

# Spotkanie informacyjne

KAPITALIZACJA EFEKTÓW PROJEKTÓW ZREALIZOWANYCH W PROGRAMACH  
INTERREG I EIS Z UDZIAŁEM POLSKI W PERSPEKTYWIE 2014-2020

**Edukacja i podnoszenie kompetencji na rynku pracy**  
**Kultura i Turystyka**

14.10.2022



Fundusze  
Europejskie



Rzeczpospolita  
Polska

Unia Europejska  
Europejskie Fundusze  
Strukturalne i Inwestycyjne





9:00-9:20

## Czym jest kapitalizacja efektów projektów i jakie niesie korzyści ?

- Definicje i formy kapitalizacji
- Potrzeby wnioskodawców

9:20-9:40

## Jakie działania wspierają kapitalizację ?

- Działania systemowe - dobre praktyki
- Inne czynniki wspierające kapitalizację

9:40-10:10

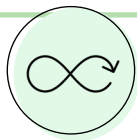
## Przykłady dobrych praktyk

- Omówienie bazy przedmiotów kapitalizacji i przykładów dobrych praktyk
- Sesja pytań / odpowiedzi

**Kapitalizacja efektów projektów oznacza ponowne ich wykorzystanie, w tym rozwój lub/i zastosowanie na szerszą skalę**

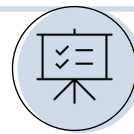
## **Kapitalizacja jest procesem:**

- gromadzenia, analizowania oraz promocji i transferu efektów;
- konsolidacji kapitału wypracowanego w programie;
- o charakterze iteracyjnym, partycypacyjnym;
- opartym o analizę potrzeb, które mogą się różnić w zależności od charakteru współpracy realizowanej w programie;
- ustrukturyzowanym i opartym o rzeczywistą strategię kapitalizacji od początku perspektywy programowej.



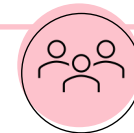
## **... mającym na celu:**

- identyfikację i wykorzystanie efektów wypracowanych w ramach programu;
- upowszechnienie poprzez zwiększenie dostępności efektów osiągniętych w projektach;
- osadzenie efektów projektów w szerszym kontekście, w sposób umożliwiający ich wykorzystanie w innych warunkach,
- promocję i ponowne wykorzystanie efektów w celu poprawy przyszłych efektów osiąganych w programach;
- ponoszenie świadomości i poprawę komunikacji w różnych obszarach tematycznych polityki regionalnej;



## **... i wykraczającym poza interesariuszy programów Interreg, EWT/EIS**

- prowadzącym do wytworzenia się szerszej społeczności interesariuszy w ramach różnych środowisk i obszarów tematycznych.



# Wyzwania dla procesu kapitalizacji



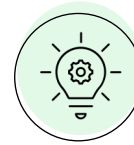
wśród instytucji zaangażowanych w realizację programu wiedza o kapitalizacji efektów projektów i korzyściach jakie z niej płyną nie jest rozpowszechniona



potencjał do kapitalizacji (projektu) nie ma wystarczająco istotnego statusu w procesie oceny projektów



pomysły na projekty często warunkowane są w mniejszym stopniu potrzebami, a w większym warunkami dostępnego dofinansowania



beneficjentom często brakuje kompetencji do przygotowania materiałów promocyjnych dobrej jakości



beneficjenci traktują aktywności promocyjne jako element konieczny do zrealizowania i rozliczenia projektu, nie widzą w nich wartości dodanej

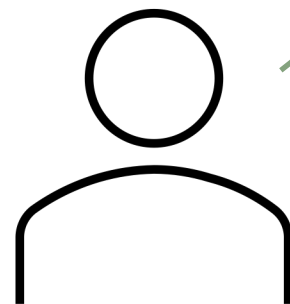


potencjalni beneficjenci skupiają się na merytorycznych i formalnych aspektach dofinansowania

# Potrzeby wnioskodawców w kontekście ponownego wykorzystania efektów

## Potrzebuję:

- szybko odnaleźć rozwiązanie, które mnie interesuje i nawiązać kontakt z jego autorem
- wsparcia, żeby konstruktywnie rozwinąć projekt i dostosować do swojej specyfiki
- mieć pewność, że realizując rozwiązanie, projekt ten nadal będzie się wpisywał w obowiązujące kryteria
- wiedzieć, co „nie wyszło” w innych projektach, żeby uniknąć błędów podczas wdrożenia



## Obawiam się, że

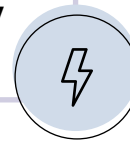
- zostanę posądzony o zdublowanie projektu
- składając podobny projekt do już zrealizowanego, stracę punkty za innowacyjność
- inna organizacja skopiuje mi pomysł na projekt, nad którym pracuję wiele lat

## Cele procesów kapitalizacji efektów z perspektywy użytkownika

Zachęcić i odpowiedzieć na realne potrzeby wnioskodawców



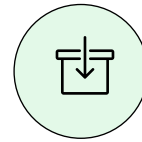
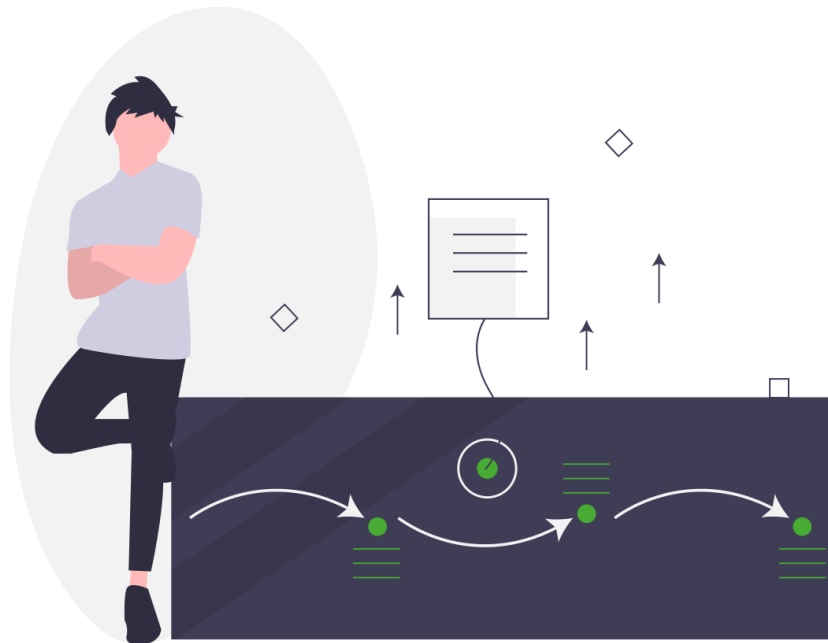
Zmitygować obawy



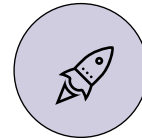
Uczyć, jak zrealizować projekty kapitalizujące efekty innych



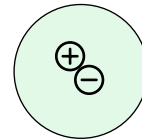
# Czynniki wspierające kapitalizację efektów w projekcie



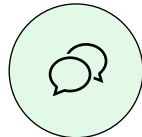
**Uporządkowane i udostępnione produkty projektu**



**Informacje o osiągniętych efektach w projekcie**



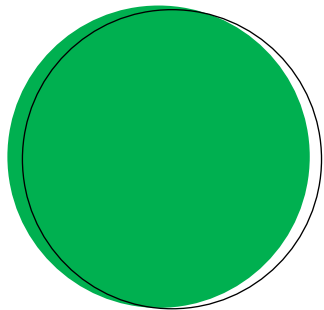
**Informacje, co się udało i co sprawiło problemy w projekcie**



**Kontakt (mail, telefon, LinkedIn)**



**Informacje o wartości projektu, udziale partnerów**



## Wybrane działania wspierające kapitalizację

### Budowa społeczności polskich partnerów

#### Cel

- stworzenie społeczności osób chętnych do dzielenia się wiedzą i współpracy z innymi organizacjami
- ułatwienie poszukiwania partnerów i wymiany dobrych praktyk

#### Działania

- stworzenie funkcjonalnej platformy do komunikacji i nawiązywania relacji między partnerami polskimi. Partnerzy powinni być uporządkowani w bazie pod względem: specjalizacji, lokalizacji, typu organizacji
- organizacja sesji networkingowych online i tradycyjnych (round table) w celu budowy realizacji między partnerami polskimi i wymiany dobrych praktyk
- ogłoszenia wnioskodawców poszukujących partnerów do projektów

**Partners in cooperation**

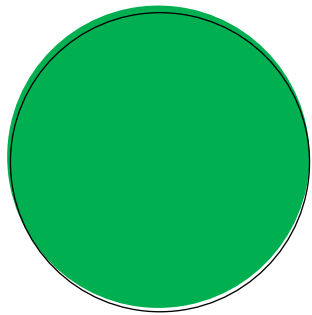
Connect with like-minded people from all over Europe to work with them on policy improvements in our projects or at our policy-learning events.

[Join our community](#)

[Search members by country](#)

**Rose Power**  
Ireland, Southern and Eastern Southern Regional Assembly

The Interreg Europe community provides access to a network that enables regions to build on the experience of other regions in finding solutions to their challenges and to create better quality and faster policy improvements.



# Wybrane działania wspierające kapitalizację

## Historie projektów

### Cele

- upowszechnienie użytecznych doświadczeń z wdrożeń projektowych, w których osiągnięto wartościowe efekty

### Działania

- prezentacja na platformie internetowej historii beneficjentów, opisujących pozytywne i trudne doświadczenia z realizacji projektów. Jest niezwykle cenne przy planowaniu i rozwijaniu projektu w innych uwarunkowaniach

## Stories of policy change

Our 258 projects are working hard to bring policy changes to their regions. We've described a few so that you can go deeper into each story and find out what they achieved and how they achieved it.



### Wine routes and sustainable tourism: 3 key learnings

The Tourist Board in the Dutch South-Limburg region joined BRANDTour to find out how to diversify their tourist-related activities through wine routes.

13 September 2021 | By joint secretariat



### Waste prevention: 3 key learnings from the Styrian re-use map

In Austria, 23,700 tonnes of waste can be avoided annually through re-use and repair. Let's discover the story of the Styrian re-use map and lessons learnt!

27 August 2021 | By joint secretariat



# Struktura bazy danych







**Obszary horyzontalne**

-  Badania naukowe, zaawansowane technologie, innowacje
-  Przedsiębiorczość
-  Współpraca instytucji

**Obszary tematyczne**

-  Dostosowanie do zmian klimatu
-  Ochrona środowiska
-  Transport i mobilność
-  Kultura i turystyka
-  Ochrona zdrowia
-  Edukacja i podnoszenie kompetencji na rynku pracy

Lp	Efekt	Program	Projekt	Obszar tematyczny	Obszar horyzontalny	Opis efektu	Link do strony www	Kontakt do osoby	Ocena użyteczności	Opis użyteczności	Opis dostępności
xi	Filmy dokumentalne o mieszkańcach pogranicza	Interreg VA Czechy-Polska	CZ.11.4 .120/0.0/0.0/16_026/0001071			W ramach projektu powstała seria 15 filmów dokumentalnych dla telewizji. Celem tych filmów było pokazanie rezultatów projektów poprzez pryzmat wrażliwości prawdziwych osób, ich indywidualnych historii, codziennych relacji na tle transgranicznego krajobrazu przyrody i miasteczek, a poprzez to przyciągnięcie uwagi do całego pogranicza. Wartość dodana ... <b>więcej</b>	<a href="#">www</a>	@	<b>Rozwiązanie rekomendowane przez ekspertów jako dobra praktyka.</b> 	Wyniki projektu mogą być transferowane do różnych programów transgranicznych Interreg. Z rozwiązania mogą skorzystać... <b>więcej</b>	Grupy docelowe/ Osoby ze specjalnymi potrzebami 



# Przykłady efektów wytypowanych w badaniu

# Doradztwo nietechnologiczne dla małych i średnich przedsiębiorstw



Nazwa projektu	SNOWMan
Rodzaj przedmiotu kapitalizacji	Produkt niematerialny
Nazwa programu	Region Morza Bałtyckiego
Lider projektu	VIA University College (Dania)

**Partnerzy polscy** Politechnika Gdańska,  
Agencja Rozwoju Pomorza S.A.,  
Stowarzyszenie „Wolna  
Przedsiębiorczość”.

## O projekcie

Projekt koncentruje się na mikro-, małych i średnich przedsiębiorstwach produkcyjnych, a zwłaszcza na firmach rodzinnych, w których właściciele są równocześnie menedżerami. Z myślą o tego rodzaju klientach została

opracowana usługa doradcza, która pomoże lepiej wykorzystać potencjał firmy poprzez wprowadzenie innowacji o charakterze nietechnologicznym. Innowacje nietechnologiczne mogą dotyczyć m.in.: podniesienia poziomu kompetencji pracowników, zmian struktury zarządzania lub strategii rozwoju firmy itp.

# Doradztwo nietechnologiczne dla małych i średnich przedsiębiorstw

## Rozwiązanie i jego kluczowe cechy

Głównym osiągnięciem projektu jest opracowanie zestawu narzędzi doradczych dla pośredników biznesowych, aby wspomóc ich w świadczeniu usług rozwojowych na rzecz właścicieli-menedżerów małych i średnich firm rodzinnych. Zestaw narzędzi doradczych składa się z:

- + sześćoetapowego modelu usługi doradczej,
- + narzędzia analitycznego.

Pierwszym krokiem w sześćoetapowym modelu usług jest wprowadzenie, podczas którego przedstawiciel firmy i pośrednik biznesowy nawiązują pełne szacunku i zaufania relacje.

Po zbadaniu potencjału w zakresie współpracy kolejny krok polega na fachowej pomocy w sformułowaniu wizji rozwoju firmy oraz określeniu wyzwań, które mogą wynikać z procesu jej urzeczywistnienia. Następnie doradca biznesowy i właściciel opracowują wspólnie strategię i plan działania dla firmy. W końcowych etapach modelu wyniki wdrożenia strategii i planu działania są mierzone i oceniane za pomocą ustalonych metod i wskaźników.

W modelu zastosowano narzędzie analityczne pn. „pajęczna sieć” (ang. *spider web*). Jest ono elementem kroku polegającego na odkrywaniu wyzwań służących rozwojowi firmy. Dzięki niemu można właściwie zdefiniować wyzwania w ośmiu najważniejszych obszarach, a także uporządkować je pod względem ich znaczenia dla rozwoju firmy.

## Wartość dodana rozwiązania

- + Największą wartością usługi doradczej jest jej uniwersalność. Usługa została przetestowana w różnych krajach przy udziale ponad stu firm MŚP. Można ją zastosować do wszystkich branż. Jej skuteczność nie zależy od etapu rozwoju firmy.
- + Usługa uwzględnia szczególne potrzeby firm rodzinnych. Są one ważnym filarem gospodarki, szczególnie lokalnej. Znacząca jest ich liczba w Europie, (ok. 2 mln firm), a także udział w strukturze europejskich MŚP, który sięga 10%.



# Doradztwo nietechnologiczne dla małych i średnich przedsiębiorstw

## Potencjał do ponownego wykorzystania

Model usługi doradczej ma potencjał do zastosowania przez instytucje otoczenia biznesu. Jest to dobrze opisana i przetestowana procedura, którą można łatwo powielić i zastosować

w działalności doradczej. Oferuje gotową usługę wsparcia we wdrożeniu innowacji nietechnologicznej przez MŚP.

Model może być z powodzeniem wykorzystywany przez polskie instytucje otoczenia biznesu, które w ostatnich latach stale podnoszą kompetencje doradcze oraz prowadzą procesy standaryzacji usług.

## Potencjalni odbiorcy rozwiązania

- instytucje otoczenia biznesu,
- doradcy,
- przedsiębiorcy.

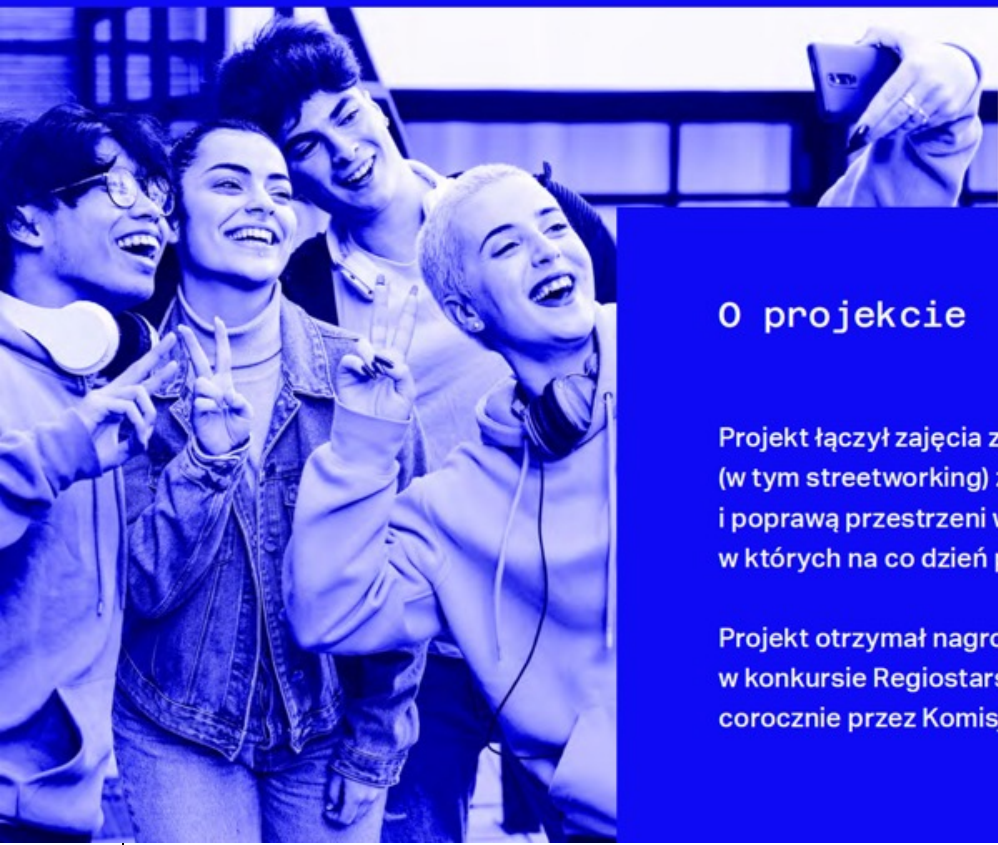
## Kontakt

Więcej informacji o proponowanym rozwiązaniu znajduje się na stronie projektu SNOwMan.

# Pomysł na wyrównanie szans dzieci i młodzieży z miejskich podwórek (streetworking)



Nazwa projektu	Teraz czas na zmiany
Rodzaj przedmiotu kapitalizacji	Produkt niematerialny
Nazwa programu	Litwa-Polska
Lider projektu	Miejski Ośrodek Społeczny w Alytus (Litwa)
Partner polski	Miasto Elk



## O projekcie

Projekt łączył zajęcia z dziećmi i młodzieżą (w tym streetworking) z zagospodarowaniem i poprawą przestrzeni wspólnych, w których na co dzień przebywają.

Projekt otrzymał nagrodę publiczności w konkursie Regiostars 2020 organizowanym corocznie przez Komisję Europejską.

# Pomysł na wyrównanie szans dzieci i młodzieży z miejskich podwórek (streetworking)

## Rozwiązanie i jego kluczowe cechy

Rozwiązanie jest lokalnym działaniem zmierzającym do poprawy integracji młodych ludzi zarówno z rówieśnikami, jak i w społeczeństwie.

Łączy rozwój ich kompetencji, budowanie relacji, wiele form aktywności i ulepszanie otoczenia, gdzie na co dzień spędzają czas.

Uczestnicy razem z animatorami (streetworkerami) przygotowali cztery miniprojekty, z tego trzy zrealizowane na podwórkach i jeden w instytucji kultury. Brali też udział w zajęciach, wycieczkach, festynach sąsiedzkich oraz w polsko-litewskich obozach przetrwania i spływie kajakowym.

Na ich podwórkach zbudowano kanalizację, parking, plac zabaw oraz zapewniono ławki, kosze na śmieci i oświetlenie.

## Wartość dodana rozwiązania

- Uwzględniono fakt, że otoczenie, w którym ludzie spędzają czas, wpływa na nich. Ulepszono je tak, by mogli tam się czuć lepiej – np. przekaz z murali może zachęcać do pozytywnego postrzegania siebie i innych.
- W streetworkingu dzieci i młodzież poprzez ciekawe zajęcia mają szansę lepiej poznać siebie, rozwinąć poczucie własnej wartości, współpracować i poznawać świat.
- Dzieci i młodzież, które wcześniej nudziły się lub spędzały za dużo czasu przed ekranami, były aktywne, twórcze i realizowały rozbudowane działania.
- Młodzi uczestnicy mieli wpływ na tematykę swoich miniprojektów, odkrywali i rozwijali swoje pasje oraz poznali rówieśników z Litwy.
- Przedstawiciele litewskiego partnera uczyli się wprowadzać streetworking od pedagogów związanych ze stowarzyszeniem „Alternatywa”.
- Streetworkerzy zostali profesjonalnie przygotowani oraz zapewniono im superwizję, która jest dobrą i pożądaną praktyką w pracy z grupami zagrożonymi wykluczeniem.



# Pomysł na wyrównanie szans dzieci i młodzieży z miejskich podwórek (streetworking)

Potencjał do ponownego wykorzystania

Projekt może stanowić wzór rewitalizacji społecznej i integracji społeczności lokalnych.

## Potencjalni odbiorcy rozwiązania

- pedagodzy, animatorzy społeczni,
- trenerzy i wykładowcy prowadzący szkolenia i przedmioty dotyczące animacji społecznej,
- władze samorządowe,
- jednostki organizacyjne pomocy społecznej,
- organizacje prowadzące świetlice.

## Kontakt

Więcej informacji o proponowanym rozwiązaniu znajduje się na stronie projektu Teraz czas na zmiany.





# Praktyczne wykorzystanie planowania kulturowego



Nazwa projektu	UrbCulturalPlanning
Rodzaj przedmiotu kapitalizacji	Produkt niematerialny
Nazwa programu	Region Morza Bałtyckiego
Lider projektu	Duński Instytut Kultury (Dania)

**Partnerzy polscy** Nadbałtyckie Centrum Kultury Gdańsk, Urząd Marszałkowski Województwa Pomorskiego, Miejski Instytut Kultury.



## O projekcie

Projekt łączył namysł teoretyczny, warsztaty, pobyty twórcze artystów oraz praktyki angażujące lokalną społeczność wokół tematu przekształcania przestrzeni miasta. Działania były realizowane zgodnie z założeniami planowania kulturowego, czyli z uwzględnieniem procesów społecznych i kreatywnych w projektowaniu zmian przestrzennych.

W ramach projektu zrealizowano 11 laboratoriów miejskich, 10 projektów wdrożeniowych, cykl pobytów twórczych oraz warsztaty dla dzieci i młodzieży. Odbyły się także trzy konferencje tematyczne: w Kilonii, Gdańsku oraz Rydze. Do samorządowców oraz przedstawicieli instytucji miejskich skierowany był program konsultacji.

# Praktyczne wykorzystanie planowania kulturowego

## Rozwiązanie i jego kluczowe cechy

Twórcy projektu testowali partycypacyjny model rozwiązywania problemów miejskich w praktyce.

Szczególnie istotny był włączający charakter działań – dotyczy to zarówno liczby partnerów projektu, jak i angażowania mieszkańców.

W Gdańsku pilotażowe działania w przestrzeni publicznej zostały zrealizowane w dzielnicy Stare Przedmieście na placu Wałowym oraz w Nowym Porcie.

Ciekawym rozwiązaniem były warsztaty adresowane do młodzieży, pozwalające na wykreowanie fabularnej gry w świecie Minecraft. W tym celu w przestrzeni gry

została stworzona makieta dzielnicy Stare Przedmieście w Gdańsku. Rozwiązanie jest w dalszym ciągu dostępne na stronie [gameofgdansk.eu](http://gameofgdansk.eu), na której można znaleźć szczegółowy opis procesu i narzędzi do programowania gry oraz przykładowe rozgrywki stworzone przez młodzież.

W efekcie projektu powstały:

- + model programu rezydencji (pobytów twórczych artystów),
- + mapa drogowa (plan wdrażania rozwiązań),
- + przewodnik – zbiór narzędzi,
- + strona [urbantoolkit.eu](http://urbantoolkit.eu) zawierająca opis metody oraz inspirującą bazę przykładów planowania kulturowego.

## Wartość dodana rozwiązania

- + Wartością dodaną projektu jest jego kompleksowość przy jednoczesnym zachowaniu „modułowości” rozwiązań: poszczególne elementy wypracowane w ramach projektu (gra, rezydencje, podręczniki) mogą mieć niezależne zastosowanie. Każdy z nich można wdrożyć w zależności od zapotrzebowania oraz możliwości organizacyjnych i finansowych konkretnych podmiotów.



# Praktyczne wykorzystanie planowania kulturowego

## Potencjał do ponownego wykorzystania

Wypracowany w projekcie model współpracy sektora publicznego i organizacji pozarządowych jest możliwy do przeniesienia także na inne obszary polityki społecznej, np. rewitalizacji czy turystyki.

Model programu rezydencji może być stosowany w organizowaniu pobytów twórczych dla artystów i aktywistów, którzy chcą tworzyć rozwiązania we współpracy ze społecznościami.

Wykorzystanie gry możliwe jest zarówno w sposób bezpośredni (projektowanie gry na przygotowanej już makiecie Starego Przedmieścia), jak i w formie inspiracji dla podobnych działań.

## Potencjalni odbiorcy rozwiązania

- + władze samorządowe,
- + instytucje kultury,
- + architekci, urbaniści, pracownicy biur projektowych,
- + organizacje pozarządowe i aktywiści pracujący na rzecz lokalnych społeczności.

## Kontakt

Więcej informacji o proponowanym rozwiązaniu znajduje się na stronie projektu [UrbCulturalPlanning](#).



# Magazyn studyjny muzealiów oraz wykorzystanie technologii w rekonstrukcji budynków



**Nazwa projektu** OKP: Olsztynek-Kaliningrad – od wspólnej historii do przyszłego partnerstwa

**Rodzaj przedmiotu kapitalizacji** Produkt niematerialny

**Nazwa programu** Polska-Rosja

**Lider projektu** Muzeum Budownictwa Ludowego (Polska)

**Partner zagraniczny** Ogród Zoologiczny w Kaliningradzie

## O projekcie

W ramach projektu w Muzeum w Olsztyнку został wybudowany magazyn zbiorów z częścią wystawową. Publiczność może dzięki temu zobaczyć, w jaki sposób przechowywane są obiekty muzealne. Drugim elementem projektu było stworzenie ścieżki edukacyjno-historycznej dotyczącej nieistniejących już litewskich obiektów. Projekty architektoniczne zostały

zwizualizowane w aplikacji wykorzystującej technologię rozszerzonej rzeczywistości. Dzięki temu zwiedzający mogą zobaczyć w swoim telefonie odtworzone, nieistniejące już zabudowania. Działanie to było pierwszym krokiem do zrekonstruowania budynków na terenie Muzeum.

Projekt obejmował także rewitalizację części terenu kaliningradzkiego zoo, w tym zagospodarowanie terenu, gruntowne naprawy i budowę ogrodzenia a także stworzenie aplikacji mobilnej.

# Magazyn studyjny muzealiów oraz wykorzystanie technologii w rekonstrukcji budynków

## Rozwiązanie i jego kluczowe cechy

Projekt ma swoje korzenie we wspólnej historii obu instytucji: budynki Muzeum w Olsztynku pierwotnie stały na terenie kaliningradzkiego zoo. Działania projektowe nie były rekonstrukcją historyczną, przeciwnie – proponowały nowoczesną koncepcję wykorzystania budynków na potrzeby działalności instytucji kultury.

Budynek magazynu jest kopią stajni z założenia dworskiego w Tołkinach. Nietypowym rozwiązaniem jest udostępnienie części magazynów zwiedzającym.

W ramach drugiej części projektu dzięki rozszerzonej rzeczywistości zostały zrekonstruowane budynki przeniesione do Olsztynka z terenów Litwy: stajnia, stodoła, piwnica z Pempen i dom rybaka z Gilge.

## Wartość dodana rozwiązania

- + Rozwiązanie infrastrukturalne uwzględnia nie tylko potrzeby instytucji (dodatkowa przestrzeń magazynowa), lecz także oczekiwania odbiorców, dla których jest dostępna część magazynów. Umożliwia to pokazanie zbiorów, które na co dzień nie są eksponowane, oraz współczesnych sposobów przechowywania obiektów muzealnych. Działanie to poszerza wiedzę odbiorców na temat współczesnego muzealnictwa.
- + W ciekawy sposób została wykorzystana technologia rozszerzonej rzeczywistości – dobrze przemyślana aplikacja pozwoliła na zobaczenie efektów projektu bez konieczności budowania całej infrastruktury. Zastosowanie w ten sposób technologii do rekonstrukcji lokalnej historii wzbogaca doświadczenie zwiedzających i buduje zainteresowanie dalszymi etapami prac rekonstrukcyjnych.



# Magazyn studyjny muzealiów oraz wykorzystanie technologii w rekonstrukcji budynków

Potencjał do ponownego  
wykorzystania

Wykorzystanie technologii rozszerzonej rzeczywistości do (tymczasowej) rekonstrukcji budynków lub obiektów może być z powodzeniem stosowane w innych instytucjach. Działanie to może być połączone z badaniem oczekiwań użytkowników czy mieszkańców danego regionu.

Potencjalni odbiorcy  
rozwiązania

- instytucje kultury,
- władze samorządowe.

**Kontakt**

Więcej informacji o proponowanym rozwiązaniu znajduje się na stronie projektu OKP: Olsztynek-Kaliningrad.



**Dziękuję za uwagę**