



STRATEGIA CYFROWA OŚRODKA PROMOCJI, KULTURY I SPORTU GMINY BRENNa

Niniejszy dokument jest strategią rozwoju cyfrowego Ośrodka Promocji, Kultury i Sportu Gminy Brenna, przy pomocy sprzętu, oprogramowania i szkoleń, finansowanych ze środków programu Konwersja Cyfrowa Domów Kultury. Zgodnie z jej założeniami działalność Ośrodka będzie innowacyjna i odpowie na dynamiczny rozwój cyfrowych technologii, wdrażając je w wiele przedsięwzięć - usprawniając te istniejące i budując nową ofertę.

1. MAPA ZASOBÓW INSTYTUCJONALNYCH I LOKALNYCH

Obszary działań OPKiS w Brennej w kontekście geograficznym i kulturowym

Ośrodek Promocji, Kultury i Sportu Gminy Brenna jest instytucją kultury, która jednak w obszarze swoich działań ma również sport i promocję. Uwarunkowania geograficzne i geo-kulturowe uczyniły z Gminy Brenna gminę turystyczną, z czego wynika fakt, iż znaczna część działań opiera się o góry i rozwój oraz promocję turystyki. Wobec tego, wśród zasobów lokalnych należy wymienić górskie szlaki, ścieżki spacerowe i dydaktyczne, trasy rowerowe i narciarskie, a także schroniska, górskie baczki i punkty widokowe. Górskie położenie to również kultura góralska (wołoska), która jest kolejnym bogatym źródłem inspiracji do podejmowania różnego rodzaju działań - gwara, zbiory pieśniowe, architektura ludowa, rzemiosło, pasterstwo, strój, położenie na styku żywiecczyzny, ziemi cieszyńskiej i beskidu śląskiego, historia, folklor, obrzędowość.

Zasoby materialne ośrodka

Wśród zasobów materialnych, będących w posiadaniu lub zarządzie Ośrodka, albo dostępnych przy współpracy z innymi firmami i instytucjami wymienić należy Amfiteatr z Parkiem Turystyki, Beskidzki Dom Zielin "Przytulnia", Zabytkowy Park i Dwór Kossaków w Górkach Wielkich, rekreacyjny Ośrodek pod Brandysem, place zabaw, siłownie zewnętrzne, łąkę solankową, boiska wielofunkcyjne, do piłki nożnej, do siatkówki plażowej, tor pumtrack, lodowisko, wypożyczalnię sprzętu sportowego (rowery, narty biegowe i skiturowe i inne).

OPKiS dysponuje również sprzętem biurowym, podstawowym nagłośnieniem, oświetleniem, firmowymi busami, zestawami stołów i ław i dużym zapleczem techniczno-porządkowym.

Infrastruktura zakupiona z programu Konwersja Cyfrowa Domów Kultury:

Sprzęt i oprogramowanie, zakupione z projektu stworzą bazowe, stacjonarne studio, które udostępnione będzie na określonych przez Ośrodek zasadach nie tylko pracownikom, ale też wszystkim chętnym, działającym na terenie Gminy Brenna. W skład zestawu wchodzi:

- dwa aparaty: sony a7 iii body szt. 2 + obiektyw sony fe 24-70 mm szt. 2 - manfrotto mvk608twinma szt. 2
- karty sdxc oraz dodatkowe baterie
- lampa led yougnuo yn6000 z softboxem szt. 2
- mikrofony: sennheiser ew 122 oraz rode videomic
- komputer pc engine b30 - laptop dell vostro 3510 - zwany dalej "komputerem bazą"
- oprogramowanie magix vegas pro 19, służące do profesjonalnego montażu materiałów audio i audio-video

Mocne strony

Organizujemy wartościowe wydarzenia dla szerokiej grupy odbiorców. Najbardziej znane w regionie, ale też w kraju są: *Noc Świętojańska* - wydarzenie o charakterze ludowym, przedstawiające kulturę słowian i górali śląskich, połączone z paleniem ognisk i różnorodnymi wydarzeniami towarzyszącymi. Jest to impreza unikatowa na skalę kraju i kultywowana od ponad 30 lat. *Dni Dawnych Kultur i Słowiańska Noc Folkmetalowa* - wydarzenie łączy w sobie kulturę wczesnego średniowiecza, z uwzględnieniem uzbrojenia, walk wojów z grup rekonstrukcyjnych, pokazów rzemiosła charakterystycznego dla epoki oraz koncertów muzyki historycznej. Natomiast wieczorem odbywa się festiwal muzyki folkmetalowej, na którą zjeżdżają pasjonaci gatunku z całej Polski, a także spoza granic kraju. *Bieg o Breńskie Kierpce* - jest to bieg w stylu anglosaskim, wiodący po ponad 15 kilometrowej, górskiej trasie, która przebiega przez malownicze tereny Hali Jaworowej, Starego Gronia i Grabowej. Bieg ten zyskał sobie renomę Polskiej Ligi Biegów Górskich, w plebiscytach "Górskie Kozice" na najlepsze biegi zdobywając kilkakrotnie Złotą Kozicę za najlepszy bieg anglosaski oraz najlepszy bieg górski w Polsce.

2. KOMPETENCJE CYFROWE PRACOWNIKÓW I PRACOWNICZEK OŚRODKA

Wszystkie działy:

- Pracownicy prowadzą profile w mediach społecznościowych, gdzie redagują treści, prowadzą transmisje, przygotowują grafiki, obrabiają zdjęcia i utrzymują kontakt z obserwatorami. Obsługują podstawowe programy graficzne i aplikacje do przygotowywania takich materiałów. Szersze umiejętności w obróbce graficznej posiada dyrektor oraz specjalista d/s sportu.
- Pracownicy wszystkich działów potrafią również nagrywać i montować bardzo proste filmy, z przeznaczeniem głównie na media społecznościowe. Większe umiejętności w tym zakresie posiada dyrektor.
- Podczas pandemii wszyscy pracownicy przystosowali się również do pracy i spotkań zdalnych, z czego w razie potrzeby można korzystać.

Dział promocji:

- Pracowniczki Informacji Turystycznej - potrafią online wyznaczać trasy wycieczek, czy planować przyszłe trasy tematyczne.

Dział kultury:

- Pracownicy mają doświadczenie w składzie materiałów do druku - gazeta, foldery promocyjne, książki. Również w tym dziale korzysta się z aplikacji do mapowania myśli przy budowaniu scenariuszy do filmów promocyjnych, czy przy budowaniu założeń do projektów, o których dofinansowanie ubiegamy się w różnych programach.

- Pracownicy działu kultury mają też najwięcej doświadczenia w organizowaniu wydarzeń on-line. Przeprowadzają konkursy, transmisje wydarzeń, challenge i akcje, które krążą viralowo po mediach społecznościowych.

Wyzwania w zakresie kompetencji cyfrowych kadry ośrodka

Brakuje nam profesjonalnych programów i przeszkolenia w ich używaniu (jedyna zaawansowana osoba jest dyrektorem i ma mnóstwo innych obowiązków, chcielibyśmy, by było więcej pracowników, którzy mogą tworzyć bardziej złożone grafiki, składać foldery, czy montować filmy). Większość komputerów, z których korzystamy nie radzi sobie z zaawansowanym oprogramowaniem graficznym czy filmowym. Nie mamy porządnych aparatów fotograficznych, które byłyby przystosowane do kręcenia filmów, ani mikrofonów, które można do nich podłączyć. Brak nam świadomości i zaplecza sprzętowego, by stworzyć uniwersalne studio.

3. WYZWANIA ZWIĄZANE Z PROJEKTOWANIEM DZIAŁAŃ ONLINE W INSTYTUCJI KULTURY

Chcielibyśmy lepiej zarządzać społecznością na naszych fanpageach, generując lepszy контент za sprawą bardziej zaawansowanych filmów, grafik, materiałów zdjęciowych i audio. Z czasem, gdy sami nabierzemy doświadczenia, chcielibyśmy również udostępniać nasze studio młodym ludziom i moderować ich pracę nad projektami cyfrowymi różnego rodzaju. Chcielibyśmy stworzyć coś w rodzaju szkoły influencerów, zapraszając ludzi z doświadczeniem w branży i szkoląc zainteresowane osoby.

Zależy nam również na digitalizacji zbiorów archiwalnych - wywiadów etnograficznych, nagrań phono i audiovideo, starych zdjęć, map. Stworzenie takiej dobrze otagowanej bazy w chmurze z pewnością ułatwi wyłuskiwanie poszczególnych informacji i uchroni je od zapomnienia.

Wreszcie, chcielibyśmy nauczyć się lepiej nagrywać i montować bardziej złożone filmy. Dotychczas realizowaliśmy tego typu projekty z zewnętrznymi realizatorami, z czasem, rozbudowując zaplecze sprzętowe i wiedzę, liczymy, że będziemy mogli sami realizować filmy o tradycjach Górali Śląskich, historii naszej Gminy, czy życiu ważnych dla nas mieszkańców. Marzy nam się też stworzenie bajki dla dzieci, która uzupełni ofertę Beskidzkiego Domu Zielin.

4. ANALIZA POTRZEB GRUP ODBIORCÓW

Grupa 1. Dzieci - Mamy bardzo dobre relacje z dziećmi w Gminie Brenna. Korzystają z naszej oferty zarówno w postaci zajęć dodatkowych, konkursów różnego rodzaju, jak i wydarzeń do nich skierowanych. Chcemy utrzymywać ich zainteresowanie. Chcielibyśmy, by znajdowali u nas interesujące treści cyfrowe - na przykład bajki, które opowiadałyby o Brennej i Górkach.

Grupa 2. Młodzież - Z zaangażowaniem młodzieży mamy problem. Korzystają z naszej infrastruktury sportowej, okazjonalnie odwiedzają zagrody edukacyjne w ramach wycieczek szkolnych, ale na tym kończy się nasz z nimi kontakt. Chcemy stworzyć ofertę rozwoju w tematach, które ich interesują. Zorganizować wyżej wspomnianą szkołę influencerów - spotykać ich z ludźmi znanymi z socialmediów, szkolić z kreowania własnego wizerunku i realizowania dobrego planu. Chcemy też docelowo zainteresowanym osobom udostępniać nasze stacjonarne studio i wspierać w tworzeniu treści cyfrowych.

Grupa 3. - Turyści - Z ankiet i badań, które przeprowadzaliśmy na przestrzeni lat wielokrotnie, konsekwentnie wynika, że największy procent odwiedzających nas turystów to turyści jednodniowi, nastawieni na spędzenie dnia nad rzeką lub w górach, niekoniecznie zainteresowani ofertą kulturalną. Tę grupę cyfrowo "uruchomić" chcielibyśmy odpowiednio skrojonymi działaniami promocyjnymi, by lepiej docierać z naszymi planami do ich świadomości.

Grupa 4. - Seniorzy - Mamy w naszej gminie wielu zaangażowanych seniorów, którzy chętnie korzystają z naszej infrastruktury. Grupy Kół Gospodyń Wiejskich i kluby seniorów oraz Uniwersytet Trzeciego Wieku spotykają się w Amfiteatrze, Przytulii i Szkole na Żagana, by realizować swoje założenia statutowe, jednak nie zawsze biorą udział w przedsięwzięciach, które choć wpisują się teoretycznie w ich sferę zainteresowań, nie są skierowane bezpośrednio do nich. Jeśli nie zostaną wystosowane bezpośrednio zaproszenia (co nie zawsze jest możliwe, zważywszy na skalę niektórych wydarzeń), seniorzy nie biorą w nich udziału.

Grupa 5. - Osoby aktywne zawodowo - To najlichniesza grupa naszych odbiorców i jednocześnie najmniej uczestnicząca w wydarzeniach kulturalnych. Trzeba jednak mieć na uwadze fakt, że rodzice dorastających dzieci, o których tu mowa, skupiają się przede wszystkim na zaspokajaniu ich potrzeb, nie swoich własnych, stąd wynika ich społeczna absencja. Chcielibyśmy, by w miarę swoich skromnych możliwości czasowych mogli brać udział w życiu kulturalnym chociaż w sferze cyfrowej.

5. PLAN PROPONOWANYCH DZIAŁAŃ, ODPOWIADAJĄCYCH ZA ZDIAGNOZOWANE POTRZEBY I WYKORZYSTUJĄCE ZMAPOWANE ZASOBY INSTYTUCJI KULTURY

W niniejszej strategii zostały wyodrębnione cztery główne obszary operacyjne wynikające z analizy potrzeb lokalnej społeczności i kadry naszego DK, w ramach których przewidzieliśmy następujące działania:

OBSZAR 1 - Wzmocnienie roli mediów i narzędzi cyfrowych w działaniach promocyjnych

Planowane działanie	Potrzeby, na które odpowiada	Sposób realizacji i wykorzystania technologii cyfrowych	Przewidywany termin realizacji
Szkolenia graficzne i filmowe dla personelu OPKIS GB	Da pracownikom umiejętności potrzebne, by projektować lepszy контент w mediach społecznościowych, co lepiej zachęci wszystkie grupy do uczestniczenia w organizowanych	Szkolenie realizowane na sprzęcie, zakupionym z niniejszego programu.	rok 2021

	wydarzeniach.		
Zajawki o szlakach górskich	Filmowe spacerunki po górskich szlakach pokażą turystom, gdzie warto pójść i który szlak nada się na ich możliwości kondycyjne.	Nagrania plenerowe sprzętem z programu "Konwersja cyfrowa DK" montaż na specjalnie do tego przystosowanym komputerze, publikacja w mediach społecznościowych.	lata 2021/2022
Wirtualne spacerunki po atrakcjach	Dysponujemy miejscami wyjątkowymi - Obserwatorium Nietoperzy, baczówkami, Dworem Kossaków, Dworkiem Myśliwskim i wieloma innymi miejscami, którym brakuje wizualnej reklamy, która zachęciłaby turystów i mieszkańców do częstszych odwiedzin.	Materiały filmowe zrealizowane sprzętem zakupionym w ramach programu "Konwersja cyfrowa DK", montaż, publikacja w formie cyklu wirtualnych spacerów na stronie www i w mediach społecznościowych	2022/2023

OBSZAR II. Rozbudowa oferty BDZ "Przytulnia" o elementy technologii cyfrowych

BDZ Przytulnia to wyjątkowe miejsce na mapie Polski, prezentujące dziedzictwo kulturowe naszego regionu przez pryzmat ziół, zielarstwa (co to jest za miejsce, może nawet w ramach jakiego projektu to powstało), które wykorzystuje już dużo technologii (multimediów) W ramach tego obszaru chcemy (planujemy)....rozszerzyć ofertę BDZ o dodatkowe komponenty cyfrowe.

Planowane działanie	Potrzeby, na które odpowiada	Sposób realizacji i wykorzystania technologii cyfrowych	Przewidywany termin realizacji
Digitalizacja i rozbudowa zasobów	Brak dobrze skonstruowanego	Nagrania rozmów w studio ze sprzętem z	założenie w 2022, kontynuacja na

archiwalnych	archiwum wywiadów etnograficznych, nagrań audio i audiowideo, bazy wiedzy o regionie	programu "Konwersja cyfrowa DK", wykorzystanie aplikacji do sieciowania i mapowania	bieżąco
Filmy promocyjne - zapowiedzi wydarzeń	Ciekawsza forma zapraszania na wydarzenia Przytulii	Filmy nagrywane sprzętem zakupiony w ramach KCDK, montowane na komputerze-bazie, z wykorzystaniem wiedzy nabytej podczas szkoleń	Kilka razy w roku, od zakończenia szkoleń na stałe w ofercie
Film na 100-lecie budynku	Rozpromowanie historii budynku, w którym mieści się BDZ "Przytulia"	Filmy nagrywane sprzętem NCK, montowane na komputerze-bazie, z wykorzystaniem wiedzy nabytej podczas szkoleń	2022/2023
Baśniowe słuchowiska	Rozbudowa oferty skierowanej do dzieci	Nagrania zrealizowane w studio ze sprzętem z NCK, montowane na tym sprzęcie, uzupełnione o materiał filmowy i zdjęciowy, ewentualnie z dodatkiem bajkowych postaci dodanych jako "kukielki" lub grafiki na tym materiale.	2023/2024

OBSZAR III. Nowe technologie w promocji działań sportowych

Planowane działanie	Potrzeby, na które odpowiada	Sposób realizacji i wykorzystania technologii cyfrowych	Przewidywany termin realizacji
Filmy, prezentujące sprzęt sportowy, który można wypożyczyć w Gminie Brenna, oraz uczące, jak z niego korzystać	Budowanie świadomości o zasobach sprzętowych Gminy Brenna i możliwościach ich wykorzystania	Nagrania z wykorzystaniem sprzętu filmowego i oprogramowania do montażu, pochodzącego z dotacji, publikacja w	Kilka razy w roku, od 2023

		formie cyklu w internecie.	
Relacje on-line z "Biegu o Breńskie Kierpce"	Prezentacja relacji z zawodów w formie filmu	Nagranie będzie wykonywane sprzętem z NCK i publikowane w mediach społecznościowych	2023
Sportowe podsumowanie roku	Promocja wydarzeń i zasobów sportowych Gminy Brenna, jako zachęta dla mieszkańców i turystów do korzystania z oferty	Kompilacja filmików nagranych sprzętem NCK, prezentująca różne dyscypliny i aktywności sportowe, zmontowana jako film promocyjny	grudzień 2024

OBSZAR IV. Stworzenie nowej oferty OPKIS wykorzystującej technologie cyfrowe

Planowane działanie	Potrzeby, na które odpowiada	Sposób realizacji i wykorzystania technologii cyfrowych	Przewidywany termin realizacji
szkoła influencerów	zainteresowanie młodzieży ofertą Ośrodka	Spotkania warsztatowe w siedzibie OPKIS, praca na sprzęcie z NCK, stworzenie sieci zaangażowanych w projekt osób, moderowanie inicjatyw oddolnych i udostępnianie stacjonarnego studio ze sprzętem NCK	2024

Podcast "Folk small-talk"	Pokazanie antropologii i etnografii z felietonistycznym, lekkim polotem za pomocą podcastu, odkrywającego drobne zjawiska przez pryzmat kultur całego świata i Małej Ojczyzny	Nagrania w stacjonarnym studio ze sprzętem NCK	od 2022 r.
Filmowa relacja z Nocy Świętojańskiej -	Postprezentacja Relacja z wydarzenia folklorystycznego, promowanie unikatowej imprezy w szerokim gronie odbiorców	Nagrania podczas wydarzeń - koncertów, całego wydarzenia. Montaż na komputerze-bazie, publikacja w mediach społecznościowych	od 2023 r.