na stronie www.tueuropeana.pl, blogu Europeana Pro (EN) oraz na kanale YouTube.

The Game Jam with History resulted in 11 original prototypes of games based on archival materials. The projects made creative and varied use of the available materials, but all of them referenced the First World War period. They featured battles of antagonistic armies, card games, a “kitchen-side” view of the war, and the romantic lives of Marshal Piłsudski and Roman Dmowski.

The jury, which consisted of Małgorzata Szynkielewska (Europeana Foundation), Przemysław Pawełek (Polish Radio), Maciej Miąsik (producer, designer, and programmer), and Maciej Dydo (Ministry of Culture and National Heritage) awarded three first prizes.

The recipients were:



Janusz Lejtan, Joanna Lejtan from
Angry Games Polska for “1920 –
Battle of Warsaw”

Michał Wroński, Aleksander
Bydłowski for “War Fronts”

Marta Stawska, Martyna Wasiluk,
Patryk Woźnicki, Maciej Kozłowski
for “The Quartermaster”

The award for creative use of archival materials from Internet platforms went to Marta Stawska, Martyna Wasiluk, Patryk Woźnicki and Maciej Kozłowski, who made the fullest use of these resources.

The Audience Award went to Karol Karczewski for “Trench Spawn”.

Coverage of the Game Jam with History can be found on www.tueuropeana.pl, the Europeana Pro blog (EN), and a dedicated YouTube channel.

WNIOSKI I REKOMENDACJE



Game Jam z Historią potwierdził potencjał łączenia działań instytucji GLAM z twórcami nakierowanych na ponowne, kreatywne wykorzystanie cyfrowych archiwów. Otwarcie się instytucji – posiadaczy kolekcji – na współpracę z artystami, projektantami, grafikami, stanowi ogromną szansę na ponowne przedstawienie archiwalnych kolekcji nowym grupom odbiorców.



Ze względu na nieznaną przez twórców (w tym przypadku twórców gier) zasad legalnego korzystania z cyfrowych kolekcji archiwalnych, rekomendowane jest stworzenie materiału promocyjno-informacyjnego, informującego o możliwościach korzystania przez twórców z cyfrowych zasobów kultury udostępnianych przez polskie i europejskie cyfrowe repozytoria i platformy. Takie przyjazne vademecum, uwzględniające także tematykę praw autorskich, stanowiłoby cenną pomoc dla twórców chcących inspirować się w swojej pracy materiałami archiwalnymi.



Podobną wartość miałaby organizacja spotkań dedykowanych środowisku twórców, poświęcona legalnym sposobom ponownego wykorzystania (reuse) cyfrowych materiałów pochodzących z kolekcji GLAM.

CONCLUSIONS AND RECOMMENDATIONS:



The Game Jam with History confirmed that there are potential benefits of cooperation between GLAM institutions and creators in creatively reusing digital archives. Encouraging institutions which own such archives to work with artists, designers, and graphic artists should yield great opportunities to introduce these archives to new groups of recipients.



Due to the creators’ (in this case: game developers) unfamiliarity with fair use rules for digital archives, we recommend the creation of a promotional and informational aid which would offer information about opportunities for using digital cultural resources shared by Polish and European digital platforms and repositories. Such a guide, which should also include a segment on copyright law, would be a valuable asset to creators who want to draw inspiration from archival materials.



It would be similarly beneficial to organize a series of meetings for various types of creatives devoted to legal ways of reusing digital archives from the GLAM collection.

"GRY OPARTE O HISTORIĘ, WYKORZYSTUJĄCE HISTORIĘ. TAK CZY INACZEJ EDUKUJĄ. MÓWIĄ O PRAWDZIWYCH BITWACH I PRAWDZIWYCH WYDARZENIACH."

MAREK CZERNIAK,
INDIE GAMES POLSKA

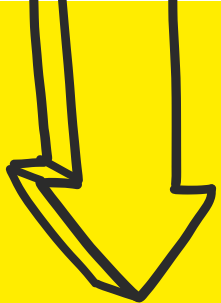
"GAMES WHICH ARE BASED ON HISTORY AND USE HISTORY ARE BY DEFINITION EDUCATIONAL. THEY TALK ABOUT REAL BATTLES AND REAL EVENTS"

MAREK CZERNIAK,
THE INDIE GAMES POLSKA FOUNDATION



Fot.: Malwina Toczek/FINA, CC BY-SA 4.0
/ Photo credit: Malwina Toczek/ FINA, CC BY-SA 4.0





3. INFORMACJE O ORGANIZATORACH

INFORMATION ABOUT THE ORGANIZERS

Europeana to nie tylko platforma, lecz także sieć współpracujących ze sobą instytucji kultury z całej Europy, które pod przewodnictwem Fundacji Europeana współpracują w Sieci Europeana (Europeana Network). W jej ramach przedstawiciele instytucji GLAM działają w różnorodnych grupach roboczych, prowadzą wspólne inicjatywy i dyskutują o bieżących wyzwaniach związanych z zachowaniem i udostępnianiem cyfrowego dziedzictwa Europy. Współpraca ta umożliwia im aktywne współtworzenie międzynarodowej długofalowej inicjatywy, jaką jest Europeana.

Wzorując się na europejskiej Sieci Europeana, w 2014 r. Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego zainicjowało działalność lokalnej, polskiej grupy roboczej, która zrzesza instytucje kultury aktywnie zaangażowane we współpracę z Europeaną. Celem prac tej grupy jest wzmocnienie krajowego systemu komunikacji, wymiana informacji i doświadczeń dotyczących współpracy z Europeaną oraz zbudowanie i utrwalenie kontaktów z Fundacją Europeana.

Projekt TuEuropeana powstał z inicjatywy MKiDN i przy wsparciu polskiej grupy roboczej.

Europeana is not just a platform, but also a network of cultural institutions from all over Europe, which cooperate under the leadership of the Europeana Network. Within that network, representatives of GLAM institutions work in various workgroups, implement joint initiatives, and discuss the current challenges posed by the maintenance and sharing of Europe's digital heritage. This cooperation also allows them to actively shape the long-term international initiative that is Europeana.

Inspired by the European Europeana Network, in 2014 the Ministry of Culture and National Heritage initiated a local, Polish work group of cultural institutions which are actively involved in cooperation with Europeana. The goal of this group is to bolster the national system of communication, information and experience sharing on cooperation with Europeana, and to build and strengthen contacts with the Europeana Foundation.

The TuEuropeana project was initiated by the Ministry of Culture and National Heritage, with the aid of the Polish work group.

ORGANIZATORZY PROJEKTU / PROJECT ORGANIZERS



FINA

FilMOTEKA Narodowa – Instytut Audiowizualny (FINA) – to nowoczesna instytucja kultury zajmująca się digitalizacją, udostępnianiem i promocją polskiego dziedzictwa audiowizualnego. Misją statutową FINA jest gromadzenie, archiwizacja, rekonstrukcja i udostępnianie najbardziej wartościowych przejawów kultury filmowej, muzycznej i teatralnej. FINA kształci świadomego odbiorcę i twórcę kultury audiowizualnej, prowadzi działania z zakresu edukacji filmowej a także współpracuje z ekspertami w zakresie nowych mediów, prawa autorskiego, archiwizacji i rekonstrukcji cyfrowej.

www.fina.gov.pl



Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe (PCSS) – afiliowane przy IChB PAN działa od 1993 roku z misją: „Integracja i rozwój infrastruktury informatycznej nauki”. Działalność PCSS obejmuje funkcje dostawcy mocy obliczeniowej, systemów archiwizacji, internetu i usług sieciowych oraz centrum badawczo-rozwojowego w zakresie wykorzystania technologii informatycznych i telekomunikacyjnych w nauce, administracji publicznej, medycynie, oświacie, kulturze oraz sferze społecznej i w biznesie. PCSS jest również operatorem Federacji Bibliotek Cyfrowych oraz wieloletnim partnerem fundacji Europeana.

<http://www.man.poznan.pl/>

The National Film Archive – Audiovisual Institute (FINA) – is a modern cultural institution which deals in the digitizing, sharing, and promotion of Polish audiovisual heritage. FINA's statutory mission is to gather, archive, reconstruct, and share the most valuable pieces of film, music, and theatre culture. FINA helps shape conscious viewers and authors of audiovisual culture, implementing projects that deal with film education, and cooperating with experts on new media, copyright law, archiving, and digital reconstruction.

The Poznan Supercomputing and Networking Center (PSNC) – affiliated with the Polish Academy of Sciences' Institute of Bioorganic Chemistry, has been in operation since 1993. Its mission is “the integration and development of the information infrastructure for science”. The PSNC provides computing power, archiving systems, Internet, and network services, and acts as a research center for the use of information and telecommunication technologies in science, public administration, medicine, education, culture, the social sphere, and business. PSNC also operates the Federation of Digital Libraries, and is a long-time partner of the Europeana Foundation.

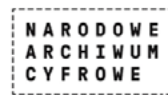
PARTNERZY PROJEKTU / PROJECT PARTNERS



www.europeana.eu



www.facebook.com/fundacja.igp/



www.nac.gov.pl



www.bn.org.pl



www.bs.katowice.pl/



Game Jam z Historią oraz Transcribathon Europeana 1914-1918 w Warszawie zostały wpisane w oficjalne obchody stulecia odzyskania przez Polskę niepodległości.

www.niezaplegla.gov.pl

Game Jam with History and Europeana 1914-1918 Transcribathon in Warsaw have been part of the official celebration of the 100th anniversary of the recovery of Polish independence.