

IMPULSE

NCBR

Krajowy Punkt Kontaktowy
Programów Badawczych UE

PROJEKT HORIZON EUROPE IMPULSE



ASPEKTY INNOWACYJNOŚCI:

Czym jest innowacyjność? Co rozumiemy przez to pojęcie?

W naszym podejściu innowacyjność to wykorzystanie wcześniej istniejących zasobów w sposób, w jaki nikt wcześniej tego nie zrobił.

Na czym polega innowacyjność Państwa projektu?

Ta najprostsza intuicyjna definicja spełnia się w naszym projekcie, który zakłada takie połączenie zasobów zastanych, jakiego nikt przed nami nie próbował. Budujemy prototyp środowiska Metaverse, do którego przeszczepimy uprzednio wytworzone cyfrowe obiekty dziedzictwa kulturowego, stymulując z jednej strony rozwój platformy wirtualnej w potencjalnie zupełnie nowych kierunkach, pod wpływem niespotykanych wcześniej zachowań użytkowników, a z drugiej strony dając nową immersyjną formę istnienia ucyfrowionym dziełom kultury.

Jakie są główne założenia projektu?

Głównym celem, jaki stawiają przed sobą członkowie zespołu IMPULSE, jest opracowanie przełomowych, kompleksowych rozwiązań i metod w zakresie procesów digitalizacji i dostępności cyfrowych zbiorów dziedzictwa kulturowego, które umożliwią ich innowacyjne (ponowne) wykorzystanie, rozwiążą wyzwania związane z interoperacyjnością platform i ułatwią dostępność istniejących zdigitalizowanych treści dziedzictwa kulturowego w nowych kontekstach, takich jak wirtualne światy. Badacze przygotowują także innowacyjne procedury standaryzacji i wytyczne dostosowywania ram prawnych do współczesnych przemian i procesów twórczych w edukacji, sztuce i przemyśle kreatywnym. Wykorzystując technologie immersyjne (XR), zamierzają zaangażować niedostatecznie reprezentowane społeczności.

Za jakie działania odpowiadają partnerzy Polski?

Partnerzy z Polski odpowiadają za kluczowe zadanie koordynacji prac prowadzonych według precyzyjnie skalibrowanego harmonogramu przez ponad 70 członków zespołu IMPULSE reprezentujących 10 podmiotów publicznych i prywatnych z Belgii, Włoch, Malty, Niemiec i Grecji.

WYZWANIA

Co było największym wyzwaniem?

Największym wyzwaniem było pozyskanie partnerów konsorcjum i znalezienie wspólnych, a zarazem komplementarnych obszarów kompetencji badawczych, rozwojowych i wdrożeniowych, których synergiczne zespolenie stanowi obecnie oś projektu IMPULSE.

Czy spodziewacie się Państwo jakiś trudności, wyzwań przy realizacji projektu?

Realizacja projektu opiera się na precyzyjnym wielopiętowym łączeniu kompetencji wnoszonych przez każdego z partnerów konsorcjum, co nie stanowi bynajmniej ryzyka dla jego powodzenia, lecz wymaga stałej koordynacji poszczególnych zespołów zadaniowych, skutecznej i dojrzałej komunikacji i wsłuchiwanie się w głosy wszystkich wykonawców. O skali tego wyzwania wiedzieliśmy już na etapie tworzenia wniosku projektowego, którego zakres i cele dostosowaliśmy do zainteresowań badawczych i specjalności partnerów. Nasz wysiłek skupia się zatem w dużej mierze na takim kierowaniu bieżącymi pracami w projekcie, aby w każdym jego stadium umożliwić partnerom osiągnięcie ich celów i zaspokojenie ich ambicji poznawczych, które motywowały przystąpienie do wspólnego przedsięwzięcia.

WPLYW PROJEKTU

Jaka będzie największa wartość dodana Państwa projektu?

Stworzenie wytycznych, instrukcji, standardów, dokumentacji technicznej i innych materiałów przeznaczonych dla instytucji publicznych, które ułatwią im publikowanie cyfrowych obiektów dziedzictwa kulturowego w wirtualnych światach, a Komisji Europejskiej pomogą w budowaniu Europejskiej Chmury Dziedzictwa i ewentualnie w dalszych pracach nad europejskimi politykami i regulacjami w tym zakresie.

Czy przeciętny Kowalski może odczuć wpływ projektu dla siebie?

IMPULSE jest specjalistycznym projektem o charakterze badawczo-rozwojowym, nastawionym na stworzenie prototypów, standardów i dobrych praktyk z przeznaczeniem głównie dla podmiotów instytucjonalnych i branży kreatywnej. Realizacja celów projektu nie będzie zatem przekładać się bezpośrednio na codzienne funkcjonowanie osób indywidualnych. **To projekt mocno wybiegający w przyszłość, przewidujący kierunki rozwoju w tym obszarze.**

Co stanie się dalej z projektem po jego zakończeniu?

Naszym pragnieniem jest, aby w przyszłości doprowadzić do wdrożenia prototypowych rozwiązań immersyjnych w Europejskiej Chmurze Dziedzictwa i uprzystępnić je także podmiotom przemysłu kreatywnego, co powinno stanowić impuls do tworzenia partnerstw na rzecz innowacyjnego wykorzystywania kulturowego dorobku ludzkości.