



INNOVATIONER

MODULE 3



INTRODUKTION

AF MODUL 3

Hovedformålet med *modul 3. Innovationer* er at opbygge et potentielt **praktisk uddannelseskursus i innovationer** for kunstneriske og håndværksmæssige kvinder til deres selvstudier eller af aktører inden for voksenuddannelsesområdet, der søger at forbedre og uddybe deres viden og kompetencer i brugen af moderne materialer og teknikker af bæredygtig karakter samt øge deres digitale færdigheder ved at øve sig i at præge ikke-fungible tokens (NFT) med en vis grundlæggende viden om kryptovalutaer og blockchains.

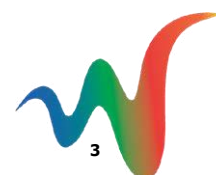
På baggrund af evalueringen af #WISE-ansøgningen blev projektets innovationsaspekt kritiseret for ikke at være tydeligt nok afspejlet, og partnerne blev rådet til at overveje idéens (og projektets) innovative karakter i forhold til den geografiske kontekst, hvor projektet gennemføres, især i landdistrikterne.

Derfor besluttede den islandske partner *Skref fyrir Skref* og den litauiske VERSLI MAMA at inkludere uddannelse i de mest moderne teknologiske tilgange såsom kryptovalutaer, blockchains og NFT'er. Ovennævnte teknologier giver både professionelle og amatørkunstnere næsten ubegrænsede muligheder for at udføre og tjene penge på deres kreative aktiviteter over hele verden uafhængigt af det sted, hvor de bor og arbejder, og øger også deres digitale færdighedsniveau.

De andre partnere bidrog til udviklingen af indholdet med deres værdifulde kommentarer og fremme af NFT-konceptet blandt deltagerne i deres pilotgrupper, idet de tilskyndede dem til at udforme og præsentere deres egne NFT'er til projektets *store finale*, #WISE WOMEN WEEK i Litauens hovedstad Vilnius, samt til oversættelse til de nationale sprog.

En særlig tak til den italienske partner *ETN School* for muligheden for at besøge deres associerede partner [MOON](#), et lokalt værkstedsmuseum for narrative genstande, som inspirerede til et partnerskab med bæredygtighed og praktiske uddannelsesidéer.

Formålet med dette praktiske kursus er at give målgruppen, kunstneriske og håndværksmæssige kvinder, den viden og de færdigheder, der er nødvendige for at opnå succes, herunder økonomisk succes, i forbindelse med deres kreative praksis i en digitaliseret verden i hastig forandring. Underviserne kan præsentere dette modul som en helhed eller bruge de dele, der er mest relevante for deres målgruppe.



MÅLENE MED MODUL 3

- Udvikling af modulets struktur og dets uddannelsesprogram på engelsk
- Udvikling af referencemateriale til voksentrænere/selvstuderende kvinder, herunder teoretiske dele, nyttige tips, videoer og praktiske opgaver til individuelle eller gruppeaktiviteter
- Udvikling af et skema til vurdering af kompetencer i form af et kort spørgeskema
- Revision af strukturen for praktikuddannelseskurset efter at have modtaget feedback efter pilotuddannelsen
- Oversættelse af modul 3-indholdet til alle nationale sprog i et partnerskab og upload af dem på projektets websted som PDF-filer, der kan downloades.

CENTRALE EMNER, DER BEHANDLES

- Bæredygtighedskoncept og tendenser
- Kunstig intelligens (AI) som en ny kunstnerisk praksis
- Kryptovalutaer og blockchains
- Ikke-fungible token (NFT) inden for kunst

LÆRINGSMETODOLOGI

Modul 3 anvender såkaldte *learning by doing*-uddannelsesmetoder. Hovedformålet med kurset er **at give kvindelige voksne studerende en række praktiske værktøjer**, herunder øvelser i klassen, diskussioner af virkelige sager, interaktive og individuelle aktiviteter, hjemmearbejde og besøg på stedet, inden for en fælles teoretisk ramme og med et sæt forventede læringsresultater.

Hovedmålene for det praktiske uddannelseskursus i innovation er følgende:

- at fremme forståelsen og udøvelsen af moderne tendenser inden for kunst og kunsthåndværk
- Opkvalificering i digitale færdigheder
- opbygge deltagernes selvtillid i bæredygtighed og digital kreativitet og fremme de feltspecifikke færdigheder
- lette adgangen til enkle blockchain-aktiverede kryptotjenester, der er relevante for kreativ iværksætteri
- at supplere de nuværende læseplaner, der anvendes i voksenuddannelsen, med nye tilgange inden for digital dannelse og kreativ iværksætterkultur

ORGANISATION

Modulet består af 48 kontakttimer og hjemmearbejde, som skal laves individuelt. Modulets kontakttimer kan fordeles jævnt over en periode på 12 uger, f.eks. 4 kontakttimer en dag om ugen, mens resten af ugen er afsat til hjemmeopgaver og konsultationer i gruppen og individuelt med underviseren/mentoren.

F.eks. deltog deltagerne i pilotworkshopperne i en række forskellige blended learning-sessioner og -aktiviteter, som udgjorde højst 12 ugentlige møder ansigt til ansigt eller online-møder pr. partnerland.

Et forslag til ugentlig træningsplan

- Foredrag (teoretisk del): 90 min.
- Interaktive sessioner/besøg på stedet med henblik på praktisk uddannelse: 120 min.
- Spørgsmål og svar om specifikke sager/deling: 30 min.
- Hjemmearbejde: *ugentligt*
- Individuel konsultation og vurdering: op til 90 min.

WISE-evaluering bidrager til at

- Vurdere og påvise effektiviteten med hensyn til at nå deltagerens læringsmål.
- Styrke og motivere deltagerne i deres læringsforløb.
- Vurdere effektiviteten af undervisningen og dens strategier, metoder og teknikker.

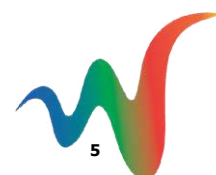
Evalueringsværktøjet består af:

- Erhvervelse af viden
- Løbende evaluering ved hjælp af en personlig diskussion om den foregående træningssession i begyndelsen af den næste træningssession
- Vurdering af kompetencen efter uddannelsen
- Praktikanternes tilfredshed (feedback ved hjælp af en online evalueringsformular/kvalitative interviews).

Kompetencer:

Ved afslutningen af det *praktiske uddannelseskursus i innovation* er deltageren i stand til at:

- Identificere muligheder for mere bæredygtige og finansielt stabile resultater
- Forstå og individuelt bruge grundlæggende værktøjer og platforme til NFT-handel/salg og dermed øge de personlige muligheder for at leve af privat kreativ praksis
- Forstå de digitale trusler mod deres kunstneriske praksis og modforanstaltninger



BÆREDYGTIGHED I KUNST OG KUNSTHÅNDVÆRK OG HÅNDVÆRK

Bæredygtig kunst handler om kreativitet for at finde nye måder at lave kunst på, der kan gavne miljøet, hvad enten det er ved at bruge tilgængelige og naturlige materialer eller ved at inspirere til social bevidsthed om presserende spørgsmål.

Mens bæredygtighed kræver, at vi genovervejer, hvordan vi forbruger, fremstiller og designer kunst og objekter, giver det også kunstnere og designere mulighed for at gentænke deres tilgang.

Bæredygtighed består i at opfylde de nuværende generationers behov uden at gå på kompromis med fremtidige generationers behov, samtidig med at der sikres en balance mellem økonomisk vækst, miljøbeskyttelse og social velfærd (Santander Universidades, 2022).

”

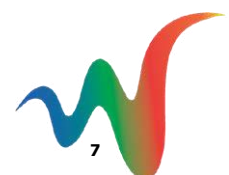
Bæredygtig kunst udvisker grænsen mellem videnskab og design til gavn for både publikum og miljøet.

Ifølge Brundtland-rapporten, også kaldet "Vores fælles fremtid", som blev offentliggjort i 1987 af Verdenskommissionen for Miljø og Udvikling (WCED), er der tre grundpiller for bæredygtighed:

- **Miljø (beskyttelse af miljøet ved at spare og bevare naturlige energi- eller landbrugsressourcer, vurdere deres CO₂-fodaftryk og reducere de samlede drivhusgasemissioner og yderligere opnåelse af målene for bæredygtig udvikling, forebyggelse af vandknaphed og reduktion af det samlede affald for nuværende og fremtidige generationer),**
- **Økonomisk** (reduktion af energiforbruget og dermed bidrag til økonomisk vækst)
- **Sociale aspekter** (bekæmpelse af social udstødelse og diskrimination, fremme af solidaritet, bidrag til interessenternes velfærd).

Udtryk som *miljøvenlig*, *miljøsikker* og *grøn* har imidlertid ingen generelt anerkendt betydning

og er i virkeligheden et markedsføringssprog. Nogle betegnelser - som f.eks. [Fair Trade Certified](#) - har klart definerede standarder, som produktet har opfyldt. Man kan nemt finde disse parametre ved en simpel Google-søgning.



BÆREDYGTIGE LØSNINGER

Mange kunstnere bestræber sig på at bruge kunstmaterialer, der er fremstillet efter miljøvenlige metoder, og der er nogle eksempler nedenfor:

Naturlige ingredienser

Maling, der består af plantefarvestoffer uden giftige forbindelser.

Genbrugsemballage

Brug af lokalt fremstillet emballage, der er 100 % genbrugsemballage, bionedbrydelige plastikposer osv.

Alternative energikilder

Sol- og vindenergi **Mindre**

vandforbrug

Opsamling og anvendelse af regnvand/sneesmeltevand til de teknologiske processer

Korrekt bortskaffelse af kunstnerisk affald

Hvis en kunstner arbejder med produkter, der er mærket som farlige, skal disse produkter sorteres fra med henblik på bortskaffelse som farligt affald. Malingskrab og papir og lærreder, der er malet på, indeholder normalt giftige elementer, som ikke bør indgå i den almindelige affaldsbortskaffelse.

De opløsningsmidler eller andre væsker, der anvendes til rengøring af børster, må ikke hældes ud i afløbet. De skal i stedet opbevares og fjernes i henhold til retningslinjerne i de lokale bestemmelser om bortskaffelse af farligt affald. Den mest miljøvenlige måde er at fordampe et opløsningsmiddel ved at stille det udenfor i solen.

Det anbefales ikke at brænde lærreder udendørs, da der frigives røg i luften. Ved afbrænding af lærreder bliver det faste materiale heller ikke fuldstændig forkullet, hvilket gør det muligt for det at sive ned i grundvandsforsyningen.

Ændring af udstillingernes format

Der er sket et fald i antallet af store masseudstillinger, men en stigning i antallet af regionale udstillinger i mindre skala, der er dedikeret til mere snævre emner, en specifik region og et specifikt område.

Desuden blev det besluttet, at alle udstillinger i 2050 ikke vil øge miljøforureningen med kuldioxid og dermed bidrage til Verdensnaturfondens (WWF) mission - at udvikle skovbevaringsprojekter, stoppe klimaændringer, beskytte biodiversiteten og forbedre lokale levevilkår.

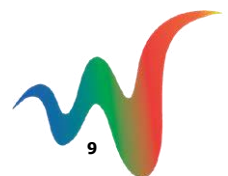
Digitalisering af udstillinger

Det virtuelle format har ikke etableret sig på dette marked, da det er umuligt at erstatte live-eksponeringer. Der er dog en stigende tendens til at have så mange digitale løsninger som muligt i salene, hvilket gør dem mere komfortable og velegnede til forretningsmøder.

Brug af genbrugsmaterialer

Et eksempel på et litauisk mærke "Ūkai", som fremstiller sokker, der beskytter naturen og

reducerer mængden af plastaffald. I begyndelsen blev der brugt én genbrugsplastikflaske til et par sokker. Siden starten af samarbejdet med den internationale organisation "Plastic Bank", som renser havene for plastik, indeholder hvert par sokker fra "Ūkai" 51 genbrugte plastflasker.



Plastflasker indsamles hovedsagelig i Asien. Derefter sorteres de, genanvendes til plastpiller, og der fremstilles plastgarn af dem. Senere væves plastgarnet med genbrugsbomuld.

For hvert par solgte sokker donerer mærket et bestemt beløb til denne organisation. Det vil kort sagt betyde, at en person, der køber et par sokker, renser 51 plastflasker fra havene. Desuden er disse sokker mere holdbare, og derfor er det et mere rentabelt køb i forhold til almindelige sokker.



BÆREDYGTIGE MATERIALER

I 2021 præsenterede arkitekturbiennalen i Venedig (*Mostra di Architettura di Venezia*), en international udstilling af arkitektur fra hele verden, en række moderne bæredygtige materialer, der er udviklet i et kunstnerisk og videnskabeligt samarbejde.



BIO LINO

Design: Maria Anishchenko (Material Balance Research, ABC Dep., PoliM)

Produktion: Artemaglia, Sesia

Oprindelse: biobaseret materiale

Ydelse: høj trækstyrke, hygroskopiske egenskaber

Linned har en høj modstandsdygtighed over for træk og forlængelse, er usædvanlig lyst og silkeagtigt sammenlignet med andre naturlige tekstilfibre og har høje hygroskopiske egenskaber. BIO LINO er et økologisk, meget let, modstandsdygtigt og friskt rågarn, en kombination af økologisk bomuld og hør.



AMOTEX

Design: Anna Barbara (PoliMI, Design Dep.) med Alessandro Simoni

Produktion: Alessandro Simoni

Oprindelse: sammensætte materiale

Ydeevne: elektromagnetisk beskyttelse

I anlægget beskytter de hule cylindre i ren jomfruuld vævet med amorft mikrofiber mod elektromagnetiske bølger baseret på princippet om energiabsorption af en <<hud effekt>>. Da metalfilamentet er mikro, kan det strikkes sammen med naturlige eller syntetiske fibre uden at ændre deres oprindelige egenskaber.



AMOTEX

design:	Anna Barbara (PoliMI, Design Dep.) with Alessandro Simoni
production:	Alessandro Simoni
origin:	composite material / <i>materiale composito</i>
performance:	electromagnetic protection / <i>protezione elettromagnetica</i>



Scan to learn more

In the installation, the hollow cylinders in pure virgin wool woven with amorphous microfilament protect from electromagnetic waves based on the principle of energy absorption of a «skin effect». Being micro, the metal filament can be knitted with natural or synthetic fibers without changing the original properties of the fibers.

Nell'installazione, i cilindri cavi in pura lana vergine intrecciati con microfilamenti amorfi proteggono dalle onde elettromagnetiche in base al principio di assorbimento dell'energia per «effetto skin». Essendo micro, il filamento metallico può essere lavorato con fibre naturali o sintetiche senza modificare le proprietà originali dei tessuti.

BIOTAPE

Design: Design: Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Patrizio Terzi (PoliMI, Dip. Design)

Produktion: Oprindelse:

biobaseret materiale **Ydelse:**

antibakteriel

Det ydre lag af tekstiler, der repræsenterer barken på en træstamme, er udelukkende fremstillet af organisk bomuld. Dette bæredygtige garn er defineret af smidighed, alsidighed og let bearbejdelse og kan implementeres med antibakterielle egenskaber. Da det er produceret med respekt for miljøet, er det bæredygtigt og helt bionedbrydeligt.



BIOTAPE

design: Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Patrizio Terzi (PoliMI, Dip. Design)

production: Lanificio dell'Olivio

origin: biobased material / *materiale di origine biologica*

performance: antibacterial / *antibatterico*



Scan to learn more

The external layer of textiles that represents the bark of a tree trunk is entirely made from organic cotton. This sustainable yarn is defined by smoothness, versatility, an easy workability and can be implemented with antibacterial properties. Being produced with respect to the environment, it is sustainable and totally biodegradable.

Lo strato esterno in tessuto che rappresenta la corteccia di un tronco d'albero è interamente realizzato in cotone organico. Questo filato sostenibile è definito da morbidezza, versatilità, facile lavorabilità e può essere implementato con proprietà antibatteriche. Essendo prodotto nel rispetto dell'ambiente, è sostenibile e totalmente biodegradabile.

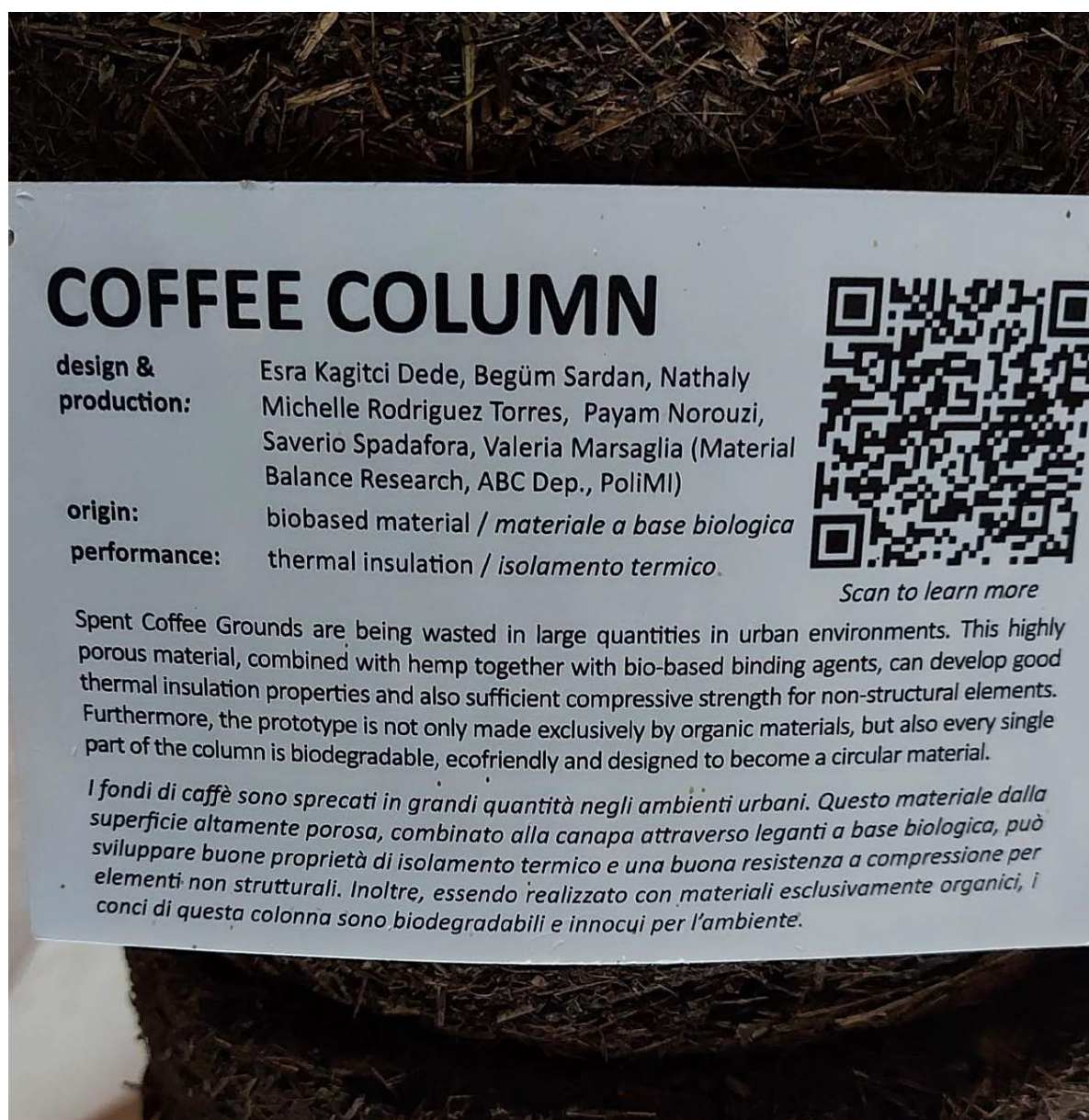
KAFFE KOLUMNE

Design og produktion: Esra Kagitci Dede, Begüm Sardan, Nathaly Michelle Rodriguez Torres, Payam Norouzi, Saverio Spadafora, Valeria Marsaglia (Material Balance Research, ABC Dep., PoliMI)

Oprindelse: biobaseret materiale

Ydelse: varmeisolering

Brugte kaffegrums går til spilde i store mængder i bymiljøer. Dette meget porøse materiale kan i kombination med hamp og biobaserede bindemidler udvikle gode varmeisolerende egenskaber og også tilstrækkelig trykstyrke til ikke-strukturelle elementer. Prototypen er desuden ikke kun fremstillet udelukkende af organiske materialer, men hver enkelt del af søjlen er også biologisk nedbrydelig, miljøvenlig og designet til at blive et cirkulært materiale.



COFFEE COLUMN

design & production: Esra Kagitci Dede, Begüm Sardan, Nathaly Michelle Rodriguez Torres, Payam Norouzi, Saverio Spadafora, Valeria Marsaglia (Material Balance Research, ABC Dep., PoliMI)

origin: biobased material / *materiale a base biologica*

performance: thermal insulation / *isolamento termico*



Scan to learn more

Spent Coffee Grounds are being wasted in large quantities in urban environments. This highly porous material, combined with hemp together with bio-based binding agents, can develop good thermal insulation properties and also sufficient compressive strength for non-structural elements. Furthermore, the prototype is not only made exclusively by organic materials, but also every single part of the column is biodegradable, ecofriendly and designed to become a circular material.

I fondi di caffè sono sprecati in grandi quantità negli ambienti urbani. Questo materiale dalla superficie altamente porosa, combinato alla canapa attraverso leganti a base biologica, può sviluppare buone proprietà di isolamento termico e una buona resistenza a compressione per elementi non strutturali. Inoltre, essendo realizzato con materiali esclusivamente organici, i conci di questa colonna sono biodegradabili e innocui per l'ambiente.

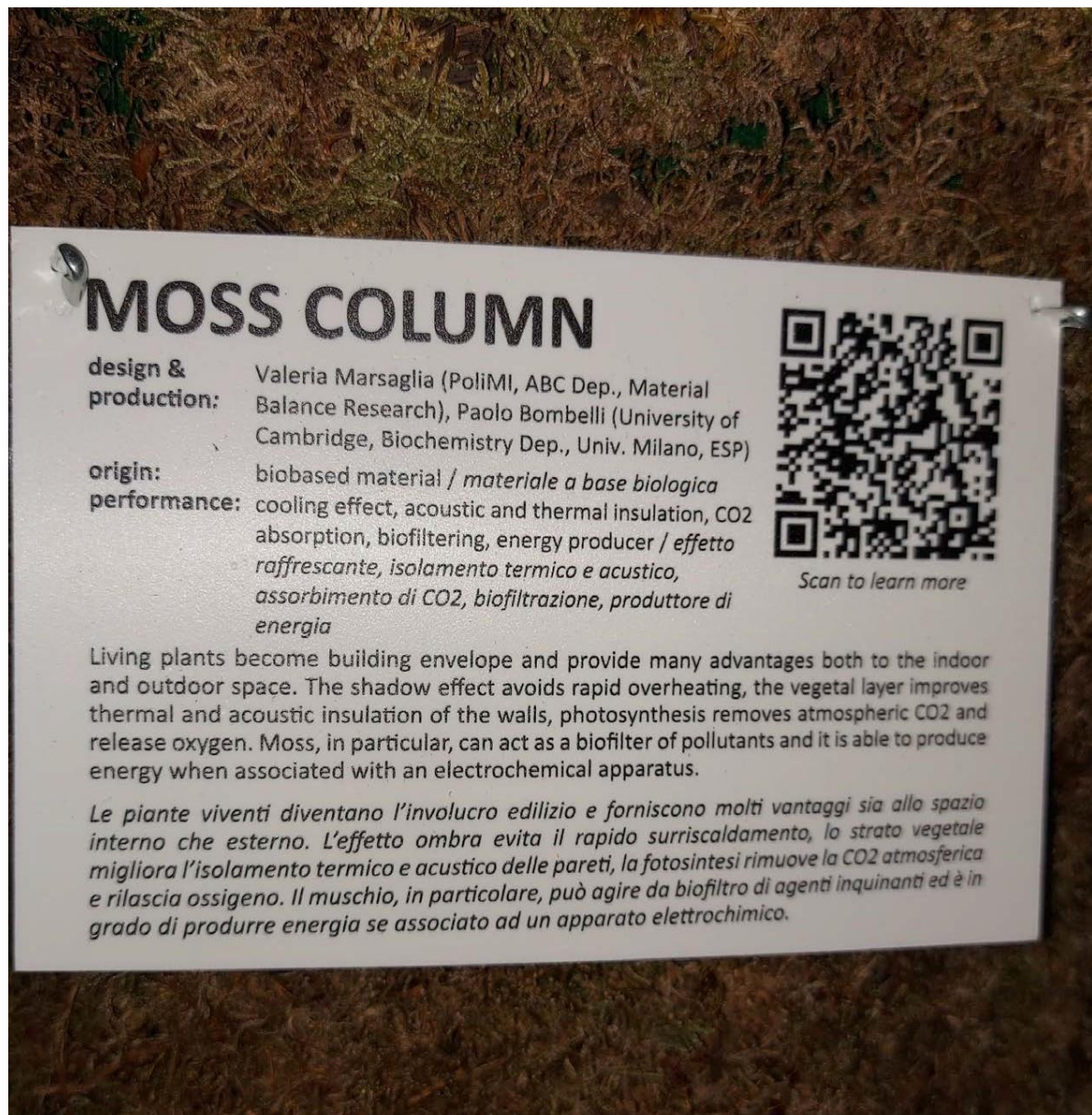
MOSKOLUMNEN

Design og produktion: Valeria Marsaglia (PoliMI, ABC Dep., Material Balance Research), Paolo Bombelli (University of Cambridge, Biochemistry Dep., Univ. Milano, ESP)

Oprindelse: biobaseret materiale

Ydeevne: køleeffekt, akustisk og termisk isolering, CO₂-absorption, biofiltrering, energiproducent

Levende planter bliver til en bygningsindpakning og giver mange fordele både til det indendørs og udendørs rum. Skyggeeffekten forhindrer hurtig overophedning, plantelaget forbedrer væggenes termiske og akustiske isolering, og fotosyntesen fjerner atmosfærisk CO₂ og frigiver ilt. Især mos kan fungere som biofilter for forurenende stoffer, og det kan producere energi, når det er forbundet med et elektrokemisk apparat.



MILLEFORMA

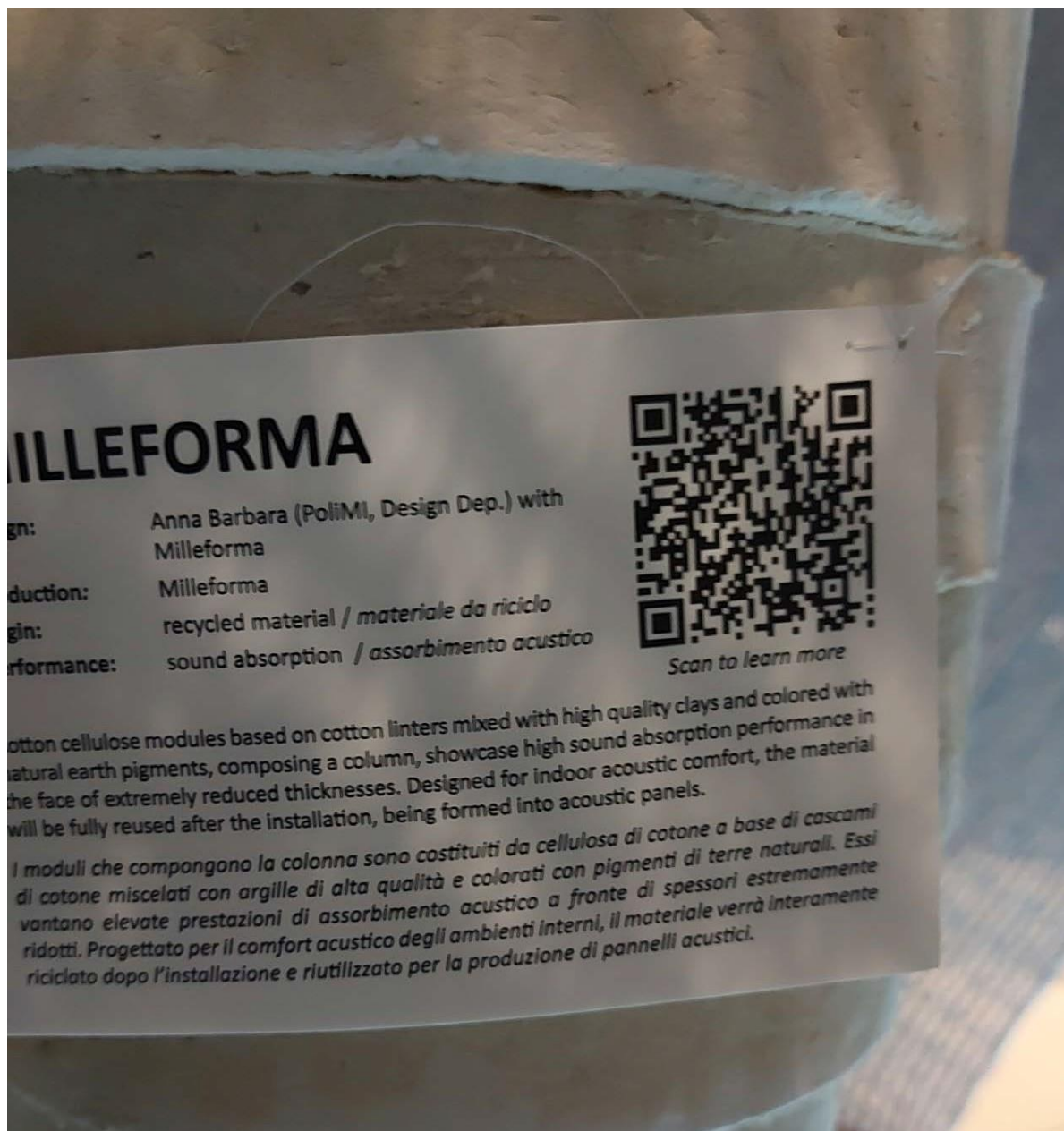
Design: Anna Barbara (PoliMI, Design Dep.) med Milleforma

Produktion: Milleforma

Oprindelse: genbrugsmateriale

Ydelse: lydabsorption

Bomuldscellulose-moduler baseret på bomuldslinters blandet med ler af høj kvalitet og farvet med naturlige jordpigmenter, som udgør en søjle, viser høj lydabsorptionsevne på trods af ekstremt reducerede tykkelser. Materialet er designet til indendørs akustisk komfort og vil blive genbrugt fuldt ud efter installationen, idet det bliver formet til akustiske paneler.



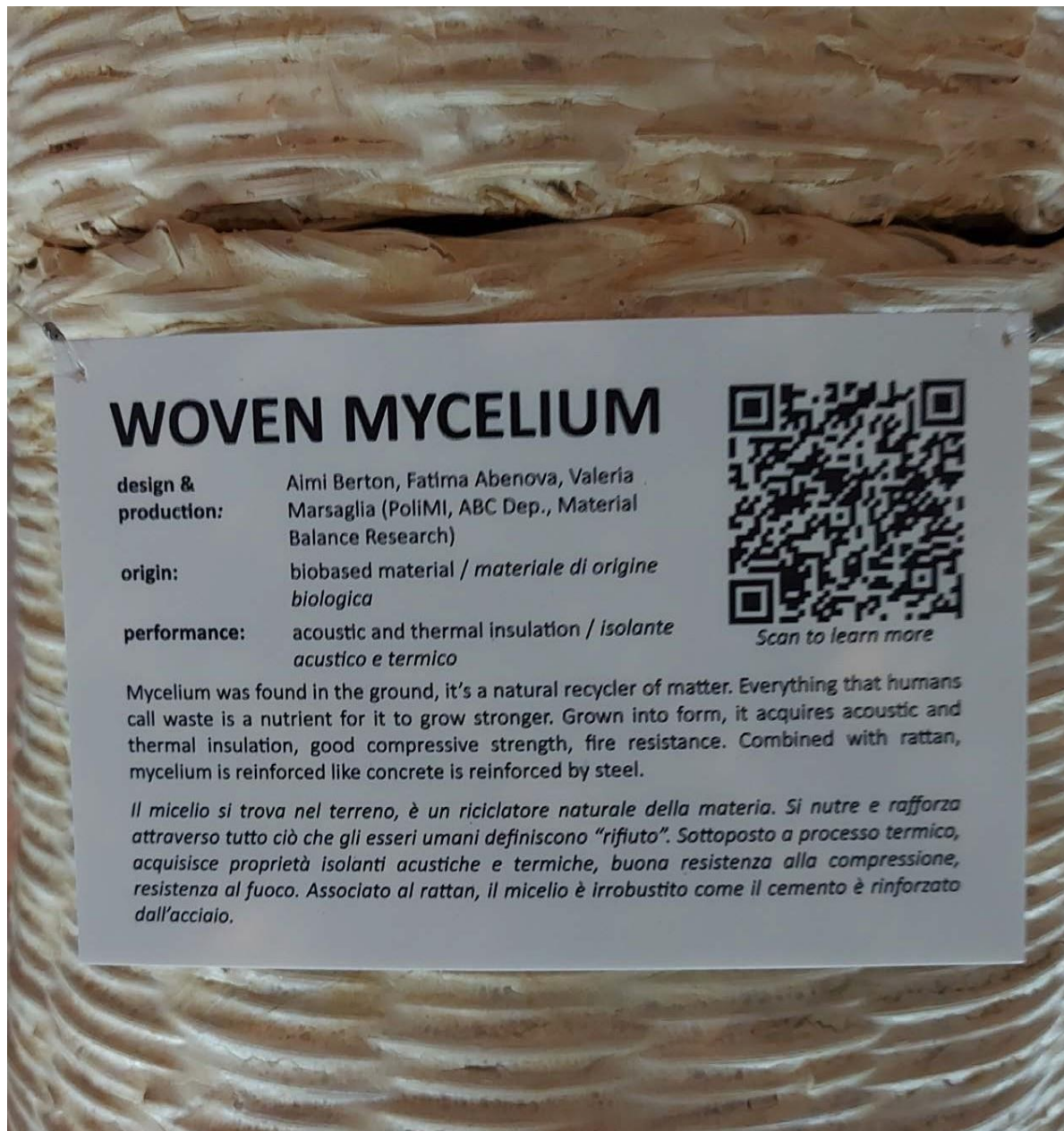
VÆVET MYCELIUM

Design og produktion: Aimi Berton, Fatima Abenova, Valeria Marsaglia (PoliMI, ABC Dep., Material Balance Research)

Oprindelse: biobaseret materiale

Ydeevne: akustisk og termisk isolering

Mycelium blev fundet i jorden, det er en naturlig genbruger af stof. Alt det, som mennesker kalder affald, er et næringsstof, som det kan vokse sig stærkere. Vokset i form får det akustisk og termisk isolering, god trykstyrke og brandmodstandsdygtighed. Kombineret med rattan forstærkes mycelium ligesom beton forstærkes af stål.



BÆREDYGTIGHEDSMANIFEST

Modeindustrien anses for at være en af de største forurenere i verden og **tegner sig for op til 10 % af det globale CO2-udslip** - mere end internationale flyvninger og skibsfart tilsammen, ifølge FN's miljøprogram (2022). Den tegner sig også for en femtedel af de 300 millioner tons plastik, der produceres globalt hvert år.

I 2014 inspirerede de dystre tendenser den britiske designer Stella McCartney til at skabe de *smukkeste og mest ønskværdige produkter med den mindste indvirkning på vores miljø*. Hun indgik et samarbejde med NGO'en Canopy og forpligtede sig til at sikre, at alle cellulosestoffer (viskose) opfylder strenge bæredygtighedsstandarder inden 2017, og tilføjede, at disse bevidste værdier også er inspirationen bag deres innovation.

Mode (hvis du ikke har bemærket det) er kunst, og kunst (i kraft af sin infinitive natur) kan være mode.

”

Louise Oliphant

Det korte overblik over bæredygtighedsmanifestet af Stella McCartney

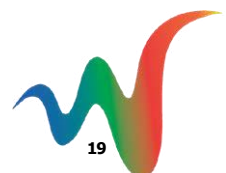
- I 2001 forpligtede hendes firma sig til at bruge hverken læder, fjer, pels eller skind fra første dag.
- I 2008 begyndte de at bruge økologisk bomuld
- I 2010 blev de helt PVC-fri
- I 2012 introducerede virksomheden bio-acetat i briller, begyndte at bruge genbrugspolyester, lancerede Clean By Design i deres italienske fabrikker, forbød vandflasker af plastik, sikrede, at alt deres træ var bæredygtigt certificeret, og tilsluttede sig Ethical Trading Initiative (ETI).
- I 2013 holdt de op med at bruge angora, indførte øko Alter Nappa og begyndte at bruge solpaneler og lysdioder i deres butikker.
- I 2014 sikrede de, at al deres papir- og kartonemballage var certificeret bæredygtig.
- I 2016 opnåede vi 100 % bæredygtig viskose og ophørte med at bruge jomfrukahmere.
- I 2017 lancerede vi det første stykke tøj fremstillet af Bolt Threads' Microsilk™ og introducerede Econyl® regenereret nylon.
- I 2018 forbød de brugen af mohair, lancerede Loop-sneakeren, forpligtede sig til at blive plastikfri, udgav den første veganske Stan Smith og skabte den første håndtaske fremstillet af Bold Thread's Mylo™ svampelæder.
- I 2019 lancerede vi det første tøj nogensinde lavet med Evrnu's NuCycle™ garn og Koba® Fur Free Fur, et bæredygtigt, genanvendeligt dyrealternativ fremstillet af genanvendt polyester og plantebaseret plastik.

- I 2020 debuterede Coreva™ bionedbrydeligt strækbart denim, biolinser i Stella McCartney-briller, bio-acetatrammer i Stella Kids-briller og lancerede Stellawear - en bæredygtig innovation, der kombinerer undertøj og badetøj, fremstillet af Aquafil Econyl® regenereret nylon og ROICA™ elastan.



THE BUYERARCHY
of NEEDS
(with apologies
to Maslow)

© SarahL.com. Køb Behovsherarki.



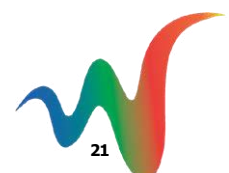
PRAKTISK OPGAVE

Navn	Sådan får du geniale idéer
Aktivitetens art:	Puslespil med en brainstorming-session
Formålet med aktiviteten:	Udvikling af nye tankemønstre Udøvelse af den innovative tankegang
Færdigheder, som aktiviteten udvikler:	Tænker ud af boksen Kreativ tænkning Innovativ tilgang
Hvor mange personer aktiviteten er egnet til:	Mindst 2
Aktivitetens tidsforbrug:	30 min.
Hvor mange instruktører er der brug for?	Moderator/foredragsholder skal afsløre tricket bag opgaven
Andre krav til aktiviteten (plads, udstyr osv.)	Trykte mønstre med ni punkter*, en flipover og en kuglepen, små ark papir, blyanter
Beskrivelse af aktiviteten:	Det er sjældent, at der er tale om en virkelig innovativ idé, snarere end en gammel idé, der er blevet anvendt i en ny sammenhæng, eller en variation af en eksisterende idé. Innovative idéer opstår som regel, når vi forlader vores komfortzone, eller når vi bryder reglerne. Opgaven er "ni-punkts-problemet", som først dukkede op i puslespilsblade i begyndelsen af det 20. århundrede. Dette puslespil bruges ofte som et eksempel på kreativ tænkning. Den første del af opgaven består i at forbinde de 9 punkter med højst 4 lige linjer uden at løfte pennen fra papiret. Tricket til at gøre dette er at forlænge linjerne uden for boksen. Den anden del af opgaven består i at foreslå mindst én idé om, hvordan de ovennævnte bæredygtige materialer kan anvendes i

*Mønsteret er tilgængeligt som *modul 3. Bilag 1*.

Ressourcer

- <https://climate-pact.europa.eu/om/prioritetsemner>
- <https://www.artistsnetwork.com/art-business/how-to-be-an-eco-friendly-artist/>
- <https://www.labecalondon.com/labeca-world/art/stella-mccartneys-a-z-manifesto-an-intersection-of-fashion-art-and-sustainability>
- <https://www.stellamccartney.com/us/en/sustainability/sustainability.html>
- https://environment.ec.europa.eu/strategy/zero-pollution-action-plan_en
- <https://www.15min.lt/gyvenimas/naujienu/namai/kojinems-is-perdirbto-plastiko-patike-ta-svarbi-misija-prisideti-galite-ir-jus-1034-1609842>



NUL VASTE

Begrebet **nul affald** henviser generelt til bevarelse af alle ressourcer ved hjælp af ansvarlig produktion, forbrug, genbrug og genanvendelse af produkter, emballage og materialer uden forbrænding og uden udledning til jord, vand eller luft, der truer miljøet eller menneskers sundhed.

I dag bliver nul affald mere og mere populært i det almindelige samfund, og derfor haster det nu med at få fokuseret på gennemførelsen af nul affald på lokalt plan. Bæredygtige valg og beslutninger skaber hver dag et renere miljø for fremtidige generationer.

”

I naturen skaber ingen af de andre arter affald, men mennesket er i stand til at skabe affald, der ikke nedbrydes.

Bæredygtige valg skaber hver dag et renere miljø for fremtidige generationer. At vælge en livsstil uden affald betyder ikke, at du skal give afkald på hverdagens fornøjelser som lækker mad af høj kvalitet eller moderigtigt tøj.

Ifølge zero-waste-bloggere fra zerowaste.com omfatter nul-affaldsprincipperne tre underliggende forpligtelser, der er rettet mod forskellige dele af samfundet:



Producer
Responsibility



Political
Responsibility



Community
Responsibility

De repræsenterer hver især et bestemt stadium i affaldsstrømmen. Producenterne befinder sig i den forreste ende, og de skal tage ansvar for produktdesign og -fremstilling. Fællesskabet sidder i den bageste ende og tager ansvar for forbrug og bortskaffelse. I den mellemliggende ende skal det politiske ansvar bygge bro mellem samfund og producent og fremme både miljø og menneskers sundhed, samtidig med at man håndhæver nye love, der er udformet til at fremme nul-affaldsprincipperne.

PRINCIPPERNE FOR NUL AFFALDSHIERARKIET:

Genovervej

Brug genbrugte, genanvendte eller bæredygtigt indsamlede ikke-giftige materialer. tilskynde til cykliske materialer og udvidet producentansvar for et produkts hele livscyklus.



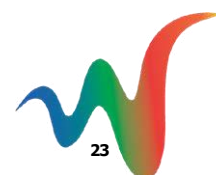
Genbrug

Optimering af genbrug af materialer og produkter gennem reparation, renovering, modulære teknologier og genanvendelse på alternative måder.



Reducer

Bæredygtige indkøb, der støtter sociale og miljømæssige hensyn og lokale markeder, eller tilbagetagelsesprogrammer for at undgå bortskaffelse af produkter. Minimer mængden og giftigheden af materialer og planlæg samtidig forbrugsvaner for at minimere affaldet.





Forvaltning af restprodukter

Minimere forurenende gasser og giftige restprodukter fra materialer. Tilskynde til bevarelse af ressourcer og minimere destruktive bortskaffelsesmetoder.



Genvinding af materialer

Optimer materiale-genvinding og brug kun energiudnyttelses- systemer, der fungerer ved biologiske temperaturer og tryk.

Genbrug / kompost

Støtte og udbygning af eksisterende systemer, der giver en lav pris for genanvendelige materialer og materialer af høj kvalitet. Opbygning af lokale markeder for indsamling og forarbejdning af genanvendelige materialer. Fremme af decentral udstationering i hjemmet.



PRAKTISK OPGAVE

Navn	Hvorfor leve et liv uden affald
Aktivitetens art:	Gruppetrøftelse med brainstorming-elementer
Formålet med aktiviteten:	Nytænkning af kunstnerisk og håndværksmæssig praksis på en ze- ro-waste måde
Færdigheder, som aktiviteten udvikler:	Tænker ud af boksen bevidsthed om bæredygtighed Innovativ tilgang
Hvor mange personer aktiviteten er egnet til:	Mindst 3
Aktivitetens tidsforbrug:	60 min.
Hvor mange instruktører er der brug for?	Moderator til overvågning af tid og diskussion
Andre krav til aktiviteten (plads, udstyr osv.)	Videoapparat med lyd til at se på, en flipchart

Beskrivelse af aktiviteten:	Se videoerne først: Hvorfor jeg lever et liv uden affald Lauren Singer TEDxTeen (video) https://www.youtube.com/watch?v=pF72px-2R3Hg Hvorfor vi bør gentænke nul affald (video) https://www.youtube.com/watch?v=JLS6n-GrsZqo På baggrund af videoerne skal du diskutere de følgende citater om at leve uden affald og foreslå mindst 1 forslag til, hvordan du kan ændre din egen kunstneriske praksis. Vi har ikke brug for en håndfuld mennesker, der gør nul affald perfekt. Vi har brug for millioner af mennesker, der gør det ufuldstændigt. <i>Anne Marie Bonneau alias Zero Waste Chef</i> Det mest miljøvenlige produkt er det, du ikke har købt. <i>Joshua Becker, grundlægger af Becoming Minimalist</i> Hvis vi ønsker at bevæge os i retning af et miljøvenligt og bæredygtigt samfund med lav forurening, er vi nødt til at få forbrugerne til at tænke over deres indkøb. <i>David Suzuki.</i> Vær en del af løsningen, ikke en del af forureningen. <i>Ukendt</i> Spild er en konstruktionsfejl. <i>Kate Kreba</i>
------------------------------------	---

	Det moderne samfund vil ikke finde nogen løsning på det økologiske problem, medmindre det ser alvorligt på sin livsstil. <i>Pave Johannes Paul II</i> Affald er ikke affald, før vi spilder det. <i>Will.I.Am, mu-siker</i> Vi har glemt, hvordan vi skal være gode gæster, hvordan vi skal gå let på jorden, som de andre skabninger gør det. <i>Barbara Ward</i> Gør noget drastisk - skære ned på plasten! <i>Ukendt</i>
--	---



Nul affaldskultur: generering af mindre affald i din kreative virksomhed

Selv om virksomhederne har en større rolle - og et større ansvar - i bekæmpelsen af klimaforandringer, bør man ikke glemme den individuelle indvirkning. Når alt kommer til alt, fører vores personlige valg til større resultater. Hvilke skridt kan du tage nu for at generere mindre affald i din kreative virksomhed?

Verdensbanken oplyser, at modeindustrien alene er ansvarlig for 10 % af de årlige globale kulstofemissioner. Den er også ansvarlig for forbruget af 93 milliarder kubikmeter vand - hvilket svarer til det årlige vandforbrug for fem millioner mennesker.

Tekstilaffald er også et problem: Ifølge Ellen MacArthur Foundation ender der hvert sekund en skraldebil fuld af tøj på lossepladserne, da fast fashion-varer er mere tilbøjelige til at blive smidt ud eller falde fra hinanden i løbet af kortere tid.

Følgende aspekter bør overvejes af enhver kreativ virksomhed

- Sig ja til vaskecykluser med 30°C eller mindre

Og sig nej til varme og lange varer, for den generelle regel er, at jo koldere, jo mindre spild. 10 de- greier kan hjælpe dig med at spare energi, hvis brug af vasketøj er et teknologisk must i din kreative virksomhed.

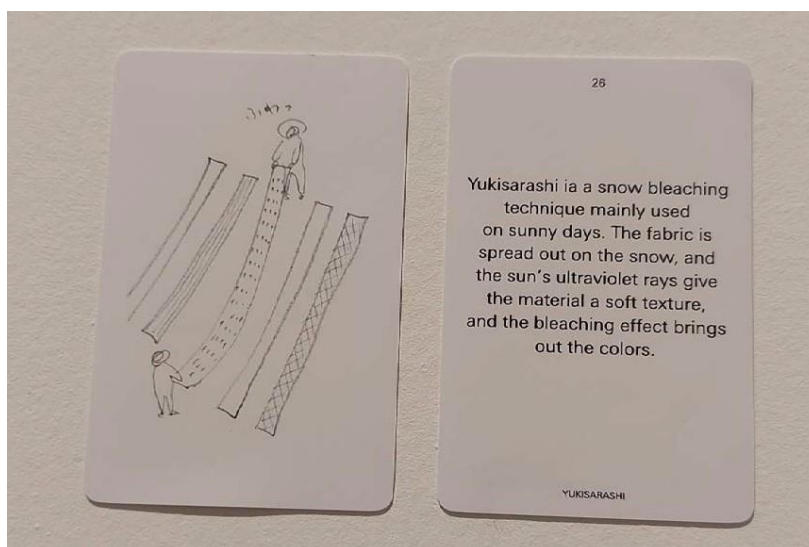
- Sig ja til lufttørring

Og nej til strygning og rensning i stedet, da "hver person udleder 190 [kg] CO2-ækvivalenter i drivhusgasser hvert år ved at stryge tøj", skrev klimaaktivisten Mark Gersa- va på et viralt Facebook-opslag.

Pro-tip: Hvis sprøde skjorter er et must, så prøv at stryge alle dine ting på én gang, da det største forbrug kommer fra opvarmningen af strygejernet.

Spring desuden tørretumbleriet over - hvis produkter kan indeholde giftige luftforurenende stoffer og sundhedsskadelige flygtige organiske forbindelser (VOC) - og tør lufttørre så meget som muligt. Det vil gøre din vaskerirutine mere miljøvenlig og samtidig forlænge dit tøjs levetid.

Prøv eventuelt også en gammel japansk teknik, Yukisarashi, som er sneblegning på solskinsdage (se billedet nedenfor):



- **Sa ying ja til at skrue varmen ned med 1°C**

Mange lande gennemgår en energikrise, hvor gas, kul og elektricitet handles til meget højere priser. Reduktion af opvarmningsniveauet er et vigtigt skridt til at spare penge og et endnu vigtigere skridt med hensyn til ikke at spille disse ikke-fornyelige ressourcer.

Ifølge den britiske Energy Saving Trust kan du spare 55 £ (ca. 60 €) om året ved at reducere din opvarmning med 1°C.

- **Sa ying ja til miljøvenlige transport/leveringsmidler**

Ifølge en undersøgelse fra Lunds Universitet i Sverige er bilfri levering den mest effektive foranstaltning, som en enkeltperson kan træffe for at reducere sine drivhusgasemissioner. Overvej offentlig transport og cykling som de oplagte klimapositive leveringsvalg. Desuden kører de fleste tog på 100 procent vedvarende energi.

Hvis dine varer kun kan leveres med et køretøj, der udleder drivhusgasser, kan du prøve følgende tips: Lavt dæktryk kan påvirke dit benzinforbrug - sørg for at kontrollere dem ofte.

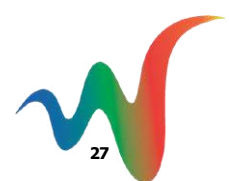
Spar på airconditionen, og vælg åbne vinduer i stedet Spar bilen til længere ture, og samkør gerne med andre biler, når det er muligt

- **Sa ying nej til papir**

Selv om papir ofte er et bedre alternativ til plastik, da det nedbrydes hurtigere og i højere grad kan genbruges (især hvad angår emballage), er det også nemt at reducere papirforbruget, og det er et let og realistisk nul-affaldsskridt at tilføje til din rutine som iværksætter.

Du kan f.eks. begynde med at sige nej til papirregninger og kvitteringer. Desuden er det sværere at miste e-kvitteringer, og de kræver ikke fysisk opbevaring, hvilket sparer dig for dyrebar plads. At overveje digitale abonnementer er en anden mulighed, og det samme er at investere i en e-bogslæser. Ud over at reducere papirforbruget kan de også hjælpe dig med at spare penge.





PRAKTISK OPGAVE

Navn	At sige nej til ultrahurtig mode
Aktivitetens art:	Gruppediskussion med casestudier
Formålet med aktiviteten:	Nytænkning af kunstnerisk og håndværksmæssig praksis på en zero-waste måde
Færdigheder, som aktiviteten udvikler:	Tænker ud af boksen Bæredygtighedsbevidsthed Innovativ tilgang Kommerciel fleksibilitet
Hvor mange personer aktiviteten er egnet til:	Mindst 3
Aktivitetens tidsforbrug:	60 min.
Hvor mange instruktører er der brug for?	Moderator til overvågning af tid og diskussion
Andre krav til aktiviteten (plads, udstyr osv.)	Videoapparat med lyd til at se på, en flipover, eksemplariske genstande
Beskrivelse af aktiviteten:	Vi har omhyggeligt udvalgt produkter, der er i overensstemmelse med nul-affaldsfilosofien og er produceret på en miljøvenlig måde. Diskuter følgende eksemplariske produkter: Pavyzdys su skirtukais Ingridos puodkėlės Papuošalai po Ingridos likučių Maišeliai iš marškinėlių Hvilke hovedtræk ville du medtage i deres

Du kan få flere idéer ved at se [#WISE Women Go Fashion Design Business](https://www.youtube.com/watch?v=-gyNpZv_aA&t=103s)

https://www.youtube.com/watch?v=-gyNpZv_aA&t=103s

RESSOURCER:

1. <https://www.zerowaste.com>
2. https://www.torontoenvironment.org/zerowaste_benefits
3. <https://www.zerowasteprekes.lt/>

ARTIFICIAL INTELLIGENS INDEN FOR KUNST

Billeder genereret af kunstig intelligens (AI) er blevet populære i de seneste år med fremkomsten af programmer til generering af AI-billeder. Både kunstnere og kritikere indrømmer, at AI-genererede kunstværker har haft en stor indflydelse på kunstverdenen. Selv med alle de varierede resultater, vi har set, vil der sandsynligvis være endnu mere innovation og kontroverser i horisonten. Det originale kunstværk, når det placeres ved siden af det AI-genererede for at sammenligne, viser i de fleste tilfælde en slående lighed.

AI genererer billeder baseret på de matematiske principper for diffuse mønstre. De indlæste data ødelægges og omdannes til støj, og ud fra denne støj skabes et helt nyt billede, om end det ligner dem, modellen blev trænet på. Interessant nok synes det AI-genererede kunstværk at have svært ved at håndtere anatomen af menneskelige figurer, idet der tilføjes ekstra fingre eller visse aspekter ikke gengives overbevisende. Selv om det endelige resultat ligner den ene eller den anden kunstners personlige stil, er det ikke en kopi, men et nyt værk, blot på grund af teknologiens særlige kendetegn.

Den største fordel ved AI-værktøjer til billedgenerering er, at den kreative proces er tilgængelig for et bredt publikum. Ideen er, at alle kan skabe kunst. Samtidig bemærkes det, at de fleste af de billeder, der skabes af AI, ikke er beregnet til offentlig brug, men til personlige formål.

Men nye teknologier har altid medført nye muligheder og nye trusler, frygt og mistillid. Indtil for nylig var de kunstnere, der mestrede traditionel maling, utilfredse med dem, der tegnede på en computer, og de var utilfredse med en sådan teknik som uautentisk og overoptimerede processen. Disse udviklere var bekymrede for, at digitale kunstnere ville tage deres job fra dem. Man var af den opfattelse, at hvis man tegner med computerprogrammer, så tegner programmet, ikke man selv.

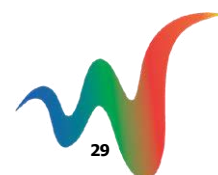
I princippet bruges meget lignende argumenter som dem, der nu bruges af digitale malere til AI-applikationer. Mange kunstnere, hvis vigtigste levebrød er at tegne til videospil, film eller andre kommercielle aktiviteter, er bange for, at de vil løbe tør for arbejde på grund af AI.

”

I naturen skaber ingen af de andre arter affald, men mennesket er i stand til at skabe affald, der ikke nedbrydes.

Ifølge kunsthistorikere er det teknologiske fremskridt og det paradoks, det skaber, ikke noget nyt fænomen, selv i kunstverdenen. Så snart fotografiet dukkede op, blev det ikke betragtet som

kunst, fordi det billede, der skabes af teknologien, er meget hurtigt og ikke kræver nogen stor indsats sammenlignet med et klassisk malet billede.



Med fremkomsten af digital fotografering blev de, der arbejdede med analogt fotografi, vrede. Før fotografieteknologiens fremkomst var det kun den rige, aristokratiske klasse, der kunne få deres portrætter malet, og fotografiet gav alle mulighed for at få deres portrætter. Den proces, vi er vidne til nu, er en demokratiseringsproces af teknologien, med AI-teknologier, som hidtil kun en lille gruppe mennesker kunne skabe, og nu bliver det tilgængeligt for alle.

AI vil sandsynligvis ikke sætte en stopper for alle fotofotografiske stilarter, men når det kommer til illustrationer, anses AI for at være dominerende i den nærmeste fremtid. Nogle kunstnere bruger allerede AI som en del af deres værktøjskasse, studerer, hvordan den fungerer, og hvilke nye funktioner den vil få, og forsøger også at uddanne andre undervejs.

Kunstnerne er også bekymrede over muligheden for at bruge kunstnerens genkendelige stil i uønskede sammenhænge. Ved hjælp af AI-modellen kunne man bede om at skabe en "akvarelboutique, der sælger stoffer eller våben".

og udgive den med et bestemt kunstnernavn på, selv om forfatteren ikke ønsker det. Selv om kunstnerens betænkeligheder rejser et alvorligt problem, er det også uundgåeligt med reproduktioner, der er skabt af mennesker, og efterligninger af andre kunstners stil.

Ekspertter bemærker, at forfatterens tegning ikke er en matematisk defineret ting, og at samfundet ikke helt har løst problemet med kopiering. Selv om kopisterne ikke er maskiner, men andre mennesker, kan grænsen mellem at kopiere og at lade sig inspirere af en anden forfatters værk være flydende og kræver ofte en ekspertundersøgelse.

Her er der også tale om ulige konkurrence. Nogle ophavsmænd er ikke indforstået med, at værker, der er skabt af kunstig intelligens, offentliggøres sammen med deres værker.

At uploade et billede skabt af kunstig intelligens ved siden af kunstværker, som det har krævet hundredvis af timers øvelse og mange års erfaring at skabe, er mere end respektløst.

Dan Eder

”

Et andet spørgsmål, der giver anledning til stor bekymring, er, at AI-træningsprocessen krænker udviklernes ophavsret. Når det drejer sig om AI-genererede billeder, er der stadig ikke nogen juridisk ramme for regulering af maskinlæring og ophavsretlige spørgsmål. Da man f.eks. skabte værktøjet Artstation, blev AI fodret med hundredvis af millioner af kunstners værker, men værktøjets skabere lyttede ikke til eller indhentede ikke tilladelse fra værkernes ophavsmænd til en sådan brug af deres værker. Derfor fik kunstnerne ikke kompensation og kunstnerisk anerkendelse for deres værker, der blev brugt i AI-undervisningen.

AI-virksomheden, der genererer AI-billeder, indrømmede, at hundredvis af millioner af kunstners værker fra hele verden blev brugt til at skabe værktøjet (Forbes, 2022). Men da

disse værker ikke har kodede metadata, der kan give oplysninger om billedets skaber, var det angiveligt umuligt at spørge ind til brugen af værkerne. Virksomheden siger, at der ikke er nogen måde at finde et billede online på og automatisk opspore dets ejer og derefter autentificere det.

Juridisk set er ophavsmandskabet til et kunstværk helt uafhængigt af, hvad der står i metadataen. Loven kræver, at ophavsmandens navn altid skal fremgå ved brug af værket, men det behøver ikke at fremgå af metadataene. Det forhold, at angivelsen ikke er overalt, betyder ikke, at værket ikke er beskyttet af ophavsretten, eller at det kan bruges uden tilladelse.

Der er i øjeblikket en debat om, hvorvidt maskinlæring bør have lov til at indsamle data online uden at spørge forfatterne individuelt. Lande som Det Forenede Kongerige, Estland, Tyskland og Frankrig har allerede godkendt undtagelser fra ophavsretten og tilladt, at værker fundet i kilder med fri adgang kan anvendes til tekst- og videoindsamling uden yderligere høring (Text and Data Mining (TDM) til ikke-kommercielle formål).

I henhold til den gældende lovgivning i nogle EU-lande kræves der tilladelse fra rettighedshaverne for at bruge ophavsretligt beskyttede værker på denne måde. Hvis ophavsmændene ikke har givet en sådan tilladelse, er deres rettigheder krænket. Dette krav gælder for anvendelse af værker, der er skabt af andre ophavsmænd, på enhver måde og med alle midler.

Det er endnu uvist, om de forfattere, hvis ophavsrettigheder er blevet krænket, vil gå til domstolene, og hvordan processen vil udvikle sig. Der findes endnu ingen retspraksis på dette område, men i den nærmeste fremtid kan det forventes, at rettighedshavere vil anlægge sag om krænkelse af deres rettigheder. Hver sådan sag er individuel, og hver enkelt situation vil utvivlsomt blive vurderet og behandlet individuelt. Indtil det er bygget op, er dette mere et meningsområde end et område med ophavsretlig ekspertise.

Nogle AI-sideregler indeholder allerede en bestemmelse om, at de skabere, der ikke ønsker, at deres arbejde skal bruges til at træne AI, skal markere det med "Ingen AI", når de uploader deres arbejde. Dette indgår i deres værk som metadata og forhindrer, at værket bruges til at indsamle data til maskinlæring.

Juridisk set er AI-kunst ikke forbudt. Fortalere for AI-kunst siger, at de ikke ønsker at fremhæve en bestemt måde af den kreative proces og opfordrer til, at billeder, der er skabt af AI, mærkes som skabt ved hjælp af kunstig intelligens.

Spørgsmålet om AI-skabt kunst minder om et gammelt fænomenologisk problem - i hvilket omfang er et værk afhængigt af den, der opfatter det, eller kan et kunstværk eksistere alene? Ifølge nogle modstandere af kunstig intelligens har et værk skabt af en maskine ikke en kreativ proces, en idé, og derfor er det et værdiløst kunstværk eller kan slet ikke kaldes et sådant værk.

Selv det største mesterværk bliver først kunst, når det forstås som et kunstværk. AI-teknologier er heller ikke autonome i forhold til mennesker, og kun mennesker kan bestille AI-genererede billeder og placere dem i en sammenhæng, hvor de kan opfattes som et kunstværk.

Der findes ingen gode eller dårlige teknologier eller værktøjer i moderne kunst, og ingen bør fortælle en kunstner, hvilket medie eller værktøj han/hun kan eller ikke kan bruge. Kunstnerne på dette område er imidlertid ikke bekymrede, fordi de diskutererede problemer for det meste ikke berører den moderne kunst som selvudfoldelse, aktivisme eller søgen efter nye betydninger, men de kreative industrier.

Det er vigtigt at forstå, at fremkomsten af nye teknologier og deres udvikling er en uundgåelig egenskab ved menneskets eksistens. Det er vigtigt ikke at flygte fra dem, men at integrere dem i vores dagligdag og skabe en juridisk og etisk model, der passer til alle parter.

PRAKTISK OPGAVE

Titel	Skabelse af kunst med kunstig intelligens
Aktivitetens art:	Gruppeaktivitet med en diskussion
Formålet med aktiviteten:	Nytænkning af kunstnerisk praksis på AI-manér
Færdigheder, som aktiviteten udvikler:	Tænk ud af boksen AI- bevidsthed Innovativ tilgang
Hvor mange personer aktiviteten er egnet til:	Mindst 3
Aktivitetens tidsforbrug:	120 min.
Hvor mange instruktører er der brug for?	Moderator til overvågning af tid og diskussion
Andre krav til aktiviteten (plads, udstyr osv.)	Enheder med stabil internetforbindelse
Beskrivelse af aktiviteten:	Moderatoren opfordrer og hjælper om nødvendigt deltagerne med at tilmelde sig en AI-assisteret kunstnerisk platform, f.eks. Artstation (https://www.artstation.com). Deltagerne uploader og skaber AI-genererede kunstværker individuelt eller som en kunstnerisk gruppe. Senere drøftede de resultaterne på følgende områder, f.eks. Lighed med det originale kunstværk, funktioner tilføjet af AI Etiske og juridiske aspekter implementering og <i>praktiske</i> aspekter af brugen af AI i deres egen praksis Markedsføringsmuligheder r Personlige følelser Feedback fra lokalsamfundet

Ressourcer:

1. https://mymodernmet.com/antii-karppinen-ai-generated-art/?utm_source=convert-kit&utm_medium=email&utm_campaign=weekly-broadcast&utm_term=ai-art-jan-23
2. <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2022/09/16/midjourney-founder-david-holz-on-the-impact-of-ai-on-art-imagination-and-the-creative-economy/>
3. <https://www.artstation.com>
4. <https://lithuania.ai/>

KRYPTOTALUTAER

En forenklet definition beskriver kryptotalutaer som virtuelle penge, der eksisterer i computersystemer (White, A. K., 2017). Som fænomen har de eksisteret siden 1997, hvor den første version af kryptotalutaen "B-Money" blev skabt.

Kryptotalutaer bruger kryptografiske metoder til at beskytte og understøtte transaktioner: transaktionskoder krypteres, og når en finansiel transaktion i kryptotaluta er gennemført, bliver den registreret i valutaens blockchain.

Blockchain er som en kryptotalutabog, der sikkert gemmer oplysninger om hver eneste transaktion, der nogensinde er foretaget i den pågældende kryptotaluta. Den blockchain-teknologi, som kryptotalutaer er baseret på, blev første gang beskrevet i en doktordisputats af David Chaum i 1982. Endnu senere kom der Bit Gold og andre valutaer.

Kryptotalutaenheder skabes gennem en teknologisk proces, der kaldes "mining". Personer, der ønsker at udvinde en kryptotaluta, downloader og installerer software på deres computere. Computeren udfører derefter matematiske beregninger for at skabe de nye kryptotalutaenheder.

Kryptotalutaer er i den seneste tid blevet betragtet som et tilsvarende alternativ til konventionelle penge, selv om de er decentraliserede og ikke er under tilsyn af nogen national myndighed.

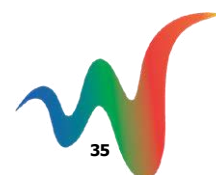
Selv om kryptotalutaer ikke har nogen fysisk form - ingen mønter eller sedler at røre ved - anses deres største fordel for at være muligheden for at foretage anonyme onlinebetalinger direkte mellem brugere uden brug af traditionelle banker eller andre mellemhænd.

Den mest populære og mest kendte kryptotaluta er bitcoins, som anses for at være benchmark for kryptotalutaer. Denne valuta kan dog betragtes som pioneren på det virtuelle finansielle marked, da det er den, der fik folk til at tro på fremtiden for dette instrument og tiltrak millioner af investorer til markedet.

Den næstmest populære valuta er Ethereum. Der findes over tusind forskellige kryptotalutaer, hvoraf mange er et par euro eller endnu mindre værd.

I 2022 blev den samlede markedskapitalisering af kryptotalutaer på verdensplan anslået til mere end 1 billion USD i 2022.

Økonomer mener, at markedet for kryptotaluta er direkte forbundet med den globale økonomis generelle tilstand. For mange investorer er spørgsmålet ikke længere, hvordan de kan tjene flere penge, men hvordan de kan holde deres opsparing sikker i en inflationær kontekst. Dette har ført til en opdeling af kryptomarkedet i forskellige sektorer: kryptotalutaer, DeFi, NFT'er (se næste afsnit), tokeniseringsprojekter, minedrift og andre blockchain-teknologier. Hver af disse sektorer udvikler sig uafhængigt af den anden, hvilket bekræfter markedets modenhed.



”

Litauen er førende i EU med hensyn til antallet af kryptovalutavirksomheder, der opererer i landet. Ifølge Litauens centralbank vil der i 2022 være mere end 700 kryptovalutavirksomheder i landet. Estland, der ligger på andenpladsen, har halvt så mange kryptovirksomheder med kun 381.

I 2020 var der kun 8 kryptovalutavirksomheder registreret i Litauen. I 2021 steg antallet til 188, og inden udgangen af 2022 rapporterede Republikken Litauens finansministerium, at mindst 250 virksomheder opererede på markedet for kryptovaluta-tjenester.

Regulering af markedet for kryptovaluta

Der er generel enighed om, at kryptovaluta-sektoren har brug for klarere regulering og spilleregler for at sikre dens videre udvikling. MiCA, et sæt reguleringsregler for kryptovalutaer i Europa, vil træde i kraft i flere etaper i 2023. Indførelsen af nye love og regler, præcisering af beskatning og endda indførelsen af CBDC'er (nationale centralbankers digitale valuta- rencies) er de næste forbedringer af de lovgivningsmæssige rammer på linje.

Som forberedelse til globale ændringer på EU-plan har Litauen, som er førende i verden med hensyn til antallet af kryptovalutavirksomheder, indført strengere regulering af udbydere af kryptovaluta-tjenester i de seneste år med mere detaljerede regler om kundeidentifikation og et forbud mod anonyme konti. Den nye forordning har skærpet kravene til operatører af kryptovalutabørser, som skal øge deres autoriserede kapital til mindst 125.000 euro fra den 1. januar 2023. Kun personer med fast bopæl i Republikken Litauen må have man- ageriske stillinger i kryptovalutavirksomheder.

Beskatning

Efterhånden som investeringer i kryptovaluta vinder frem, er aktører inden for kunst og kunsthåndværk opmærksomme på, at nogle købere kan være interesserede i at købe deres kunstværker i kryptovaluta. Som en innovativ måde at tænke på i fremtiden er det derfor vigtigt at gøre denne mulighed tilgængelig på onlineplatforme, hvor ens kreationer eller produkter handles.

Indkomst fra transaktioner i kryptovaluta kan medføre skatte- og indberetningsforpligtelser.

Det er vigtigt at bemærke, at produktionen (minedrift) af kryptovalutaer ikke betragtes som en indkomst i sig selv uden realisering. Indtægter fra kryptovalutaer anses for at være det vederlag, der stammer fra det efterfølgende salg, realisering eller ombytning (køb af råvarer som f.eks. NFT'er) af den købte kryptovaluta.

Ud fra et skattemæssigt perspektiv er der to måder at tjene penge på med kryptovalutaer: gennem enkeltstående transaktioner eller gennem individuelle aktiviteter. Den skattemæssige behandling og angivelse af indkomst fra transaktioner med kryptovaluta afhænger af aktivitetstypen.

Engangstransaktioner defineres som lejlighedsvis engangstransaktioner, dvs. hvor der ikke er planlagt nogen køb- og salgsaktivitet i kryptovalutaer. Indtægter fra salg af kryptovalutaer fra en-

af transaktioner i løbet af et kalenderår angives og beskattes som indkomst fra salg eller anden afhændelse af anden formue.

EKSEMPLET MED LITAUEN

- Det samlede indkomstbeløb fra transaktioner i kryptovaluta beregnes ved at trække omkostningerne ved at erhverve aktivet fra den samlede indkomst, der er modtaget.
- Hvis dette beløb ikke overstiger 2.500 EUR om året, er indkomsten skattefri og skal ikke angives.
- Hvis beløbet overstiger dette beløb, beskattes den del af indkomsten, der overstiger 2 500 EUR, med en personlig indkomstskat (PIT) på 15 % eller 20 %. Sådanne indtægter skal angives.
- Det samlede beløb af anden skattepligtig indkomst, der modtages i løbet af kalenderåret, op til 120 nationale gennemsnitslønninger, beskattes med 15 % PIT. Det samlede beløb, der overstiger 120 nationale gennemsnitslønninger, beskattes med 20 % PIT.
- Forpligtelsen til at registrere en kryptovaluta-relateret selvstændig virksomhed på grundlag af et certifikat opstår, når aktiviteten med køb, salg eller fremstilling af kryptovalutaer udføres i en sammenhængende periode og har til formål at skabe en varig økonomisk fordel. Det vil sige, at der skal være en vis kontinuitet i personens transaktioner og et motiv til at indgå i fremtidige transaktioner, herunder levering af tjenester til produktion af kryptovaluta eller leje af de nødvendige faciliteter.
- For aktiviteter i forbindelse med kryptovaluta skal der betales PIT af den skattepligtige indkomst af den enkeltes aktiviteter i forbindelse med kryptovaluta. Denne indkomst beregnes ved fra indkomsten fra den individuelle aktivitet i kalenderåret at fratrække de faktisk afholdte udgifter, der er dokumenteret med dokumentation for omkostningerne til erhvervelse eller produktion af kryptovalutaer, eller ved at fratrække 30 % af indkomsten uden dokumentation.
- PIT-satsen for indkomst fra selvstændig virksomhed afhænger af størrelsen af den skattepligtige indkomst, som den hjemmehørende person tjener i kalenderåret:
 - hvis den skattepligtige indkomst ikke overstiger 20 000 EUR om året, gælder en PIT-skattesats på 5 %;
 - hvis den skattepligtige indkomst overstiger 20 000 EUR, men ikke 35 000 EUR om året, er PIT-skattesatsen mellem 5 og 15 % afhængigt af indkomstbeløbet;
 - hvis den skattepligtige indkomst overstiger 35 000 EUR om året, gælder en PIT-skattesats på 15 %.
- I tilfælde af individuelle aktiviteter, der involverer kryptovalutaer, skal indkomsten fra sådanne aktiviteter i alle tilfælde angives, uanset hvor stor indkomsten er, og uanset om der skal betales indkomstskat. Desuden giver sådanne aktiviteter anledning til en forpligtelse til at betale bidrag til den nationale socialforsikring (NSI) og den obligatoriske sygesikring (CHI).
- Handel med kryptovaluta giver ikke anledning til pligt til at lade sig registrere til moms, uanset hvor stor en modydelse der modtages for den solgte kryptovaluta. Der er dog en undtagelse: hvis der leveres tjenesteydelser i forbindelse med produktion af kryptovaluta, og den person, der leverer sådanne tjenesteydelser, allerede er momspligtig, eller hvis beløbet på 45 000 EUR overskrides, skal sådanne tjenesteydelser beskattes med en momssats på 21 %

(hvis personen ikke er momspligtig, og det overskredne momsbeløb er på 45 000 EUR, opstår der pligt til at lade sig momsregistrere).

- Ved udgangen af kalenderåret skal alle, der har modtaget indkomst fra kryptovalutaer, indsende en årlig indkomstskatteangivelse og betale den skyldige indkomstskat senest den 2. maj det følgende år (da den 1. maj er en helligdag i Litauen).

PRAKTISK ØVELSE

Titel	At lære kryptovalutaer at kende
Type af aktivitet:	Gruppeaktiviteter og diskussion
Operationel målsætning:	Brug af kryptovalutaer i kreative aktiviteter
Færdigheder udviklet gennem aktiviteter:	Tænk ud af boksen Forståelse af kryptovalutaer Innovativ tilgang
Mindste antal deltagere:	1
Varighed:	120 min.
Hvor mange instruktører er der brug for?	En moderator, der kan hjælpe med at navigere på kryptokur- rency-webstedet
De operationelle krav er forskellige;	Smart enhed eller computer, stabil internetforbindelse
Beskrivelse af aktiviteterne:	For det første forklarer moderatoren, at der ikke er nogen bankgebyrer, når man køber og betaler for kryptokur- rency. Der skal dog betales gebyrer til mellemændene, som ofte er højere end ved køb på nettet og betaling med bankkort. Processen med at købe kryptovaluta bliver derefter sat i værk: • Der oprettes en virtuel tegnebog for den pågældende kryptovaluta på det valgte kryptovalutawebsted; • Når din tegnebog er oprettet, får du dit personlige og offentlige kontonummer. De er unikke for hver person. Det personlige bruges til at logge ind på systemet, og det offentlige skal angives for at modtage penge. Formidleren forklarer, at det personlige kontonummer kan sammenlignes med et password til en e-banking, mens det offentlige kontonummer kan sammenlignes med et bankkontonummer. I modsætning til e-banking kan de kryptovalutaenheder, der er indeholdt i et personligt kontonummer for kryptovaluta, ikke genvindes, hvis det personlige kontonummer for kryptovalutaen går tabt eller glemmes. Alternativt kan du kontakte tjenesteudbydere, der tilbyder at oprette bitcoinkonti på deres websteder og bruge dem som mellemænd. Der er så ingen grund til at frygte tab af et personligt kontonummer. • Dernæst skal du åbne en betalingskonto på et af de særlige websteder, der fungerer som

	mellemed mellem banken og kryptovalutaveksleren.
--	--

	• Du skal overføre penge fra din bank til denne konto og bruge dem til at købe kryptokurrency på børsen. For at købe bitcoins vil det for eksempel koste yderligere 10-20 euro at åbne en sådan konto og foretage et køb af bitcoins i Litauen. • Når du har købt en kryptovaluta, kan du prøve at bruge den til at betale for varer og tjenester eller overføre penge til en anden bruger - du skal blot kende deres offentlige kontonummer. Der opkræves ikke bankgebyrer for sådanne overførsler. • Selve kryptovalutaoverførslerne er betalt. Når du foretager en overførsel, skal du angive det beløb, du ønsker at betale, for at overførslen kan gennemføres hurtigst muligt. Jo højere beløb, jo hurtigere udføres overførslen. I de fleste tilfælde inkluderer websteder, der hjælper dig med at overføre kryptovalutaer eller konvertere dem til almindelige valutaer, transaktionsgebyret på forhånd i deres service og tilføjer deres eget mæglergebyr. I Litauen kræver intermæglere, der letter sådanne transaktioner (Bitmarket, Spectrocoin osv.), personlige data og endda en kopi af et personligt dokument. • Når en kryptovaluta foretager en finansiell transaktion, registreres transaktionen i den pågældende valutas blockchain. Dette er som en kryptovaluta-bog, som sikkert gemmer oplysninger om alle transaktioner, der nogensinde er foretaget i den pågældende kryptovaluta. Disse blockkædeoplysninger sendes regelmæssigt til alle personer med kryptovalutakonti, som har valgt at modtage sådanne rapporter. • Antallet af kryptovalutaenheder på en personlig konto er synligt for alle til enhver tid. Indehaverens identitet forbliver dog ukendt. Dette sikrer, at ingen bruger af systemet kan "hacke" det centrale system og øge antallet af valutaenheder, som han eller hun har.
--	--

	• Bemærk, at selv om det underliggende system er sikkert, er det ikke en garanti for, at de mange forskellige tredjepartssystemer, der er knyttet til det, f.eks. mæglerprogrammer, der gør det nemt at købe og sælge kryptovalutaer eller konvertere dem til traditionelle penge, er sikre. De vigtigste sider om kryptovalutaer anbefaler, at man ikke opbevarer store pengebeløb på kryptovalutakonti, når der ikke finder transaktioner sted. Og hvis kryptovaluta-wallet opbevares på din egen computer, er det vigtigt at være ekstra omhyggelig med computerens sikkerhed. • Hverken bankerne eller staten har kendskab til transaktioner i kryptovaluta. Kryptovalutaer kan bruges til finansielle transaktioner uden brug af banker og uden at holde dit navn hemmeligt. Alle kan åbne en kryptovalutakonto, også dem, der ikke kan eller ikke ønsker at åbne en bankkonto. Diskuter disse aspekter med deltagerne. • Hvis du modtager et stort beløb i kryptovaluta fra et andet land, skal du bruge mellemmand til at veksle det til euro. Som nævnt ovenfor vil de kræve personlige oplysninger. Mange e-butikker, der tillader kryptovaluta-betalinger, kræver også personlige data.
Hjemmearbejde	Tænk på din kreative praksis og skriv mindst 3 grunde til, at det er værd at bruge kryptokurser i din praksis, og mindst 3 grunde til, at det ikke er værd at gøre det.

Se bilag 2 om NFT'er for yderligere oplysninger.

Se også videoundervisningen #WISE Women Go Crypto på
<https://www.youtube.com/watch?v=d-CWsXwueBZY&t=19s>



Kūrybos ir meno moterų verslumo skatinimas

WISE WOMEN GO CRYPTO

2022-04-21 | Vilnius

Lektorė Skaidrė Vainikauskaitė-Tomaševičienė
Asocijuotasis partneris Povilas Goberis



Ressourcer

1. Kryptovaluta. Abraham K. White, 2017.
2. <https://www.15min.lt/verslas/naujiena/finansai/kas-laukia-kripto-2023-me-tais-662-1989826>
3. <https://www.verslimama.lt/kriptoaliutu-era-kada-investavimas-i-sia-tur-til-klase-bus-apmokestintas/>

NFT

I lang tid syntes teknologi og kunst at være svære at forene: et-taller og nuller på den ene side, billeder, lyde, bevægelser og andre udtryksformer på den anden side. Men tingene er ved at ændre sig, og hvis man kan sælge en banan, der sidder fast på væggen, for 120.000 dollars, hvorfor skulle eterne og nullerne i det virtuelle rum så være værre? De har en målbar værdi takket være blockchain-teknologien og dens nye udløber, non-fungible tokens (NFT'er).

NFT'er er ved at blive den vigtigste valuta i metaverset. De har form af håndgribelige digitale objekter og angiver en genstands originalitet og bekræfter samtidig ejerskabet af den gennem blockchain-teknologi. Ejere af unikke digitale kreationer, såsom billeder, GIF'er, audiovisuelt indhold og merchandise i spil, kan gøre dem til aktiver og handle med dem på forskellige spil, sociale netværk og andre onlineplatforme.

NFT'er kan ses på mange forskellige måder: Nogle kalder det en platform, andre kalder det en måde at beskytte virtuelle aktiver på, men der er også mange, der ser NFT'er som et spil. Fra auktionshuse, der sælger NFT-kunstværker for millioner til verdensberømte kunstnere og kunstnere, der overfører deres værker til NFT, er det svært ikke at blive forbløffet over, hvor hurtigt NFT er vokset i popularitet og anerkendelse. Internationale virksomheder kigger allerede ind på dette område, for hvilke NFT ville åbne et rum til at tilbyde deres varer i fremtidens metaversum.

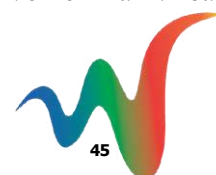
NFT-tokens er unikke og kan ikke udveksles med andre tokens. For eksempel er blockchain-kryptovalutaer som bitcoins, ether osv. fungible, dvs. at hvis du sender en bitcoin og modtager en anden, vil du have det samme, nemlig en bitcoin. I modsætning hertil er NFT-tokens uniktiseret, og dit ejerskab ændres, når du udveksler dem.

”

For at bruge en brætspilsanalogi, ville bitcoins i Monopoly være pengene, og NFT-tokens ville være spillekortene. Hvis du udveksler det samme beløb med en anden spiller, forbliver dine beholdninger identiske, mens gade- kortene er forskellige og unikke, så situationen ændrer sig dramatisk.

En NFT kan forvandles til stort set enhver virtuel skabelse: et foto, et billede, en video, en lydoptagelse eller blot et tekstdokument. Selve filen uploades til blockchainen og kan, ligesom virtuelt ethvert digitalt indhold, ses, gemmes eller kopieres. Det er NFT'en, der gør det pågældende stykke indhold unikt; den er en slags ægthedscertifikat, der bekræfter, at den person, der har den, er den sande ejer af værket.

Der kan opstå et naturligt spørgsmål: Hvis indholdet kan ses og kopieres, hvorfor har vi så



brug for en NFT? Det er der flere grunde til:

For det første kan udgiveren af NFT'en overføre visse brugsrettigheder til værket til køberen. F.eks. for at give ejeren af NFT'en lov til at sælge tøj, kopier og andre genstande med billedet.

NFT-ejere er imidlertid mere tilbøjelige til at se sig selv som "næste generation af samlere" og håber, at værdien af de unikke aktiver, de erhverver i dag, vil stige i fremtiden. Når alt kommer til alt kan alle købe en plakat af Mona Lisa og få den indrammet, men der findes kun ét rigtigt maleri.

En række berømtheder har allerede taget hul på NFT-markedet ved at sælge deres første NFT'er eller NFT-kits, herunder Kings of Leon, deadmau5, Justin Bieber, Snoop Dogg, skuespilleren William Shatner, NBA-basketballspilleren Steph Curry, fodboldspilleren Lionel Messi og mange flere.

En række virksomheder er også ved at undersøge NFT'er, såsom Nike, som har annonceret, at de vil producere virtuelle sneakers og andet tøj, og supermarkedskæden Walmart overvejer også sin egen kryptovaluta og NFT-varer.

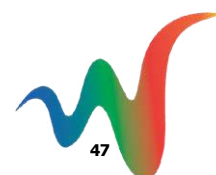
” Den hidtil mest højt profilerede NFT-transaktion var kunstneren Mike Winkelmanns (også kendt som Beeple) "Everyday: the first 5,000 days", der blev solgt hos Christie's for svimlende 696 millioner dollars.

Winkelmann har selv kaldt NFT-markedet for "ekstremt spekulativt", da alt, hvad folk køber i dag, kan være nul værd om en måned, et år eller et årti. Og nogle NFT-projekter rejser faktisk spørgsmål om, hvorfor folk har brug for det.

Det bedste eksempel på dette er måske "The Loot: (for Adventurers)"-projektet af Dom Hofmann, medstifter af det sociale netværk Vine. Manden skabte en app, der genererede tilfældige lister over "krigerudstyr" med fiktive genstande lige fra hovedbeklædning og rustning til sko og smykker. Han uploadede derefter 7 777 af disse lister til en blockchain og opfordrede folk til at hente dem og kun betale et transaktionsgebyr. De blev straks opkøbt, og i løbet af få dage solgte folk de meningsløse tekstlister for tusindvis af dollars stykket - Coindesk anslår, at projektets samlede værdi har nået 180 millioner dollars.

På den ene side krævede folk så meget for deres lister, men de blev ikke nødvendigvis købt af nogen. Desuden handles NFT'er i kryptovalutaer, som i sig selv svinger meget i værdi.

På den anden side afhænger værdien af alle ting - fra frimærker og malerier til diamanter og de samme penge - af, hvordan de vurderes af de mennesker, der har dem, og de mennesker, der ønsker dem, med andre ord af udbud og efterspørgsel. Og måske er der ikke så stor forskel på en banan, der hænger fast på væggen, og et tekstdokument med otte punkters tilfældige ord.



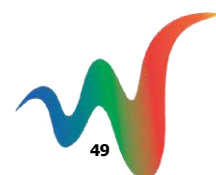
PRAKTISK OPGAVE

Titel	Vigtige oplysninger om NFT
Aktivitetens art:	Individuel aktivitet med konsultationer
Formålet med aktiviteten:	Praktiserende NFT præsenterer på Solsea step-by-step
Færdigheder, som aktiviteten udvikler:	NFT-bevidsthed Innovativ tilgang digitale færdigheder, herunder digital markedsføring og SEO
Hvor mange personer aktiviteten er egnet til:	1
Aktivitetens tidsforbrug:	180 min.
Hvor mange instruktører er der brug for?	Mentor til at rådgive og løse tekniske problemer
Andre krav til aktiviteten (plads, udstyr osv.)	En enhed med en stabil internetforbindelse Et digitalt kunstværk, der skal præges
Beskrivelse af aktiviteten:	NFT-forberedelsesprocessen består af fire hovedtrin, som hver deltager skal følge for at få et vellykket resultat. Trin 1. Valg af de beskrivende egenskaber, der passer bedst til en NFT, herunder • Kategori (kunst, fotografi, CGI osv.) • Underkategori (tegning, skulptur, collage, maleri, scenekunst, video, lyd) • Titel, f.eks. "Solopgang" eller "Frodig skov i naturen" (op til 32 tegn) • En kort beskrivelse af NFT'en, f.eks. "En pige, der går ned ad vejen med blomster" (op til 128 tegn) • Beskrivelse, dvs. en lang version af beskrivelsen, som kan indeholde en historie om kunstværket (ubegrænset antal tegn) • Trin 2. Valg og udvælgelse af den rigtige licens til NFT'en fra listen nedenfor: • Privat brug/ikke-kommerciel udnyttelse • Personlig offentlig fremvisning/ Ikke-kommerciel udnyttelse

	• Offentlig fremvisning/ Ikke-kommerciel udnyttelse • Gengivelse/kommerciel udnyttelse • I dette trin skal royalties fra sekundære salg angives i procent, som ville blive betalt, hvis NFT'en handles (f.eks. 10 %). Trin 3. Overførsel af • Et statisk preview-billede af NFT'en som en JPG-, GIF- eller PNG-fil (maks. 10 MB) • Animeret forhåndsvisning (valgfrit, ikke nødvendigt; maks. 10 MB) • Den faktiske artwork-fil, som kan være JPG, GIF, PNG, MP4, M4A, MP3, OGG, WAV, MOV, PDF-formater (maks. 40 MB) Trin 4. Færdiggørelse af NFT'en ved at tilføje • Ekstern URL, dvs. et link til det websted, hvor kunstværket præsenteres, beskrives eller sælges (f.eks. Instagram, e-shop-side) (valgfrit) • Egenskaber, dvs. visse egenskaber, der beskriver kunstværket godt. Det er ligesom nøgleord for NFT. Det kunne være farven (rød), tøjet (afslappet) osv. En NFT kan indeholde flere sådanne træk.
--	---

Læs mere på #WISE hjemmeside Den danske kunstner Mugaska: Min første NFT - en spændende tur til Metaverse <https://mugaska.com/2022/09/19/my-first-nft-an-exciting-trip-to-the-metaverse/?fbclid=IwAR35lcR-ztLEchlo94tmTzO43bECPo7av3VhzflwINChORSoSbslrFklXBFw>

I bilag 3 findes også albummet om den internationale udstilling af NFT'er skabt af kvinder i forbindelse med den første WISE WOMEN WEEK i Vilnius, Litauen.





Erasmus+

Europa-Kommissionens støtte til udarbejdelsen af denne publikation er ikke ensbetydende med, at den godkender indholdet, som udelukkende afspejler forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for den eventuelle anvendelse af oplysningerne i denne publikation.