

## Dlaczego akurat aplikacje mobilne?

Mobilna rewolucja stała się faktem. Już prawie każdy z nas dysponuje smartfonem lub tabletem. Te przenośne urządzenia stały się nieodłączną częścią naszego życia. Pośród milionów aplikacji dostępnych w sklepach Google Play i App Store można znaleźć użyteczne i bezpłatne, które pozwolą szybko i intuicyjnie tworzyć oraz przekształcać multimedia. Potencjał aplikacji mobilnych w kulturze i edukacji jest wciąż niedoceniany, mimo iż są one powszechnie dostępne, proste i intuicyjne w użyciu. Ich stosowanie nie wymaga specjalistycznych szkoleń ani zakupu drogiego sprzętu – możemy korzystać z tych urządzeń, które większość z nas ma. Praca z urządzeniami mobilnymi może odbywać się w parze lub kilkuosobowym zespole – dzieci i młodzież szybko przekonają się do tego pomysłu, jeśli nawiążemy do ich wiedzy na temat tworzenia gier, aplikacji mobilnych, filmów, które zazwyczaj realizują wieloosobowe, interdyscyplinarne zespoły (...). Tym bardziej warto dzielić się z nimi wiedzą o użytecznych aplikacjach, które pobudzą kreatywność i zainspirują do tworzenia ciekawych treści.

## Archiwa cyfrowe i ich twórczy potencjał

W Internecie mamy coraz więcej cyfrowych archiwów, takich jak Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej, Cyfrowe Archiwa Społeczne, Polona czy Europeana. Coraz więcej instytucji udostępnia swoje zasoby, które mogą stać się materiałem do tworzenia atrakcyjnych wizualnie, a jednocześnie ciekawych merytorycznie materiałów. Udostępnione archiwa edukują, pobudzają kreatywność, a stworzone na ich podstawie multimedia prezentują je w nietypowej, nowatorskiej formie i pomagają dotrzeć do nowych odbiorców, angażując ich i zachęcając do działania, a także do samodzielnego poszukiwania informacji. Remiksowanie materiałów archiwalnych na smartfonie lub tablecie może rozwijać kompetencje medialne i cyfrowe, jest też świetnym pretekstem do pracy w grupie, szczególnie międzypokoleniowej.

Przy korzystaniu z aplikacji można wykorzystać również fotografie z własnych zasobów by tworzyć różnorodne kolaże, prezentacje czy nagrania wideo.

## PRZYDATNE APLIKACJE DO PRACY Z FOTOGRAFIAMI

**Pixlr- Photo Editor** – darmowy i łatwy w obsłudze edytor zdjęć dostępny na Androida i iOS. Aplikacja nie wymaga tworzenia konta, wystarczy ją pobrać i można rozpocząć edycję. Aplikacja umożliwia korzystanie z ponad 2 mln kombinacji efektów, nakładek i filtrów. Dzięki niej łatwo można tworzyć kolaże, dostosowywać kolory zdjęć, kadrować zdjęcia, zmieniać ich rozmiar, usuwać przebarwienia, efekt czerwonych oczu czy nakładać różne filtry. Fotografie poddane edycji można udostępniać poprzez pocztę e-mail, Facebooka, Instagrama czy Twittera.

**Edytor Pixlr** - bezpłatna popularna aplikacja do edycji obrazów w Internecie, działająca w przeglądarce internetowej. Wygląda jak prosta wersja programu Photoshop i oferuje wiele zaawansowanych narzędzi: możliwość importowania zdjęć z komputera, Dysku Google i witryn internetowych, pracę na warstwach, tworzenie kolaży zdjęć online, zmniejszanie zdjęć, usuwanie tła, edycję szczegółów czy korekcję kolorów.

**Skaner zdjęć Google** - to bezpłatna aplikacja, która pozwala skanować i zapisywać odbitki fotograficzne oraz dokumenty przy użyciu aparatu w telefonie. Skaner zdjęć łączy kilka obrazów, by usunąć odbłaski i poprawić jakość skanów. Z użyciem aplikacji można stworzyć udoskonalone cyfrowe skany dzięki automatycznemu wykrywaniu krawędzi, korekcie perspektywy i inteligentnemu obracaniu.

**Canva** – bezpłatny serwis do projektowania grafik ze zdjęciami i filmami, z którego można korzystać nawet bez doświadczenia w projektowaniu. Dzięki aplikacji Canva można stworzyć relację na Instagramie, logo czy zaproszenie. Umożliwia pracę na pustym obszarze roboczym lub na jednym z 60 tys. gotowych szablonów. Oferuje następujące narzędzia: dodawanie tekstów do zdjęć, stosowanie filtrów, zapisywanie i udostępnianie stworzonych projektów na Instagramie, przez WhatsApp, e-mailem. Serwis zawiera również edytor wideo i kreator filmów oraz pozwala tworzyć: kartki, zaproszenia, kolaże, plakaty, logotypy, okładki książki czy prezentacje.

**ThingLink** – darmowa aplikacja służąca do tworzenia interaktywnych zdjęć. Do wybranych zdjęć można dodać teksty, linki do stron internetowych, fragmenty muzyki i wideo, które pokazują się, kiedy oglądający poruszy myszką nad obrazem. Dzięki temu powstają interaktywne zdjęcia z dodanymi multimediami, które można od razu udostępnić w mediach społecznościowych czy osadzić na stronie internetowej.

**Stop Motion Studio** – aplikacja do tworzenia animacji poklatkowych z wykorzystaniem fotografii, grafik czy reprodukcji obrazów. Zaawansowane narzędzia pozwalają np. utworzyć ścieżkę dźwiękową do filmu, dodawać teksty i mimiki do postaci, retuszować zdjęcia czy wykonywać wiele różnych działań na klatkach: usuwać czy duplikować wybrane kadry, przesuwac je względem siebie, odwracać ich kolejność. Powstałe animacje w formie filmu można zapisać jako animowany GIF, łatwo przesyłać pomiędzy urządzeniami czy udostępnić w serwisie YouTube.

**ISSU** – bezpłatna cyfrowa platforma do tworzenia publikacji. Przygotowane wcześniej dokumenty (preferowane w formacie PDF lub Word) przesyła się bezpośrednio na stronę. Gotowa publikacja wyświetla się w formie książeczki z odwracanymi kartkami. W ten sposób można stworzyć np. album ze zdjęciami, który możemy swobodnie udostępniać innym.

## OTWARTE ZASOBY, LICENCJE CREATIVE COMMONS ORAZ DOMENA PUBLICZNA

Otwarte zasoby to materiały dostępne w Internecie – fotografie, filmy, muzyka, publikacje, teksty, grafiki, z których można korzystać na zasadach wolnych licencji takich jak:

**Uznanie autorstwa 4.0** – licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie pod warunkiem oznaczenia autorstwa. Jest to licencja gwarantująca najszersze swobody licencjobiorcy

**Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne 4.0** – licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych. Warunek ten nie obejmuje jednak utworów zależnych (mogą zostać objęte inną licencją)

**Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne - Na tych samych warunkach 4.0** – licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją

**Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0** – licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja. Jest to licencja używana przez Wikipedię i jej siostrzane projekty

**Uznanie autorstwa-Bez utworów zależnych 3.0 Polska** – licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych)

**Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych 3.0 Polska** – licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych). Jest to najbardziej restrykcyjna z licencji

**Domena publiczna** – termin ten stosowany jest do utworów, do których wygasły autorskie prawa majątkowe bądź w ogóle prawa te nie powstały. Z utworów znajdujących się w domenie publicznej można korzystać bez ograniczeń z zastrzeżeniem podania autora i tytułu utworu.

## Przydatne strony i publikacje internetowe:

- <https://zolkiewska.pl/> - strona internetowa Aplikacje w kulturze

- <https://www.facebook.com/aplikacjewkulturze/> - profil Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji na Facebooku

- [https://www.youtube.com/channel/UCLJ9UQp4ruylm71EvtGPiQ?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/channel/UCLJ9UQp4ruylm71EvtGPiQ?view_as=subscriber) - profil Aplikacje mobilne w kulturze i edukacji na YouTube, zawierający przydatne materiały video

- [https://kreatywna-europa.eu/wp-content/uploads/2018/11/Publikacja-ADP-2017-Aplikacje\\_WWW.pdf](https://kreatywna-europa.eu/wp-content/uploads/2018/11/Publikacja-ADP-2017-Aplikacje_WWW.pdf) - „Aplikacje i gry mobilne dla kultury. Narzędzia, trendy, inspiracje”, publikacja podsumowująca, cz. 1

- <https://fina.gov.pl/wp-content/uploads/2020/03/zagospodarowac-przyszlosc.pdf> - publikacja „Dziedzictwo dla przyszłości. Ponowne wykorzystanie zasobów cyfrowych w edukacji”

- <https://otwartzasoby.pl/>

- <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/> - strona internetowa Creative Commons Polska

Fotografie: Galeria Fotografii Miasta Rzeszowa

W niniejszej broszurze wykorzystano teksty: z publikacji „Aplikacje mobilne dla kultury” autorstwa Sylwii Żółkiewskiej, wydanie 1, Warszawa 2018, dostępnej pod adresem: [http://zolkiewska.pl/wp-content/uploads/2018/04/Aplikacje\\_dla\\_kultury\\_s.zolkiewska\\_2018.pdf](http://zolkiewska.pl/wp-content/uploads/2018/04/Aplikacje_dla_kultury_s.zolkiewska_2018.pdf) oraz ze strony internetowej Creative Commons Polska, <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

Broszura dostępna na licencji CC BY-NC-SA 4.0 PL

GALERIA  
FOTOGRAFII  
MIASTA  
RZESZOWA

ul. 3 Maja 9  
35-030 Rzeszów  
e-mail: [galeria@gfmr.pl](mailto:galeria@gfmr.pl)  
tel. 17 748 11 05

GALERIA  
FOTOGRAFII  
MIASTA  
RZESZOWA



## KOLAŻE NA SMARTFONIE / 6 lipca 2023 r. DZIENNIK / 20 lipca 2023 r.

*Materiały informacyjne w ramach warsztatów z zakresu ponownego wykorzystania zdigitalizowanych zasobów fotograficznych oraz wykorzystania aplikacji mobilnych w sferze kultury.*

Prowadząca: Alicja Szulc

Niniejsza broszura powstała w ramach projektu realizowanego przez Galerię Fotografii Miasta Rzeszowa „Cyfrowa Galeria Fotografii Miasta Rzeszowa - utworzenie strony internetowej ze zbiorami fotograficznymi i pocztówkami” z programu Kultura cyfrowa ogłoszonego przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego oraz z budżetu Gminy Miasto Rzeszów.

PARTNERZY  
PROJEKTU:

ARCHIWA  
PAŃSTWOWE



KULTURA  
W RZESZOWIE

DOFINANSOWANO  
Z BUDŻETU:



Ministerstwo Kultury  
i Dziedzictwa Narodowego

rzeszów  
Miasto i Region