

Sprawozdanie merytoryczne  
z działalności Fundacji Culture Shock  
za rok 2017

FUNDACJA  
**CULTURE**shock

[cultureshock.pl](http://cultureshock.pl)

1.)

Fundacja Culture Shock Ma swoją siedzibę przy ul. Górnośląskiej 16 lok. 2, 00-432 w Warszawie.

24 listopada 2010 został jej nadany numer NIP: 7010266677.

Fundacja Culture Shock została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dn. 21.10.2010r. pod numerem KRS 0000368482.

Fundacja Culture Shock w dniu 22-11-2010 r. otrzymała numer identyfikacyjny REGON 142672904.

W skład Zarządu Fundacji Culture Shock wchodzi:

Paulina Jędrzejewska - Prezes Zarządu

Marta Pawlaczek - Wice Prezes Zarządu

W skład Rady Fundacji Culture Shock wchodzi:

Piotr Grabowski - Przewodniczący Rady Fundacji

Hubert Karbowy - Członek Rady Fundacji

Agata Gieryn - Członek Rady Fundacji

Statutowe cele Fundacji Culture Shock:

Fundacja została powołana w celu aktywizacji życia kulturalnego, artystycznego, społecznego i intelektualnego oraz upowszechniania kultury i sztuki współczesnej, wspierania nauki, edukacji, ochrony środowiska, integracji europejskiej, ochrony zdrowia i opieki społecznej, a także przeciwdziałania wszelkim formom dyskryminacji człowieka.

Organ nadzoru:

nadzór nad działalnością Fundacji sprawuje Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

2.)

Fundacja Culture Shock realizuje swoje cele poprzez:

1. Organizowanie imprez audiowizualnych, performatywnych, teatralnych, muzycznych dla promocji i upowszechnienia kultury i sztuki współczesnej,
2. Organizowanie paneli dyskusyjnych na temat aktualnych wydarzeń kulturalnych i społecznych,
3. Działalność wystawienniczą,
4. Tworzenie miejsc spotkań społeczno-kulturalnych oraz wspieranie rozwoju infrastruktury tych miejsc,
5. Badanie i analizę bieżących trendów myśli społecznej,
6. Organizowanie wydarzeń kulturalno-artystycznych przeznaczonych dla osób starszych,
7. Organizowanie warsztatów i spotkań artystycznych przeznaczonych dla dzieci i młodzieży,
8. Wspomaganie działań i inicjatyw służących poprawie i ochronie zdrowia oraz działań na rzecz zdrowego stylu życia, braku przemocy w rodzinie i poprawy jakości życia w społeczeństwie,

9. Wspieranie działań i inicjatyw służących poprawie bezpieczeństwa i standardów życiowych, w szczególności poprzez działania charytatywne i organizacje pomocy humanitarnej,
10. Działalność wydawniczą,
11. Organizowanie wymiany międzynarodowej wraz z nawiązywaniem współpracy i wymianą doświadczeń z partnerami zagranicznymi dla realizacji celów Fundacji,
12. Organizowanie konferencji naukowych oraz popularno-naukowych, seminariów szkoleń, konkursów, festiwali, warsztatów, dyskusji, prezentacji, ekspozycji, spotkań i obozów edukacyjnych dla realizacji celów Fundacji,
13. Wspieranie procesu integracji europejskiej i współpracy ponadnarodowej poprzez działalność edukacyjną, informacyjną, doradztwo, promocję integracji europejskiej i współpracy ponadnarodowej,
14. Organizowanie i finansowanie imprez charytatywnych dla realizacji celów Fundacji,
15. Współpracę z władzami samorządowymi, rządowymi i organizacjami pozarządowymi dla realizacji celów Fundacji.

Fundacja Culture Shock realizowała w 2017 r. projekty w ramach pozyskanych dotacji na cele statutowe:

I

**TYTUŁ: FAM - Forum Aplikacji i Gier Mobilnych**

**FINANSOWANIE:** Dofinansowano ze środków Miasta Stołecznego Warszawy w ramach dotacji trzyletniej (Biuro Kultury)

**TERMIN:** 01.03.2017 - 31.12.2019

**PARTNERZY:** Koduj dla Polski, Centrum Edukacji Obywatelskiej, Centrum Cyfrowe, Pracownia Badań i Innowacji Społecznych "Stocznia", Koalicja Otwartej Edukacji, Małopolski Instytut Kultury, Portal Wirtualne Muzea Małopolski, Fundacja ePaństwo, Państwowe Muzeum Etnograficzne w Warszawie, Portal Aplikacje Mobilne w Kulturze i Edukacji, Magazyn Dwutygodnik.com, Portal Otwarte Zasoby, Fundacja Szkoła z Klasą, Stowarzyszenie Wikimedia Polska, Fundacja Instytut Rozwoju Regionalnego, Fundacja TechSoup Polska, VR Team, Fundacja Digital University, Explain Everything, Guides4Art, Wypożyczalnia Weź na Próbę, Zarząd Zieleni m.st. Warszawy, Pracownia Otwierania Kultury, Good Books.

**KWOTA DOTACJI:** 45 000 PLN

**KOSZT CAŁKOWITY:** 56 530,00 PLN

**ZASIĘG:** projekt lokalny, realizowany w Warszawie

**STRONA WWW:** [www.fam.cultureshock.pl](http://www.fam.cultureshock.pl)

Opis projektu "FAM - Forum Aplikacji i Gier Mobilnych"

Remiksuj, Warszawo! – pod takim tytułem odbyło się 15 października 2017 r. 2. Forum Aplikacji i Gier Mobilnych. Celem projektu była organizacja Forum Aplikacji i Gier Mobilnych, czyli programów przeznaczonych na urządzenia mobilne takie jak smartfon czy tablet. Forum było bezpłatne dla odbiorców. Zaprezentowaliśmy blisko sto wartościowych aplikacji mobilnych w pięciu sekcjach tematycznych (wszystkie

dostępne na stronie festiwalu – [fam.cultureshock.pl](http://fam.cultureshock.pl)).

FAM to cykliczne wydarzenie dla wszystkich zainteresowanych tematem aplikacji i gier mobilnych w sztuce, kulturze oraz edukacji. W 2017 roku eksperymentowaliśmy z mobilną materiałą, rozmawialiśmy o tym, czym jest remiks, czyli zabawa treściami kultury, i do czego mogą się przydać otwarte zasoby. Zorganizowaliśmy przestrzeń FAM wokół sekcji warsztatowych, podczas których każdy mógł eksperymentować z aplikacjami i treściami kultury pod okiem naszych animatorów. Zaprezentowaliśmy kilkadziesiąt aplikacji i gier mobilnych, m.in. z obszarów edukacji, technologii i sztuki.

Grafiki, GIF-y, animacje poklatkowe, interaktywne kolaże, filmy i efekty specjalne – wszystkiego można było spróbować. Przekształcaliśmy dzieła i tworzyliśmy nowe, wykorzystując przede wszystkim zbiory Państwowego Muzeum Etnograficznego w Warszawie, Stowarzyszenia Wikimedia Polska (setki zdjęć strojów, sztuki ludowej, obrzędów i obiektów z kolekcji muzealnych) oraz Małopolskiego Instytutu Kultury w Krakowie (zdigitalizowane obiekty muzealne zgromadzone w portalu Wirtualne Muzea Małopolski).

Pokazaliśmy, jak gry mogą zachęcić do nauki chemii i fizyki oraz jak przeprowadzać eksperymenty na smartfonie i tablecie. Języki obce, gry edukacyjne, aplikacje dla edukatora, poznawanie otaczającego nas świata, grywalizacja, edutainment czy crowdsourcing – to główne tematy, wokół których zbudowaliśmy narrację o edukacji.

Nie mogło się też obyć bez nowinek technologicznych i najciekawszych trendów mobile – aplikacji, które przybliżają budowę ludzkiego ciała, wykorzystują sensory i właściwości urządzeń mobilnych (np. przelewają wirtualną ciecz z jednego tabletu do drugiego), a także takich, dzięki którym możemy tworzyć gotowe do druku modele 3D.

Sporą atrakcją była Strefa Startup. Można było tam zobaczyć najnowsze aplikacje i gry mobilne stworzone przez polskich twórców i polskie instytucje. Warto tu wspomnieć o inicjatywie Zarządu Zieleni m.st. Warszawy – aplikacji Milion Drzew, za pomocą której mieszkańcy mogą wspólnie zazielenić stolicę. Główną atrakcją dla najmłodszych były natomiast warsztaty prowadzone przez twórców aplikacji DRAMApp!, podczas których uczestnicy kręcili 30-sekundowe filmy w różnych gatunkach oraz filmy stop-motion przy użyciu miniscenografii.

Równolegle na scenie odbywały się panele dyskusyjne prowadzone przez nasze ekspertki oraz prelekcje przygotowane przez naszych partnerów. Kinga Kołodziejska i Paweł Szelest z Małopolskiego Instytutu Kultury opowiadali o obiektach starannie zdigitalizowanych i zgromadzonych w portalu Wirtualne Muzea Małopolski. Jakub Mastalerz przybliżył Explain Everything, aplikację wspierającą edukację. Pierwszymi wnioskami na temat badania historii sukcesu polskich aplikacji mobilnych podzieliły się Paulina Jędrzejewska, Monika Stec oraz Sylwia Żółkiewska z Fundacji Culture Shock.

II

**TYTUŁ: Kultura Biznes Aplikacje - Historie sukcesów polskich aplikacji i gier mobilnych**

**FINANSOWANIE:** Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

**TERMIN:** 1.03.2017-31.12.2017

PARTNERZY: Centrum Cyfrowe, Instytut Kultury Cyfrowej

KWOTA DOTACJI: 74 775,00 PLN

KOSZT CAŁKOWITY: 93 495,00 PLN

ZASIĘG: projekt ogólnopolski

STRONA WWW: <http://cultureshock.pl/pl/projekty/kultura-biznes-aplikacje-badanie/>

<http://cultureshock.pl/en/projekty/9569/> (wersja ENG.)

Opis projektu "Kultura Biznes Aplikacje - Historie sukcesów polskich aplikacji i gier mobilnych"

Fundacja Culture Shock zrealizowała w 2017 roku pierwsze w Polsce badanie społeczne na temat czynników sukcesu polskich aplikacji i gier mobilnych dotyczących m.in. kultury i sztuki oraz polskich firm branży kreatywnej odpowiedzialnych za ich powstanie.

Interesowały nas przede wszystkim aplikacje i gry mobilne z obszaru kultury i edukacji, ze szczególnym uwzględnieniem obszarów muzyki, sztuki i wzornictwa. Nasza analiza pozwoliła na opisanie dobrych praktyk oraz rekomendacji dla istniejących i nowopowstałych firm z sektora kreatywnego w zakresie tworzenia, zarządzania, finansowania i promowania aplikacji lub gier mobilnych. Jest to tym ważniejsze, że stale rośnie liczba aplikacji mobilnych oraz firm, które je produkują, a tylko niewielka część z nich osiąga komercyjny sukces.

Aplikacje wytypowane do badania to: [Daily Art by Moiseum](#), [Explain Everything](#), [Foldify](#), [Going.](#), [Kasprowy Wierch](#), [Konkurs Chopinowski](#), [Legimi](#).

Celem naszego badania była promocja rodzimych twórców aplikacji i gier mobilnych oraz zebranie i wypromowanie wiedzy opartej na doświadczeniach tych firm, którym udało się odnieść sukces.

Fundacja Culture Shock realizowała w 2017 r. projekty w ramach statutowej działalności odpłatnej:

1. Mobolab - roboty i tablety w Twojej szkole

<http://mobolab.org.pl/>

Nauka programowania z robotami edukacyjnymi, twórcze zajęcia programistyczne z zestawami Arduino i wykorzystanie tabletów na lekcjach różnych przedmiotów. Na projekt składały się dwa obszary:

- Kodowanie i projektowanie robotów: nauka podstaw programowania z robotami mBot i zajęcia twórcze z zestawami Arduino;
- Interaktywne lekcje, kreatywne zajęcia: urozmaicanie lekcji różnych przedmiotów z wykorzystaniem tabletów i kreatywne zajęcia z animacji poklatkowej

Celem projektu było zwiększenie kompetencji informatycznych z zakresu programowania i wykorzystywania technologii mobilnych w uczeniu się, a także kreatywności, innowacyjności i umiejętności współpracy w zespole uczniów i

uczennic z 6 szkół podstawowych i 4 gimnazjów Wołomina i Zielonki. Projekt odpowiadał na potrzebę rozwijania u młodych ludzi zainteresowań nauką programowania oraz twórczego wykorzystywania nowych technologii, w tym technologii mobilnych. Projekt realizowany był przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, finansowany z Funduszy Europejskich, w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020, oś priorytetowa X „Edukacja dla rozwoju regionu”, działanie 10.1 „Edukacja ogólna i przedszkolna”, poddziałanie 10.1.2 „Edukacja ogólna w ramach ZIT”. Partnerami projektu były: Gmina Wołomin oraz Miasto Zielonka.

W ramach projektu Fundacja Culture Shock była odpowiedzialna za:

1. Stworzenie 60 scenariuszy zajęć dotyczących nauki programowania z pomocą robotów edukacyjnych oraz wykorzystania tabletów podczas lekcji
2. Przeprowadzenie szkoleń dla 129 nauczycielek i nauczycieli szkół podstawowych oraz gimnazjów Wołomina i Zielonki z zakresu nauki programowania z pomocą robotów edukacyjnych oraz wykorzystywania podczas lekcji tabletów i układów programowalnych typu Arduino.

## 2. Edukacja Kulturalna

Warsztaty z nowych mediów dla instytucji kultury i organizacji pozarządowych.

Fundacja Culture Shock prowadzi warsztaty z nowych technologii, dizajnu i edukacji medialnej. Działamy na rzecz rozwoju twórczego i zawodowego różnorodnych grup odbiorców. Pracujemy w oparciu o nowatorskie narzędzia edukacyjne i animacyjne własnego autorstwa. Korzystamy z kompetentnych scenariuszy zajęć, ale formuła naszych warsztatów pozostaje otwarta, koncentrujemy się na indywidualnych i bieżących potrzebach uczestników.

## 3. Działalność wydawnicza

Sprzedż książek „Matka i inne zapiski” oraz „Skarpa Warszawska”.

- „Matka i inne zapiski” - książka została wydana przez Fundację Culture Shock w 2014 r. Jest to jedyna publikacja tej autorki w Polsce, która ukazała się w nakładzie 1000 egzemplarzy dzięki wsparciu finansowemu Ministerstwa Kultury Nauki i Dziedzictwa Narodowego. Dedykowana jest przede wszystkim tym, którzy chcieliby się dowiedzieć, kim była Zofia Brzeska-Gaudier. Fantazje o tej postaci były tworzone już kilka lat po jej śmierci.

- „Skarpa Warszawska” - pierwsza od ponad 20 lat publikacja opowiadająca o Skarpie Warszawskiej – jej historii, dziedzictwie kulturowym, czasach współczesnych i ludziach z nią związanych. Książka prowadzi po miejscach mniej znanych, zapraszając do wędrówki i odkrycia uroków Skarpy.

## 4. Bingo

Działania ewaluacyjne projektu BINGO, czyli bezpieczne organizacje pozarządowe realizowane na zlecenie Fundacji Panoptykon.

W ramach ewaluacji Fundacja Culture Shock:

- Wykonała ankiety do badania potrzeb uczestników cyklu szkoleniowego i reprezentowanych przez nich organizacji pozarządowych oraz autodiagnozy organizacji w kontekście szeroko rozumianego bezpieczeństwa,
- przeprowadziła niezbędne do poznania potrzeb i kompetencji uczestników lub ewaluacji cyklu szkoleniowego wywiady,
- Opracowała informacje o potrzebach i kompetencjach uczestników cyklu szkoleniowego i reprezentowanych przez nich organizacji na potrzeby ekspertów prowadzących cykl szkoleniowy,
- Przeprowadziła ewaluację, podsumowanie ankiet i notatek z wywiadów i obserwacji i na tej podstawie opracowała raport ewaluacyjny

#### 5. Muzeum udostępni

Warsztaty dla kadr świetlic, przygotowujące do udziału w projekcie "Muzeum Udostępni", realizowane na zlecenie Muzeum Emigracji w Gdyni. Celami warsztatów było m.in: integracja zespołu, wypracowanie reguł komunikacji, opracowanie ogólnych założeń programu warsztatów dla dzieci i zasad ich współprowadzenia. Wykonanie analizy ryzyka i zaplanowanie środków zaradczych. Dodatkowo kadra świetlic oraz edukatorki muzealne zostały przeszkolone z zakresu wykorzystania nowych mediów w edukacji.

#### 6. FINA LAB

Bezpłatne laboratoria edukacji medialnej realizowane we współpracy z Narodowym Instytutem Audiowizualnym. Laboratoria medialne FINA realizowane były w formie bezpłatnych warsztatów, adresowanych do uczniów młodszych i starszych klas szkół podstawowych. Uczniowie w trakcie laboratoriów, mieli okazję zgłębić zagadnienia związane z edukacją medialną m.in. remiksu materiałów historycznych, kreatywnego przetwarzania filmowych zbiorów archiwalnych oraz zasad dotyczących funkcjonowania repozytoriów cyfrowych w Internecie.

3.)

Fundacja nie prowadzi działalności gospodarczej.

4.)

Fundacja w roku 2017 podjęła poniższe uchwały:

- Uchwała nr 1/2017 Rady Fundacji Culture Shock z dnia 17.02.2017 o Powołaniu Na dwuletnią kadencję Sylwii Żółkiewskiej - Jaworek na stanowisko Wiceprezesa Zarządu Fundacji Culture Shock

- Uchwała Nr 2/2017 Rady Fundacji Culture Shock z dnia 28.06.2017 o zatwierdzeniu sprawozdania finansowego za okres 2016 (1.01.2016-31.12.2016)

- Uchwała Nr 3/2017 Rady Fundacji Culture Shock z dnia 3.11.2017 o odwołaniu Sylwii Żółkiewskiej - Jaworek ze stanowiska Wiceprezesa Zarządu Fundacji Culture Shock

5.)

Przychody Fundacji Culture Shock są przychodami z działalności statutowej Fundacji.

Przychody Fundacji za rok 2017 stanowią kwotę zł i składają się na nie następujące pozycje:

1. Przychody z bieżącej działalności statutowej nieodpłatnej:

Otrzymane dotacje:

a) Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

"Kultura Biznes Aplikacje - Historie sukcesów polskich aplikacji i gier mobilnych" - 74 775,00 zł

b) Miasto Stołeczne Warszawa - Biuro Kultury

"FAM - Forum Aplikacji i Gier Mobilnych" - 45 000 zł.

Otrzymane darowizny pieniężne od osób fizycznych: 15 520,34 zł.

Otrzymane darowizny od pozostałych jednostek: 0 zł.

2. Przychody z działalności statutowej odpłatnej: 138 454,25

3. Przychody finansowe: 100,00 zł

4. Pozostałe przychody operacyjne: 0 zł.

5. Wynik finansowy za 2017 r.: 16 742,78 zł.

Koszty Fundacji Culture Shock w roku 2017 wyniosły:

Koszty realizacji zadań statutowych: 257 106, 81 zł.

Koszty własne bieżącej działalności statutowej odpłatnej: 95 441,72 zł.

Koszty własne bieżącej działalności statutowej nieodpłatnej: 140 904,00 zł.

Koszty administracyjne: 20 746,09 zł.

w tym: - amortyzacja: 0,00 zł.

- zużycie materiałów i energii: 149,48 zł.

- usługi obce ( w tym koszty prowadzenia rachunku bankowego) 6 171,41 zł.

- podatki i opłaty: 150 zł.

- wynagrodzenia oraz ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia: 14 020,20 zł

- pozostałe koszty rodzajowe: 240 zł.

Koszty finansowe: 15,00 zł.

Pozostałe koszty operacyjne: 0 zł.



7.)

Fundacja w 2017 r. zatrudniała 2 pracowników na podstawie umowy o pracę w wymiarze ¼ etatu

Koszt wypłaconych wynagrodzeń, wraz ze składkami ZUS 11 707,18 zł. Fundacja w 2017 r. nie wypłaciła premii, nagród i innych świadczeń z tytułu umów o pracę.

W 2017 r. Fundacja Culture Shock nie udzielała pożyczek pieniężnych.

Kwota ulokowana na rachunku bankowym Alior Bank S.A. na dzień 31-12-2016 r. to 9 348,68 zł.

Fundacja Culture Shock w 2016 r. nie nabyła obligacji, udziałów lub akcji w spółkach prawa handlowego.

Fundacja Culture Shock w 2017 r. nie nabyła nieruchomości, ani żadnych pozostałych środków trwałych.

Wartość aktywów i zobowiązań fundacji ujętych w sprawozdaniu finansowym, sporządzonym dla celów statystycznych:

aktywa obrotowe: 42 536,44 zł,

zobowiązania i rezerwy na zobowiązania: 233,27 zł,

fundusze własne 42 303,17 zł

[na dzień 31-12-2017 r.]

Zatrudnienie Fundacji Culture Shock

Liczba osób zatrudnionych w Fundacji: zatrudnienia na podstawie umów o pracę 2 osoby w wymiarze ¼ etatu.

Łączna kwota wynagrodzeń z tytułu umów o pracę wypłaconych przez Fundację: 14 020,20 zł

Zawierane umowy cywilno – prawne dotyczyły realizacji przedsięwzięć w ramach działalności statutowej jak i bieżącej pracy Fundacji i były wliczone w koszty realizacji zadań statutowych.

Członkowie Zarządu Fundacji Culture Shock w roku 2017 nie otrzymywali wynagrodzenia za pełnienie swoich funkcji. Fundacja Culture Shock nie udzieliła w 2017 roku żadnych pożyczek.

Fundacja Culture Shock nie nabyła żadnych obligacji, nie objęła udziałów ani akcji w spółkach prawa handlowego. Fundacja Culture Shock nie nabyła żadnych nieruchomości. Fundacja Culture Shock nie nabyła żadnych środków trwałych.

Aktywa trwałe: jednostka nie posiada żadnych środków trwałych ani wartości niematerialnych i prawnych.

8.)

Fundacja Culture Shock nie realizowała działalności zleconej przez podmioty państwowe i samorządowe.

9.)

Informacja o rozliczeniach Fundacji z tytułu ciężących zobowiązań podatkowych, a także informacja w sprawie składanych deklaracji podatkowych:

krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe: 0,00 zł na dzień 31-12-2017 r.

zobowiązania krótkoterminowe: 233,27 zł na dzień 31-12-2017 r.

w tym: - podatek od płac: 35 zł na dzień 31-12-2017 r.

- zobowiązania wobec ZUS: 198,27 zł na dzień 31-12-2017 r. - zobowiązania z tytułu dostaw i usług: 0,00 zł na dzień 31-12-2017 r. - zobowiązania wobec osób współpracujących: 0,00 zł na dzień 31-12-2017 r.

Fundacja Culture Shock nie posiada zobowiązań długoterminowych.

Fundacja Culture Shock nie posiada rozliczeń międzyokresowych.

Fundacja Culture Shock posiada do rozliczenia następujące zobowiązania podatkowe:

podatek od płac: 35,00 zł na dzień 31-12-2017 r.

zobowiązanie wobec ZUS – ubezpieczenie społeczne 158,54 zł na dzień 31-12-2017 r.

zobowiązanie wobec ZUS – ubezpieczenie zdrowotne: 39,73 zł na dzień 31-12-2017 r.

zobowiązanie wobec ZUS – FP FGŚP: 0,00 zł na dzień 31-12-2017 r.

Fundacja Culture Shock składa następujące deklaracje podatkowe:

CIT - 8 (wraz z załącznikami)

PIT - 4R

PIT - 11 W 2017 r. w Fundacji Culture Shock nie została przeprowadzona kontrola.

W 2017 r. w Fundacji Culture Shock nie zostało przeprowadzone badanie sprawozdania finansowego przez biegłego rewidenta.

Paulina Jędrzejewska,

Prezes Zarządu Fundacji Culture Shock