

Kultura w zasięgu 2.0



Rzeczpospolita
Polska



Województwo
Kujawsko-Pomorskie

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Tytuł projektu:

Kultura w zasięgu 2.0

Program Operacyjny:

Regionalny Program Operacyjny Województwa Kujawsko – Pomorskiego na lata 2014 -2020

Oś Priorytetowa 2 „Cyfrowy Region”

Działanie 2.2 Cyfrowa dostępność i użyteczność informacji sektora publicznego oraz zasobów nauki, kultury i dziedzictwa regionalnego”

Realizator:

Liderem projektu był Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego, a partnerami:

- 2 jednostki samorządu terytorialnego,
- 2 jednostki organizacyjne jednostek samorządu terytorialnego,
- 58 samorządowych instytucji kultury,
- 3 szkoły wyższe publiczne,
- szkoła wyższa prywatna,
- organizacja pozarządowa.

W projekcie, ze strony Gminy Miasta Toruń, uczestniczyły: Urząd Miasta Torunia oraz następujące instytucje kultury, dla których Prezydent Miasta Torunia jest organem prowadzącym:

- Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy,
- Centrum Kultury Dwór Artusa,
- Centrum Sztuki Współczesnej Znaki Czasu,
- Muzeum Okręgowe w Toruniu,
- Teatr Baj Pomorski,
- Toruńska Agenda Kulturalna,
- Toruńska Orkiestra Symfoniczna.

Dane finansowe:

Lider oraz partnerzy:

Koszt całkowity: 25 381 176,47 zł

Kwota dofinansowania: 21 573 999,99 zł (85%)

Wkład własny: 3 807 176,48 zł

Źródło dofinansowania: Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

Gmina Miasta Toruń:

Koszt całkowity: 3 807 176,48 zł

Kwota dofinansowania: 3 236 100 zł (85%)

Wkład własny: 571 076,47 zł

Źródło dofinansowania: Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

Termin realizacji:

1.05.2017 r. – 31.12.2023 r.

Data podjęcia decyzji o dofinansowaniu:

W dniu 29 września 2017 r. została podjęta uchwała nr 38/1784/17 Zarządu Województwa Kujawsko – Pomorskiego w sprawie przyznania dofinansowania na realizację projektu własnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Kujawsko – Pomorskiego na lata 2014-2020 pn. „Kultura w zasięgu 2.0”.

Opis projektu:

Bezpośrednim celem projektu było udostępnienie wszystkim zainteresowanym, w tym głównie mieszkańcom regionu, narzędzi do aktywnego uczestniczenia w wydarzeniach kulturalnych regionu, jak również, poprzez ucyfrowienie zasobów muzeów, bibliotek i innych instytucji, zachowanie dziedzictwa regionalnego dla przyszłych pokoleń. Realizacja projektu pozwoliła na zwiększenie dostępności zasobów kulturalnych oraz przyczyni się do rozwoju gospodarczego regionu, a także zapewni ciągłość wsparcia dla sektora kultury Województwa Kujawsko-Pomorskiego.

Priorytetowe założenia projektu osiągnięte zostały dzięki szeregowi zadań obejmujących zwiększenie zakresu stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych w sferze usług publicznych przez digitalizację, publikację i zastosowanie ponownego wykorzystania zasobów dziedzictwa regionalnego znajdującego się w posiadaniu jednostek kultury. Było to możliwe poprzez kompleksowe działania polegające na:

- wyposażeniu partnerów projektu w sprzęt niezbędny do ucyfrowienia zasobów i udostępniania usług elektronicznych,
- wdrożeniu nowych systemów informatycznych,
- szerokiej promocji wydarzeń kulturalnych, dzięki rozwojowi systemu elektronicznego plakatu,
- szkoleniach.

Digitalizacja przynosi wiele korzyści. Poza swego rodzaju kopią bezpieczeństwa, umożliwia upublicznienie zbiorów w postaci cyfrowej, jak też wykorzystanie ich do różnych celów np. promocyjnych, czy na potrzeby wirtualnego przewodnictwa.

Działania:

1. Digitalizacja i przygotowanie do publikacji obiektów dziedzictwa regionalnego.
2. Przygotowanie do publikacji poprzez umieszczenie zdigitalizowanych obiektów w chmurze obliczeniowej oraz stworzenie jednolitej elektronicznej bazy zawierającej skatalogowane ucyfrowione obiekty audio, video oraz graficzne dwu i trójwymiarowe.
3. Uruchomienie usług elektronicznych w postaci platformy publikacyjnej typu „wirtualne muzeum” oraz systemów towarzyszących (np. rezerwacji i sprzedaży biletów oraz płatności online).
4. Uruchomienie systemowego rozwiązania pozwalającego na budowanie i udostępnianie aplikacji cyfrowego przewodnictwa bazującego na tzw. rzeczywistości rozszerzonej oraz gier miejskich na platformy mobilne.
5. Promocja regionalnej oferty kulturalnej i zasobów dziedzictwa regionalnego, w tym m.in. rozbudowa zainicjowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Kujawsko-Pomorskiego na lata 2007-2013 Systemu Elektronicznego Plakatu w zakresie zarówno funkcjonalnym, jak i ilościowym.
6. Szkolenia.

Dzięki realizacji projektu, dziedzictwo regionu stanie się powszechnie dostępne dla osób nim zainteresowanych, łatwiej będzie prowadzić badania naukowe, zaś wykorzystanie zdigitalizowanego zasobu do celów promocyjnych oraz przewodnickich znacząco wpłynie na życie turystyczne regionu ułatwiając m.in. udział w nim osobom obcojęzycznym.

Strona internetowa projektu: kulturawzasiegu.eu [1]

Dane kontaktowe realizatora:

Biuro Projektów Informatycznych Urzędu Miasta Torunia
ul. Wały gen. Sikorskiego 8, 87-100 Toruń
bpi@um.torun.pl [2]

Projekt zakończony pod względem rzeczowym.

Metryczka projektu **Okres programowania:** Okres programowania 2014-2020

Fundusz: Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego

Program: Regionalny Program Operacyjny Województwa Kujawsko-Pomorskiego na lata 2014-2020

Typ projektu: Projekt pozakonkursowy

Kultura w zasięgu 2.0

Opublikowano na www.torun.pl (<https://www.torun.pl>)

Tematyka projektu: E-usługi

Infrastruktura informatyczna

Kultura

Realizator: Urząd Miasta Torunia

Biuro Projektów Informatycznych



Rzeczpospolita
Polska



Województwo
Kujawsko-Pomorskie

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Odnośniki:

[1] <https://kulturawzasiegu.eu/>

[2] <mailto:bpi@um.torun.pl>