



Raport ewaluacyjny

Dokument powstał w ramach zadania: „3Dramat” – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe”, 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.



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE.....	3
2. ZAŁOŻENIA I CELE EWALUACJI.....	4
3. METODOLOGIA EWALUACJI.....	5
4. PRZEBIEG REALIZACJI PROJEKTU.....	6
5. WYNIKI EWALUACJI.....	7
7. WNIOSKI I REKOMENDACJE.....	8

WPROWADZENIE

Niniejszy raport ewaluacyjny został opracowany w ramach projektu „3Dramat – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe”, realizowanego przez OTTER & BADGER STUDIO Sp. z o.o. w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności (KPO dla Kultury – Granty 2025). Projekt obejmował działania edukacyjne, artystyczne oraz cyfrowe związane z wykorzystaniem technologii druku 3D, modelowania cyfrowego oraz narzędzi AI w obszarze teatru i działań performatywnych.

Celem projektu było rozwijanie kompetencji cyfrowych i ekologicznych uczestników oraz zespołu realizacyjnego, a także stworzenie trwałych, otwartych zasobów edukacyjnych dla sektora kultury. W ramach przedsięwzięcia zrealizowano m.in. warsztaty online z modelowania 3D w programie Blender, szkolenia wewnętrzne z zakresu druku 3D i reżyserii teatru maskowego, spektakl online z wykorzystaniem masek drukowanych w technologii 3D, stronę internetową z galerią i materiałami edukacyjnymi oraz cykl spotkań eksperckich.

Raport ma na celu ocenę stopnia realizacji założeń projektu, jakości przeprowadzonych działań oraz ich wpływu na uczestników i działalność Wnioskodawcy. Ewaluacja objęła zarówno aspekty ilościowe, jak i jakościowe, w tym odbiór działań edukacyjnych i artystycznych, funkcjonalność rezultatów cyfrowych, skuteczność wykorzystania nowych technologii oraz potencjał dalszego rozwoju przedsięwzięcia.

Proces ewaluacyjny został przeprowadzony z wykorzystaniem ankiet online, analizy materiałów projektowych, obserwacji działań realizacyjnych oraz rozmów z uczestnikami i odbiorcami projektu. Wnioski zawarte w raporcie mają służyć zarówno podsumowaniu projektu, jak i wypracowaniu rekomendacji dotyczących dalszego wykorzystania technologii 3D i AI w sektorze kultury.

ZAŁOŻENIA I CELE EWALUACJI

Celem ewaluacji było podsumowanie i ocena jakości działań zrealizowanych w ramach projektu „3Dramat – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe”, a także analiza stopnia osiągnięcia założonych rezultatów edukacyjnych, cyfrowych i organizacyjnych. Proces ewaluacyjny miał również umożliwić identyfikację mocnych stron projektu oraz obszarów wymagających dalszego rozwoju w przyszłych działaniach realizowanych przez Wnioskodawcę.

Ewaluacja koncentrowała się przede wszystkim na ocenie:

- jakości i przydatności warsztatów online z modelowania 3D,
- skuteczności wewnętrznych szkoleń zespołu,
- odbioru spektaklu online wykorzystującego maski i elementy drukowane w technologii 3D,
- funkcjonalności i wartości edukacyjnej strony WWW oraz materiałów cyfrowych,
- poziomu zainteresowania spotkaniami eksperckimi,
- praktycznego wykorzystania technologii druku 3D i narzędzi AI w działaniach projektowych.

Istotnym elementem ewaluacji była również analiza wpływu projektu na rozwój kompetencji cyfrowych i ekologicznych uczestników oraz zespołu realizacyjnego. Ocenie podlegał także stopień dostępności i trwałości rezultatów cyfrowych udostępnionych online.

W ramach procesu ewaluacyjnego analizowano zarówno dane ilościowe, jak i jakościowe, uwzględniając opinie uczestników, odbiorców działań online oraz obserwacje zespołu realizacyjnego. Celem było uzyskanie możliwie pełnego obrazu skuteczności projektu oraz potencjału dalszego wykorzystania wypracowanych rozwiązań w sektorze kultury i edukacji.

METODOLOGIA EWALUACJI

Proces ewaluacji został przeprowadzony z wykorzystaniem metod jakościowych i ilościowych, umożliwiających ocenę zarówno przebiegu realizacji projektu, jak i jakości jego rezultatów. Analizie poddano działania edukacyjne, artystyczne oraz cyfrowe zrealizowane w ramach projektu „3Dramat – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe”.

Podstawowym narzędziem badawczym była ankieta online skierowana do uczestników warsztatów, odbiorców materiałów cyfrowych oraz osób uczestniczących w spotkaniach eksperckich. Ankieta zawierała pytania dotyczące jakości merytorycznej działań, poziomu zrozumiałości prezentowanych treści, przydatności zdobytej wiedzy oraz odbioru zastosowanych rozwiązań technologicznych i artystycznych.

Uzupełnieniem procesu ewaluacyjnego były indywidualne rozmowy i konsultacje prowadzone z wybranymi uczestnikami oraz obserwacja przebiegu działań projektowych przez zespół realizacyjny. Analizie poddano również rezultaty cyfrowe projektu, w tym stronę WWW, tutoriale, nagrania spotkań online oraz dokumentację spektaklu.

W ramach ewaluacji uwzględniono także analizę stopnia realizacji założonych wskaźników projektu, poziomu zaangażowania uczestników oraz jakości przygotowanych materiałów edukacyjnych i multimedialnych. Istotnym elementem badania była również ocena praktycznego wykorzystania technologii druku 3D oraz narzędzi AI w działaniach organizacyjnych, promocyjnych i artystycznych.

Zebrane dane zostały opracowane w formie syntetycznych wniosków i rekomendacji, mających wspierać dalszy rozwój podobnych działań edukacyjno-artystycznych realizowanych z wykorzystaniem nowych technologii w sektorze kultury.

PRZEBIEG REALIZACJI PROJEKTU

W ramach projektu „3Dramat – druk 3D w teatrze: warsztaty, szkolenia, spektakl maskowy, zasoby cyfrowe” zrealizowano szereg działań edukacyjnych, artystycznych i cyfrowych związanych z wykorzystaniem technologii druku 3D, modelowania cyfrowego oraz narzędzi AI w obszarze teatru i działań performatywnych.

Jednym z głównych elementów projektu były warsztaty online z modelowania 3D w programie Blender, realizowane w formule czterech spotkań online po 6 godzin każde. Warsztaty skierowane były do twórców teatralnych i osób zainteresowanych wykorzystaniem technologii cyfrowych w działaniach scenicznych. Uczestnicy poznawali podstawy projektowania masek, rekwizytów i elementów kostiumów przeznaczonych do druku 3D.

W projekcie przeprowadzono również dwa szkolenia wewnętrzne zespołu dotyczące druku 3D oraz reżyserii teatru maskowego. Działania te służyły rozwijaniu umiejętności technologicznych oraz artystycznych związanych z pracą z maską, formą teatralną i nowoczesnymi narzędziami produkcyjnymi.

Istotnym rezultatem projektu była realizacja spektaklu online wykorzystującego maski i elementy scenograficzne wykonane w technologii druku 3D. Przedstawienie zostało nagrane i udostępnione online jako przykład praktycznego zastosowania nowych technologii w działaniach teatralnych.

W ramach projektu opracowano również stronę internetową zawierającą galerię masek 3D, tutoriale wideo, nagrania spotkań eksperckich oraz materiały edukacyjne związane z drukiem 3D i ekologicznym podejściem do produkcji teatralnej.

Zrealizowano także trzy otwarte spotkania online z ekspertami reprezentującymi obszary kultury, projektowania 3D oraz środowiska cosplay. Spotkania miały charakter edukacyjny i popularyzatorski.

Działaniom edukacyjnym i artystycznym towarzyszyły działania promocyjne realizowane z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych i AI, obejmujące przygotowanie materiałów informacyjnych, graficznych i dokumentacyjnych publikowanych online.

WYNIKI EWALUACJI

Przeprowadzona ewaluacja pozwoliła podsumować efekty projektu oraz wskazać zarówno elementy ocenione jako wartościowe, jak i obszary, które mogłyby zostać rozwinięte w przyszłych działaniach. Analiza opinii uczestników, odbiorców materiałów cyfrowych oraz obserwacji zespołu realizacyjnego wskazuje, że projekt spotkał się z zainteresowaniem osób poszukujących nowych form wykorzystania technologii cyfrowych w teatrze i działaniach performatywnych.

Uczestnicy warsztatów online pozytywnie oceniali możliwość zdobycia podstawowych kompetencji związanych z modelowaniem 3D oraz poznania praktycznych zastosowań druku 3D w teatrze. Zwracano uwagę na przystępny sposób prowadzenia zajęć oraz połączenie wiedzy technologicznej z działaniami artystycznymi. Jednocześnie część uczestników wskazywała, że wartościowym uzupełnieniem projektu mogłaby być również część stacjonarna, umożliwiająca bezpośrednie zapoznanie się z procesem pracy drukarek 3D, materiałami wykorzystywanymi do druku oraz przygotowaniem fizycznych obiektów scenicznych.

Pozytywnie oceniono również rezultaty cyfrowe projektu, w szczególności stronę WWW zawierającą galerię masek 3D, tutoriale oraz nagrania spotkań eksperckich. Odbiorcy wskazywali, że materiały zostały uporządkowane w czytelny sposób i mogą stanowić przydatny zasób edukacyjny również po zakończeniu projektu.

Spektakl online został odebrany jako interesująca próba połączenia teatru maskowego z technologią druku 3D. Najczęściej podkreślano wizualny charakter projektu oraz oryginalność wykorzystanych masek i elementów scenograficznych. W części opinii pojawiały się sugestie, że rozwinięcie formuły o działania realizowane na żywo mogłoby jeszcze mocniej podkreślić materialny i performatywny aspekt projektu.

Pozytywny odbiór dotyczył również spotkań eksperckich, które zostały ocenione jako wartościowe uzupełnienie części warsztatowej i artystycznej projektu. Uczestnicy zwracali uwagę na różnorodność perspektyw oraz możliwość poznania praktycznych zastosowań masek i technologii 3D w różnych środowiskach twórczych.

WNIOSKI I REKOMENDACJE

- Projekt potwierdził, że technologie druku 3D mogą być skutecznie wykorzystywane w działaniach teatralnych, edukacyjnych i performatywnych, szczególnie w obszarze tworzenia masek, rekwizytów i elementów scenografii.
- Formuła online umożliwiła udział osobom z różnych miejscowości oraz zwiększyła dostępność działań edukacyjnych, jednak w przyszłości warto rozważyć uzupełnienie projektu o komponent stacjonarny lub hybrydowy.
- Bezpośredni kontakt uczestników ze sprzętem do druku 3D, filamentami i procesem produkcji fizycznych obiektów mógłby zwiększyć praktyczny wymiar warsztatów i ułatwić pełniejsze zrozumienie technologii.
- Strona WWW oraz cyfrowe zasoby edukacyjne okazały się trwałym i wartościowym rezultatem projektu, który może być dalej rozwijany i wykorzystywany w kolejnych działaniach edukacyjnych i artystycznych.
- Zastosowanie standardów dostępności cyfrowej (WCAG 2.1, napisy do materiałów wideo) pozytywnie wpłynęło na dostępność projektu i powinno być kontynuowane w przyszłych przedsięwzięciach.
- Spotkania eksperckie zostały ocenione jako wartościowe uzupełnienie części warsztatowej i wskazały na potrzebę dalszego łączenia środowisk kultury, technologii i edukacji.
- Projekt pokazał potencjał wykorzystania narzędzi AI w działaniach organizacyjnych, promocyjnych i kreatywnych, jednak obszar ten wymaga dalszych testów oraz rozwijania praktycznych kompetencji zespołów realizacyjnych.
- Połączenie działań artystycznych z edukacją technologiczną zostało pozytywnie odebrane przez uczestników i może stanowić kierunek dalszego rozwoju podobnych projektów w sektorze kultury.
- W przyszłych realizacjach warto rozważyć większą liczbę przykładów praktycznego zastosowania przygotowanych modeli 3D w przestrzeni scenicznej oraz rozszerzenie działań performatywnych realizowanych na żywo.
- Projekt potwierdził potrzebę tworzenia otwartych, dostępnych online materiałów edukacyjnych dotyczących nowych technologii w kulturze, które mogą być wykorzystywane również po zakończeniu finansowania projektu.