

## Regulamin Pracowni Otwierania Kultury

### Pracownia Otwierania Kultury Regulamin programu dla instytucji kultury

#### S1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (dalej: Regulamin) określa zasady, na jakich odbywa się program Pracownia Otwierania Kultury (dalej: Pracownia).
2. Organizatorem Pracowni jest Fundacja Projekt: Polska (dalej: Organizator) we współpracy z Fundacją “Centrum Cyfrowe” (dalej: Centrum Cyfrowe).
3. Zaangażowanie w Pracownię Centrum Cyfrowego ma miejsce w ramach Programu Otwartej Kultury, który gromadzi przedstawicieli instytucji kultury, badaczy społecznych, projektantów i programistów, by wspólnie wypracowali efektywne i innowacyjne sposoby dzielenia się cyfrowymi zasobami kultury.
4. Celem Pracowni jest opracowanie i wdrożenie narzędzia internetowego oraz aplikacji wspierających ponowne wykorzystanie zdigitalizowanych zasobów instytucji kultury.
5. Pracownia dofinansowana jest z grantu “Laboratorium otwartej kultury. Potencjał edukacyjny i twórczy oraz ponowne wykorzystanie cyfrowych zasobów dziedzictwa”, przyznanego Fundacji Projekt: Polska przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu Kultura Cyfrowa.
6. Partnerem w ramach grantu jest Muzeum Historii Polski (dalej: Partner).

#### S2 PODSTAWOWE POJĘCIA

1. Domena publiczna - dobro wspólne, zbiór utworów, z których każdy może korzystać bezpłatnie i wyłącznie z ograniczeniami wynikającymi z autorskich praw osobistych, ponieważ wygasły już do tych utworów autorskie prawa majątkowe, bądź też utwory te nigdy nie były przedmiotem prawa autorskiego.
2. Licencje Creative Commons - licencje otwarte, w których twórca udziela szerokiego (nieskierowanego do określonego podmiotu czy grupy podmiotów) zezwolenia na wykorzystanie swojego utworu i wybiera sposób jego wykorzystania. Teksty prawne licencji dostępne są na stronie: <http://creativecommons.pl/>.
3. Metadane - dane o danych; wyrażenia opisujące treść i formę dokumentu, mające określoną strukturę, zgodną z przyjętym standardem opisu. Stosuje się je po to, by uporządkować zbiór dokumentów i tym samym ułatwić użytkownikom wyszukiwanie potrzebnych informacji. Metadane najczęściej wykorzystuje się do opisywania (w

jednolity sposób) dokumentów elektronicznych, np. opublikowanych w bibliotekach cyfrowych. Metadanymi są m.in. informacje, takie jak autor dzieła, tytuł, wydawca, współtwórca, rok wydania, opis rzeczowy, język, właściciel praw autorskich, miejsce przechowywania oryginalnego dokumentu czy wielkość pliku.

4. Prototyp - koncepcja cyfrowego narzędzia internetowego prezentująca możliwości stron internetowych albo aplikacji mobilnej w formie dokumentu wraz z projektem graficznym trzech ekranów aplikacji oraz makietą funkcjonalną (min. pięć ekranów).
5. Uczestnik Pracowni (dalej: Uczestnik) - instytucja kultury reprezentowana przez zespół o stałym składzie, przyjęta do udziału w Pracowni w wyniku przeprowadzonej rekrutacji, której procedura jest przedmiotem niniejszego Regulaminu. W Pracowni na prawach Uczestnika bierze również udział Partner - Muzeum Historii Polski.

### **S3 PRZEBIEG PRACOWNI**

1. Pracownia jest programem składającym się z czterech etapów:
  - I. Rekrutacja do Pracowni
  - II. Proces kreatywny
  - III. Wybór prototypów
  - IV. Wdrożenie prototypów
2. Rekrutacja do Pracowni - w wyniku przeprowadzonego procesu rekrutacji zostanie wyłonionych trzech Uczestników. Proces rekrutacji został uregulowany w §7 Regulaminu.
3. Proces kreatywny:
  - a. W wyniku procesu kreatywnego Pracowni zostaną stworzone cztery prototypy cyfrowych narzędzi wspierających ponowne wykorzystanie zdigitalizowanych zasobów instytucji kultury.
  - b. Uczestnicy Pracowni we współpracy z mentorkami i innymi specjalistami będą mieli za zadanie stworzenie w procesie kreatywnym prototypów cyfrowych narzędzi internetowych rozszerzających możliwości stron internetowych albo prototypów aplikacji mobilnych. Każdy Uczestnik stworzy jeden prototyp. Decyzja o tym, który Uczestnik tworzy, jaki prototyp zostanie podjęta przez Organizatora w konsultacji z Uczestnikami.
  - c. Proces kreatywny został uregulowany w §8 Regulaminu.
4. Wybór prototypów: w wyniku publicznego głosowania zostaną wyłonione dwa prototypy do wdrożenia: prototyp narzędzia internetowego rozszerzającego możliwość stron internetowych i prototyp aplikacji mobilnej. Wybór prototypów został uregulowany w §9 Regulaminu.
5. Wdrożenie prototypów - Uczestnicy, którzy stworzyli zwycięskie prototypy, wezmą udział w procesie ich wdrażania. Wdrożenie prototypów zostało uregulowane w §10 Regulaminu.

#### **§4 HARMONOGRAM PRACOWNI**

1. Pracownia trwa do 31 grudnia 2018 roku.
2. Rekrutacja do Pracowni trwa do 28 kwietnia 2017 roku.
3. Decyzja komisji konkursowej w sprawie rekrutacji do Pracowni zostanie podjęta do 9 maja 2017 roku.
4. Proces kreatywny trwa do 15 listopada 2017 roku.
5. Wybór prototypów odbędzie się pomiędzy 15 listopada a 5 grudnia 2017 roku.
6. Wdrożenie prototypów odbędzie się pomiędzy 5 grudnia 2017 a 31 grudnia 2018 roku.
7. Organizator może dokonać zmian w harmonogramie. Zmiany zostaną ogłoszone taką drogą, jaką nastąpiło ogłoszenie niniejszego Regulaminu.

#### **§5 WARUNKI UCZESTNICTWA W PRACOWNI**

1. Uczestnikiem Pracowni mogą zostać instytucje kultury, które:
  - a. posiadają zdigitalizowane i niedostępne dotąd zasoby tekstowe, audiowizualne lub sztuk plastycznych zgodne z kryteriami z §6 Regulaminu;
  - b. w przypadku zasobów audiowizualnych lub sztuk plastycznych wniosą do Pracowni co najmniej 100 obiektów wcześniej nieopublikowanych;
  - c. zgłoszą zespół, reprezentujący daną instytucję kultury, który
    1. składa się z trzech lub czterech osób,
    2. posiada następujące kompetencje:
      - obowiązkowo: merytoryczna wiedza o zasobach, które są zgłaszane przez instytucję (min. jedna osoba); praca przy promocji/komunikacji lub digitalizacji/obróbce graficznej (min. jedna osoba),
      - opcjonalnie: programista lub osoba mająca doświadczenie w prowadzeniu lub współtworzeniu projektów IT,
      - czwarta osoba (dodatkowa) powinna dopełniać zespół kompetencjami i umiejętnościami, których nie posiada osoba trzecia;
  - d. zagwarantują, że skład zespołu będzie stały przez cały czas trwania Pracowni. Jeżeli któryś z członków zespołu z ważnych przyczyn nie będzie mógł wziąć udziału w spotkaniu, Uczestnik powinien w terminie co najmniej 48 godzin przed jego rozpoczęciem poinformować o tym Organizatora oraz wyznaczyć osobę zastępującą, która posiada podobne do osoby nieobecnej kompetencje. Uczestnik odpowiada za odpowiednie wdrożenie i poinstruowanie nowej osoby w zespole w zakresie dotychczasowego przebiegu Pracowni.

#### **§6 ZASOBY W PRACOWNI**

1. Zasoby włączane do Pracowni muszą spełniać następujące kryteria:
  - a. być w domenie publicznej, lub
  - b. majątkowe prawa autorskie do zasobów posiadane są przez Uczestnika.
2. Jako włączenie zasobów do Pracowni należy rozumieć wykorzystanie zdigitalizowanych utworów w celu realizacji Pracowni. Włączenie zasobów nie powoduje przeniesienia istniejących autorskich praw majątkowych do utworów.
3. Udostępnianie zasobów w ramach Pracowni.

- a. Zasoby, co do których Uczestnik posiada majątkowe prawa autorskie, będą udostępniane na zasadach tożsamych z wolnymi licencjami Creative Commons Uznanie Autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowa (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>).
- b. Zasoby z domeny publicznej udostępniane będą w sposób jasno informujący odbiorców o możliwości ponownego wykorzystywania kopii cyfrowych, powielania, modyfikowania, używania do celów zarówno niekomercyjnych i komercyjnych, bez żadnych ograniczeń, ale z poszanowaniem praw autorskich osobistych twórcy - w tym celu zostanie zastosowany Znak Domeny Publicznej (Public Domain Mark, <https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.pl>).
- c. Wszystkie metadane do zasobów w ramach Pracowni udostępniane będą z wykorzystaniem mechanizmu CC0 (Przekazania do Domeny Publicznej, <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode.pl>) bez względu na status prawnoautorski metadanych. Po stronie Uczestnika leży kwestia uregulowania praw do metadanych stanowiących przedmiot prawa autorskiego.

## **§7 REKRUTACJA DO PRACOWNI**

1. Rekrutacja trwa do 28 kwietnia 2017 roku.
2. W rekrutacji mogą wziąć udział instytucje kultury spełniające kryteria opisane w §5 Regulaminu.
3. Komisja konkursowa wyłoni Uczestników na podstawie charakterystyki posiadanych zasobów, możliwości ich przetwarzania oraz potencjału danej instytucji kultury dla wdrożenia cyfrowego narzędzia poprzez włączenie go do swojej oferty i wpisanie w działania wynikające z misji instytucji kultury.
4. Instytucje kultury planujące udział w rekrutacji powinny:
  - a. przeczytać i zaakceptować Regulamin Pracowni,
  - b. wypełnić formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie <http://centrumcyfrowe.pl/> oraz <http://otwartakultura.org/> oraz przesać go do 28 kwietnia 2017 roku.
5. Komisja konkursowa będzie składała się z pracowników Organizatora i Centrum Cyfrowego.
6. Od decyzji komisji konkursowej nie przysługuje odwołanie.
7. Decyzja komisji konkursowej zostanie podjęta do 9 maja 2017 roku i ogłoszona na stronie <http://centrumcyfrowe.pl/> oraz <http://otwartakultura.org/>. Każda instytucja kultury biorąca udział w rekrutacji zostanie poinformowana o wynikach również indywidualnie drogą mailową.

## **§8 PRZEBIEG PROCESU KREATYWNEGO**

1. Proces kreatywny ma na celu stworzenie prototypów przez Uczestników.
2. Proces zakłada zaangażowanie Uczestników podczas spotkań projektowych w Warszawie oraz pracę własną pomiędzy spotkaniami.

3. Na proces składają się: cztery dwudniowe spotkania projektowe odbywające się w terminach od maja do października 2017 roku, praca własna, zadania domowe, wsparcie menterek i profesjonalistów pomiędzy spotkaniami.
4. Efektem procesu będą cztery prototypy.
5. Pracę zespołów wspierać będą mentorki w zakresie projektowania i tworzenia rozwiązań mobilnych i webowych oraz profesjonalści z różnych dziedzin.
6. Autorskie prawa majątkowe do przedmiotów prawa autorskiego powstałych w ramach Pracowni (w tym prototypów) będą posiadane wspólnie przez Organizatora i Uczestników biorących udział w ich powstaniu w proporcjach adekwatnych do wkładu intelektualnego, finansowego i organizacyjnego każdej ze Stron.
7. Zobowiązania Organizatora i Uczestnika będzie regulowała umowa dotycząca procesu kreatywnego w ramach Pracowni zawarta po ogłoszeniu decyzji komisji konkursowej. Wzór umowy stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu.

## **§9 WYBÓR PROTOTYPÓW**

1. Publiczne głosowanie na prototypy cyfrowych narzędzi wspierających ponowne wykorzystanie zdigitalizowanych zasobów instytucji kultury odbędzie się od 15 listopada do 5 grudnia 2017 roku.
2. Udział w głosowaniu mogą wziąć wszyscy internauci za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie Pracowni <http://otwartakultura.org/>. Każdy internauta może wziąć udział w głosowaniu tylko raz. Organizator podejmie starania aby zapewnić system do głosowania zapewniający jednokrotne głosowanie. W przypadku stwierdzenia przez Organizatora nagminnego stosowania niedozwolonych zabiegów technicznych w celu dodania fałszywych głosów niezgodnych z Regulaminem, Organizator zastrzega sobie prawo do nieuwzględnienia tych głosów.
3. Uczestnicy są zobowiązani do promowania głosowania poprzez swoje kanały komunikacji zewnętrznej.
4. Prototypy wybrane do wdrożenia zostaną wyłonione w oparciu o ocenę, składającą się w 1/3 z wyników publicznego głosowania, 1/3 z decyzji Organizatora i 1/3 z decyzji komisji eksperckiej, której skład zostanie ogłoszony na stronie Pracowni <http://otwartakultura.org/> przed rozpoczęciem publicznego głosowania, do 30 września 2017.

## **§10 WDROŻENIE PROTOTYPÓW**

1. W wyniku wybrania prototypu do realizacji Uczestnik Pracowni zobowiązany jest do podpisania umowy wdrożeniowej w ciągu 7 dni od ogłoszenia wyników wyboru prototypów oraz do współpracy w celu wdrożenia prototypu.
2. Uczestnik, który odmówi podpisania umowy wdrożeniowej, zostanie odrzucony z etapu wdrożenia, a kolejny Uczestnik wyłonionym w etapie wyboru prototypów zostanie wybrany do etapu wdrożenia.
3. Wdrożenie prototypu finansowane jest ze środków Pracowni zgodnie z umową wdrożeniową.
4. Uczestnik Pracowni, który podpisał umowę wdrożeniową, zobowiązuje się do utrzymania narzędzia (hostingu, domeny, funkcjonowania narzędzia i dostępności w sieci, bieżącej obsługi i wprowadzania niezbędnych zmian) do 31 grudnia 2021 roku.

5. Uczestnik Pracowni, który podpisał umowę wdrożeniową, zobowiązuje się do promowania zarówno procesu wdrożenia prototypów, jak i samego narzędzia.

#### **§11 ZOBOWIĄZANIA ORGANIZATORA PRACOWNI**

1. Organizator Pracowni:
  - a. zapewnia wsparcie mentorek oraz profesjonalistów,
  - b. ustala program Pracowni adekwatny do założeń Pracowni i dostosowany do potrzeb oraz kompetencji członków zespołów reprezentujących Uczestników,
  - c. koordynuje zarówno proces kreatywny, jak i proces wdrażania,
  - d. zapewnia finansowanie wdrożenia prototypów Uczestników, z którymi podpisane zostały umowy wdrożeniowe,
  - e. zapewnia Uczestnikom podstawowe wyżywienie w trakcie zjazdów,
  - f. nie zapewnia dojazdów i noclegów.

#### **§12 ZOBOWIĄZANIA UCZESTNIKÓW PRACOWNI I CZŁONKÓW ZESPOŁÓW**

1. Członkowie zespołów reprezentujących Uczestników mają obowiązek uczestniczenia w całym procesie kreatywnym oraz procesie wdrażania w przypadku przejścia do etapu wdrażania.
2. Członkowie zespołów reprezentujących Uczestników pomiędzy spotkaniami są zobowiązani do realizowania zadań wyznaczonych przez mentorki w ramach prac własnych.
3. Uczestnik deklaruje, że członkowie zespołu będą dyspozycyjni w czterech terminach spotkań (dwudniowych). Terminy spotkań zostaną ustalone przez Organizatora.
4. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do bieżącej komunikacji z Organizatorem Pracowni oraz pozostałymi Uczestnikami.
5. Uczestnik jest również zobowiązany zapewnić, aby członkowie zespołów reprezentujących Uczestników wyrazili zgodę na nagrywanie i następnie rozpowszechnianie ich wizerunków w celach promocyjnych i informacyjnych.
6. W przypadku, gdy Uczestnik opóźnia się z wykonaniem przypadających na nią zobowiązań, bądź też wykonuje je nierzetelnie i nie naprawia tego naruszenia pomimo wezwania i wyznaczenia terminu dodatkowego, Organizator może wypowiedzieć umowę dotyczącą procesu kreatywnego w ramach Pracowni. Warunki wypowiedzenia umowy zostaną określone w samej umowie.

#### **§13 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia Pracowni i jest dostępny na stronie <http://otwartakultura.org/>.
2. Administratorem danych osobowych członków zespołów reprezentujących Uczestników jest Organizator. Dane przetwarzane są w celu przeprowadzenia Pracowni. Osoba, której dane dotyczą ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, a w przypadkach wymienionych w art. 23 ust. 1 pkt 4 i 5 ustawy o ochronie danych osobowych wniesienia pisemnego, umotywowanego żądania zaprzestania przetwarzania jej danych ze względu na jej szczególną sytuację oraz

wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania jej danych, gdy administrator danych zamierza je przetwarzać w celach marketingowych lub wobec przekazywania jej danych osobowych innemu administratorowi danych.

2. Dokonując zgłoszenia, podmiot potwierdza, że wyraża zgodę na zasady Pracowni zawarte w Regulaminie.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Zmiany zostaną ogłoszone taką drogą, jaką nastąpiło ogłoszenie niniejszego Regulaminu.

4. Kontakt z Organizatorem: [otwartakultura@centrumcyfrowe.pl](mailto:otwartakultura@centrumcyfrowe.pl).

