Narodowy Instytut Muzeów zaprasza na V edycję konferencji

Digitalizacja w Muzeach – forum dyskusyjne

Re-use i kreatywne technologie w interpretacji dziedzictwa

26/11/2026 | Narodowe Muzeum Techniki w Warszawie

Hasło główne: *Re-use i kreatywne technologie w interpretacji dziedzictwa*.

Forma: Jednodniowa (stacjonarnie + transmisja online na kanale You Tube NIM)

Główna myśl: Przejście od gromadzenia i cyfryzacji danych do ich żywego wykorzystania (od repozytorium do doświadczenia).

Organizator: Narodowy Instytut Muzeów

Partner: Narodowe Muzeum Techniki w Warszawie

Miejsce: siedziba Narodowego Muzeum Techniki w Warszawie – Pałac Kultury i Nauki | Plac Defilad 1

PROGRAM WYDARZENIA

09:00 – 09:45 | Rejestracja i poranna kawa

09:45 – 10:00 | Otwarcie konferencji

10:00 – 10:15 | *Panoptikum – Centrum Kompetencji dla Muzeów*

Robert Domżał | Kierownik Panoptikum – Centrum Kompetencji dla Muzeów | Narodowy Instytut Muzeów

10:15 – 12:00 | SESJA I: OTWARTOŚĆ, ZASADY I BEZPIECZNY RE-USE

10:15 – 10:30 | Wystąpienie 1:
Otwierać mądrze. Odpowiedzialność w świecie muzeów.

Maria Drabczyk | Prezeska Zarządu & Kierowniczka działu polityk i rzecznictwa | Fundacja Centrum Cyfrowe

10:30 – 10:45 | Wystąpienie 2:
Od kolekcji do Wikipedii – praktyczna ścieżka udostępniania i ponownego wykorzystania zbiorów muzealnych w projektach Wikimedia.

Kamila Neuman | Menadżerka ds. Otwartej Kultury | Wikimedia Polska

10:45 – 11:00 | Wystąpienie 3:
Dostęp do cyfrowych zasobów dziedzictwa - iluzja czy inkluzja?

Anna Pluszyńska | Zakład Zarządzania Kulturą | Instytut Kultury | Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej | Uniwersytet Jagielloński

11:00 – 11:45 | Panel dyskusyjny: *Otwarte zasoby, realny dostęp. Jak mądrze dzielić się dziedzictwem w sieci?*

11:45 – 12:00 | Q&A | Pytania z sali i z czatu online

Moderacja panelu: Radosław Czajka | wiceprezes Fundacji ds. IT | Fundacja Wolne Lektury

12:00 – 12:15 | Przerwa kawowa

12:15 – 14:00 | Sesja II: Nowe technologie w służbie interpretacji

12:15 – 12:30 | Wystąpienie 4:
Od Cyfrowego Bliźniaka do Bliźniaka Pamięci: Uhistorycznienie modeli 3D i lokalna sztuczna inteligencja w interpretacji muzealiów.

Daniel Okoniewski | Uniwersytet Gdański

12:30 – 12:45 | Wystąpienie 5:
Projekt Technic@ – jak digitalizować technikę? Zbiory, na które nie wystarczy patrzeć.

Joanna Karolik | Kierowniczka projektu digitalizacyjnego Technic@ | Narodowe Muzeum Techniki w Warszawie

12:45 – 13:00 | Wystąpienie 6:
Podaj dalej! Re-używanie projektów cyfrowych i narzędzi IT w sektorze kultury.

Natalia (Cetera) Greszta | Historyczka Sztuki & Ekspertka projektów IT

13:00 – 13:45 | Panel dyskusyjny: *Jak mądrze zaprzęgać nowe technologie i współdzielone narzędzia do interpretacji zbiorów?*
13:45 – 14:00 | Q&A | Pytania z sali i z czatu online

Moderacja panelu: Sylwia Żółkiewska | Projekty Cyfrowe, AI & Nowe Media w Kulturze

14:00 – 15:00 | Przerwa lunchowa

15:00 – 16:45 | Sesja III: Muzea a branża kreatywna - współpraca i synergia

15:00 – 15:15 | Wystąpienie 7:
Branża gamedev, a śląskie dziedzictwo, czyli dlaczego warto szukać kontaktu z branżą kreatywną myśląc o zachowaniu dziedzictwa kulturowego.

Katarzyna Kantor | Z-ca kierownika ds. Ośrodka Dokumentacji Górniczej | Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu

Krzysztof Herner | Koordynator zespołu digitalizacji 3d/foto/wideo | Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu

Joanna Saleta | Specjalistka ds. grafiki 3D | Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu

15:15 – 15:30 | Wystąpienie 8:
Między dziedzictwem a kreacją. Zbiory Centralnego Muzeum Włókiennictwa w Łodzi w praktyce projektowej.

Anna Grala | Kustosz & Kierowniczka Działu Ubioru i Mody | Centralne Muzeum Włókiennictwa w Łodzi

15:30 – 15:45 | Wystąpienie 9:
Dziedzictwo do wykorzystania. Cyfrowe kolekcje w praktyce projektantów i branży kreatywnej.

Michał Piernikowski | Współzałożyciel i Dyrektor Generalny ŁÓDŹ DESIGN FESTIVAL

15:45 – 16:30 | Panel dyskusyjny: *Jak budować trwałe mosty między muzeami a rynkiem kreatywnym?*
16:30 – 16:45 | Q&A / Pytania z sali i z czatu online
Moderacja panelu: Wojciech Trusz | Menedżer projektów ds. gier wideo | Instytut Przemysłów Kreatywnych

16:45 – 17:00 | Podsumowanie i zakończenie konferencji

17:00 – 18:00 | Oprowadzanie kuratorskie po wystawie NMT