Digitalizacja w Muzeach – forum dyskusyjne

Re-use i kreatywne technologie w interpretacji dziedzictwa

SESJA I | OTWARTOŚĆ, ZASADY I BEZPIECZNY RE-USE

Robert Domżał – doktor nauk humanistycznych, archeolog, historyk, muzealnik. Od 2025 r. kierownik „Panoptikum – Centrum Kompetencji dla Muzeów" (oddziału Narodowego Instytutu Muzeów). W latach 2019 – 2024 dyrektor Narodowego Muzeum Morskiego. Ekspert w zakresie ochrony dziedzictwa morskiego i podwodnego – były przewodniczący Rady Naukowej przy Konwencji UNESCO z 2001 r. (2024–2026), Grupy Roboczej ds. Dziedzictwa Morskiego Państw Morza Bałtyckiego (2009–2014) oraz członek Zarządu Międzynarodowego Kongresu Muzeów Morskich (2009–2015) i Komitetu ds. Dziedzictwa Regionu Bałtyckiego (2019–2024). Członek ICOM Polska, rad muzealnych oraz były członek Komitetu Badań Morza PAN (2019–2023). Współpracuje naukowo i dydaktycznie z Uniwersytetem Gdańskim.

Maria Drabczyk - prezes zarządu, kierowniczka działu polityk i rzecznictwa w Fundacji Centrum Cyfrowe. Socjolożka i badaczka, ekspertka z zakresu cyfrowego dziedzictwa kulturowego, otwartej nauki, nowych technologii i prawa autorskiego. Autorka raportów, analiz i rekomendacji dotyczących społecznego wpływu technologii i związanych z nimi regulacji na sektory kultury, edukacji i nauki. Członkini zarządu Fundacji EUscreen oraz wiceprezeska Stowarzyszenia COMMUNIA. Aktywnie angażuje się w prace sieci rzeczniczych – Creative Commons i Knowledge Rights 21. Członkini Grupy Roboczej ds. Sztucznej Inteligencji (GRAI) przy Ministerstwie Cyfryzacji, Grupy Roboczej KIS 12 przy Ministerstwie Rozwoju i Technologii oraz Międzynarodowego Komitetu Doradczego Programu Pamięć Świata UNESCO.

Kamila Neuman - menadżerka ds. Otwartej Kultury i instytucji GLAM w Wikimedia Polska. Na co dzień wspiera muzea, galerie, archiwa i biblioteki w upowszechnianiu cyfrowych zasobów poprzez włączanie ich do obiegu wolnej wiedzy i otwartej kultury w projektach Wikimedia, tj. Wikimedia Commons, Wikipedia czy Wikidane. Jej rolą jest również angażowanie we współpracę GLAM społeczności wikimedian i wikipedystów oraz organizowanie wsparcia wikirezydentów dla instytucji. Prawniczka, fotografka, przez wiele lat związana z instytucjami kultury.

Anna Pluszyńska - doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie nauki o zarządzaniu, adiunkt w Instytucie Kultury Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Z wykształcenia animatorka, menedżerka kultury, koordynatorka dostępności i otwartości. Współzałożycielka i członkini Instytutu Badań Organizacji Kultury – IBOK, członkini Humanistic Management Network oraz Komisji Zarządzania Kulturą i Mediami Polskiej Akademii Umiejętności. Główny obszar jej zainteresowań badawczych stanowi proces zarządzania własnością intelektualną oraz szeroko rozumiana otwartość i dostępność instytucji kultury. Autorka i współautorka licznych publikacji naukowych, m. in. najnowszej „Zarządzanie własnością intelektualną w muzeach publicznych" (2026) oraz projektów badawczych dotyczących zarządzania organizacjami kultury.

Radosław Czajka - wiceprezes zarządu ds. IT w Fundacji Wolne Lektury. Z projektem i samą fundacją (działającą dawniej pod nazwą Fundacja Nowoczesna Polska) związany jest od wielu lat jako programista i główny architekt rozwiązań technologicznych biblioteki.

SESJA II | NOWE TECHNOLOGIE W SŁUŻBIE INTERPRETACJI

Daniel Okoniewski - magister informatyki i administrator systemów na Uniwersytecie Gdańskim. Członek Centrum Gier Historycznych i Kulturowych. W pracy badawczej i dydaktycznej skupia się na humanistyce cyfrowej oraz wykorzystaniu gier RPG w nauczaniu historii.

Joanna Karolik - historyczka sztuki, absolwentka Uniwersytetu Warszawskiego oraz studiów podyplomowych Design Management w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie. Specjalizuje się w zarządzaniu projektami, procesach innowacyjnych oraz customer experience. W Instytucie Wzornictwa Przemysłowego realizowała projekty badawczo-rozwojowe związane z tworzeniem nowych produktów i usług. Pracowała również w międzynarodowym środowisku korporacyjnym, rozwijając rozwiązania z zakresu doświadczeń klienta. Obecnie kieruje projektem „TECHNIC@ – digitalizacja i cyfrowe udostępnienie kolekcji NMT" w Narodowym Muzeum Techniki w Warszawie.

Natalia (Cetera) Greszta - historyczka sztuki i dyplomowana specjalistka zarządzania zasobami IT. Project managerka w obszarze transformacji cyfrowej instytucji kultury, trenerka i badaczka w obszarze nowych technologii. Od 2013 roku zajmuje się wsparciem procesu digitalizacji zbiorów muzealnych, tworzenia cyfrowych kolekcji, angażujących wystaw online oraz narzędzi technologicznych służących kreatywnemu udostępnianiu dziedzictwa kulturowego. Wieloletnia współpracowniczka Google Polska, specjalistka tworzenia cyfrowych kolekcji i projektów specjalnych na międzynarodowej platformie Google Arts & Culture. Współtworzyła cyfrowe zbiory Muzeum Narodowego w Warszawie, Muzeum Narodowego w Krakowie, Muzeum Narodowego w Słowacji czy National Gallery w Bułgarii. Współautorka publikacji "Cyfrowe dziedzictwo kultury. Jak przygotować się do digitalizacji i udostępniania kolekcji w sieci". W latach 2023-2026 Kierowniczka Pracowni Otwierania Kultury Fundacji Centrum Cyfrowe.

Sylwia Żółkiewska - doktorka sztuki, badaczka i niezależna artystka, projektantka, twórczyni nowych mediów. Wykładowczyni UW i PJATK, liderka projektów z obszarów ArtTech i CultureTech. Od lat związana z sektorem kultury i NGO współtworzyła projekty na styku sztuki, kultury, edukacji i nowych technologii. Dotychczas współpracowała m.in. z Muzeum Narodowym w Warszawie, Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym, Zachętą – Narodową Galerią Sztuki, Fundacją Ośrodka Karta, Fundacją Digital University, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego oraz Fundacją Orange. Od 2015 roku jest związana z Fundacją Culture Shock, z którą realizuje innowacyjne projekty z zakresu kultury, nowych technologii i dobrostanu. Obecnie co-liderka projektu „Uczeń Zdolny" w Instytucie Badań Edukacyjnych – Państwowym Instytucie Badawczym. W ramach stypendium MKiDN realizuje projekt pt. Duchy Awangardy.

SESJA III | MUZEA A BRANŻA KREATYWNA - WSPÓŁPRACA I SYNERGIA

Katarzyna Kantor - zastępczyni kierownika ds. digitalizacji w Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu, socjolożka, absolwentka Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Współpracuje z kopalniami i instytucjami nad budowaniem cyfrowego archiwum, które chroni dziedzictwo górnictwa przed zapomnieniem i zniszczeniem. W pracy łączy perspektywę społeczną z zarządzaniem i zarządzaniem zmianą. Wraz z zespołem odpowiada w Muzeum za zabezpieczenie dziedzictwa górniczego w ramach działań 2d, 3d, fotografii i wideo.

Krzysztof Herner – koordynator zespołu digitalizacji 3d/foto/wideo w Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu. Ekspert w zakresie cyfryzacji dziedzictwa przemysłowego, skaningu 3D oraz ochrony zabytków postindustrialnych. Doktorant Instytutu Informatyki Teoretycznej i Stosowanej Polskiej Akademii Nauk, gdzie prowadzi badania nad algorytmicznym wspomaganiem decyzji w digitalizacji zamykanych kopalń węgla kamiennego. Specjalizuje się w skanowaniu laserowym i tworzeniu cyfrowych bliźniaków (Digital Twin) zamykanych kopalń oraz zabytków postindustrialnych. Od 2016 roku związany z Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu, gdzie od 2026 r. pełni funkcję Koordynatora zespołu 3D/foto/video. Jest autorem publikacji naukowych poświęconych dokumentacji zabytków techniki z wykorzystaniem skanowania laserowego 3D oraz fotogrametrii.

Joanna Saleta - specjalistka ds. grafiki 3D w Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu, artystka VR. Absolwentka Projektowania Gier i Przestrzeni Wirtualnej na Uniwersytecie Śląskim. W swoich pracach łączy innowacyjne technologie z opowiadaniem historii - ma na koncie tworzenie nagradzanych na festiwalach animacji fulldome m.in. dla planetarium EC1 w Łodzi i Planetarium Śląskiego. Wywodzi się ze środowiska game jamów, a obecnie zajmuje się cyfrową ochroną dziedzictwa, opracowując modele i tekstury dla Muzeum Górnictwa Węglowego w Zabrzu. Ceni szybkie, prototypowe działanie i ciągły rozwój warsztatu.

Anna Grala - kustoszka, kierowniczka Działu Ubioru i Mody w Centralnym Muzeum Włókiennictwa w Łodzi. Absolwentka antropologii kultury na Wydziale Filozoficzno-Historycznym Uniwersytetu Łódzkiego oraz muzealnictwa na Uniwersytecie Jagiellońskim. Współkuratorka wystawy stałej Miasto - Moda - Maszyna, odpowiedzialna za opracowanie zagadnień związanych z historią mody. Zajmuje się badaniem i interpretacją muzealnych kolekcji ubioru, a także ich rozwojem i kształtowaniem w oparciu o strategie gromadzenia zbiorów. Inicjuje i realizuje projekty wystawiennicze oraz przedsięwzięcia rozwijające współpracę muzeum z sektorem mody.

Michał Piernikowski - współzałożyciel i dyrektor generalny Łódź Design Festival. Znacząca postać polskiego sektora kreatywnego i projektowego. Pod jego kierownictwem festiwal przekształcił się w jedno z najważniejszych wydarzeń poświęconych wzornictwu w Europie Środkowo-Wschodniej, prezentujące szeroki wachlarz dziedzin, w tym wzornictwo przemysłowe, architekturę, modę i innowacje społeczne. W trakcie swojej kariery inicjował i współorganizował wiele przedsięwzięć wspierających rozwój branż kreatywnych. Do jego najważniejszych projektów należą: festiwal reklamy Ad Days, konferencja Creative Industries, Art_Inkubator oraz Fotofestiwal. Jako współzałożyciel Łódź Art Center odegrał kluczową rolę w promowaniu wzornictwa i sztuki w regionie. Jego zaangażowanie w świat designu obejmuje również wspieranie wschodzących talentów poprzez inicjatywy takie jak konkurs „make me!”, który wyróżnia innowacyjne projekty odpowiadające na współczesne wyzwania, w tym zmiany klimatu, kwestie zdrowia psychicznego czy równość społeczną.

Wojciech Trusz - absolwent Uniwersytetu Jagiellońskiego, menedżer projektów ds. gier wideo w Instytucie Przemysłów Kreatywnych, ekspert w obszarze innowacji, cyfryzacji oraz budowania partnerstw między sektorem publicznym a biznesem. Posiada wieloletnie doświadczenie zdobyte m.in. w Polskiej Agencji Inwestycji i Handlu (PAIH) oraz administracji rządowej, gdzie odpowiadał za wsparcie polskich przedsiębiorstw z sektora ICT i gier wideo, koordynację projektów technologicznych oraz internacjonalizację. W swojej codziennej pracy koncentruje się na tworzeniu synergii między instytucjami publicznymi a rynkiem kreatywnym, wspierając rozwój innowacyjnych przedsięwzięć i współpracę międzybranżową.