

|                                                                                                        |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Wstęp                                                                                                  | 4          |
| Irmina Recka-Wyżga, Maja Gawryłek-Osińska                                                              |            |
| <b>1. Rozwój instytucji</b>                                                                            | <b>7</b>   |
| 1.1. Scenariusze przyszłości w instytucji kultury: dlaczego warto projektować przyszłość?              | 8          |
| Agata Kępińska                                                                                         |            |
| 1.2. Zarządzanie strategiczne jako łącznik pomiędzy teraźniejszością a przyszłością instytucji kultury | 19         |
| Agnieszka Szostak                                                                                      |            |
| 1.3. Kompetencje przyszłości – jak o nich rozmawiać i czemu to takie trudne?                           | 28         |
| Iwo Zmyślony                                                                                           |            |
| 1.4. Pytajnik animacyjno-badawczy, czyli animacja kultury jako badanie siebie i świata                 | 42         |
| Maja Dobiasz-Krysiak                                                                                   |            |
| 1.5. Kształtowanie przyszłości instytucji kultury. Jak budować neuroróżnorodne zespoły?                | 54         |
| Agnieszka Wąsik                                                                                        |            |
| 1.6. Odporność psychiczna w pracy                                                                      | 65         |
| Dominika Ochnik                                                                                        |            |
| <b>2. Budowanie publiczności</b>                                                                       | <b>77</b>  |
| 2.1. Pokolenie Z i ALFA w kulturze: jak tworzyć edukację kulturalną z najmłodszymi odbiorcami kultury? | 78         |
| Katarzyna Michalska                                                                                    |            |
| 2.2. Jak projektować partycypacyjną ofertę kulturalną dla seniorów i senierek?                         | 87         |
| Nina Woderska                                                                                          |            |
| 2.3. Pedagogika przygody w cyfrowym świecie – jak tworzyć edukacyjne działania outdoorowe?             | 98         |
| Agnieszka Leśny                                                                                        |            |
| <b>3. Kultura cyfrowa</b>                                                                              | <b>109</b> |
| 3.1. Jak korzystać z AI w projektowaniu oferty kulturalnej w instytucjach kultury?                     | 110        |
| Grzegorz Jędrak                                                                                        |            |
| 3.2. Rozszerzona rzeczywistość jako narzędzie popularyzacji dziedzictwa kulturowego                    | 120        |
| Anna Osiadacz                                                                                          |            |