

Raport z realizacji projektu w zgodzie z zasadami zrównoważonego rozwoju

Dokument został stworzony w ramach zadania „Cyfrowe opowieści polskich miast: Kamień, płyta i piksele”, finansowanego przez Unię Europejską NextGeneration EU w ramach Programu wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.

Projekt został zaprojektowany i zrealizowany w sposób bezpośrednio odpowiadający na założenia zrównoważonego rozwoju, ze szczególnym uwzględnieniem ograniczenia śladu środowiskowego, cyfryzacji działań oraz budowania kompetencji ekologicznych w sektorze kultury.

1. Cyfrowy charakter projektu jako kluczowe działanie proekologiczne

Projekt został w całości zrealizowany w formule cyfrowej, co oznacza rezygnację z tradycyjnych, materiałochłonnych form produkcji i dystrybucji. Wszystkie działania – w tym produkcja videobooków, warsztaty, spotkania eksperckie oraz publikacja rezultatów – odbywały się online i zostały udostępniane w formie cyfrowej na stronie: www.urbixia.pl

Takie podejście pozwoliło wyeliminować:

- druk materiałów edukacyjnych i promocyjnych,
- transport uczestników i zespołu,
- produkcję fizycznych nośników.

Efektem jest znaczące ograniczenie zużycia zasobów oraz emisji związanych z logistyką projektu.

2. Cyfrowa produkcja treści i optymalizacja procesów

Produkcja materiałów (videobooków, modeli AI, treści edukacyjnych) została oparta na narzędziach cyfrowych, w tym rozwiązaniach wykorzystujących sztuczną inteligencję. AI była stosowana m.in. w:

- montażu i stylizacji materiałów,
- tworzeniu treści promocyjnych,
- optymalizacji komunikacji.

Jednocześnie proces produkcyjny był prowadzony w sposób świadomy – ograniczano liczbę zbędnych iteracji generowania treści, a wyniki były selekcionowane i dopracowywane. Pozwoliło to na racjonalne wykorzystanie zasobów obliczeniowych i energii.

3. Edukacja w zakresie zrównoważonej produkcji cyfrowej

Istotnym elementem projektu było włączenie komponentu edukacyjnego dotyczącego ekologii w środowisku cyfrowym. Zrealizowano szkolenie wewnętrzne zespołu z zakresu zrównoważonej produkcji cyfrowej, którego celem było:

- zwiększenie świadomości wpływu technologii na środowisko,
- wypracowanie dobrych praktyk pracy z narzędziami cyfrowymi i AI,
- wdrożenie bardziej efektywnych metod produkcji treści.

Dodatkowo temat zrównoważonego rozwoju został włączony do programu spotkań eksperckich – jedną z prelegentek była specjalistka ds. ekologii, która omawiał zagadnienia związane ekologią w miastach.

4. Skalowalność i ograniczenie przyszłego wpływu środowiskowego

Projekt został zaprojektowany jako rozwiązanie skalowalne – jego rezultaty mogą być wykorzystywane przez instytucje kultury, edukatorów i twórców bez konieczności organizowania nowych, zasobożernych działań.

Dzięki:

- formule online,
- otwartym materiałom edukacyjnym,
- dokumentacji wykorzystania AI,

projekt wspiera przejście sektora kultury w kierunku bardziej zrównoważonych modeli działania, opartych na cyfryzacji i ograniczeniu fizycznej produkcji.

5. Wpływ społeczny i środowiskowy

Projekt przyczynił się do:

- rozwoju kompetencji cyfrowych i ekologicznych uczestników,
- zwiększenia dostępności kultury dla osób z mniejszych miejscowości,
- promocji modeli pracy ograniczających zużycie zasobów.

Działania projektowe pokazują, że możliwe jest prowadzenie wartościowych działań kulturalnych i edukacyjnych bez generowania znaczącego obciążenia środowiskowego.