

# UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZNEGO

## POUCZENIE co do sposobu wypełniania oferty:

Ofertę należy wypełnić wyłącznie w białych pustych polach, zgodnie z instrukcjami umieszczonymi przy poszczególnych polach lub w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdką, np. "pobieranie\*/niepobieranie\*" oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź i pozostawić prawidłową. Przykład: "pobieranie\*/niepobieranie\*".

## I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

<b>1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta</b>	Prezydent Miasta Szczecin
<b>2. Rodzaj zadania publicznego<sup>1)</sup></b>	26) działalność na rzecz integracji europejskiej oraz rozwijanie kontaktów i współpracy między społeczeństwami 16) kultura, sztuka, ochrona dóbr kultury i dziedzictwa narodowego

## II. Dane oferenta(-tów)

<b>1. Nazwa oferenta(-tów), forma prawna, numer w Krajowym Rejestrze Sądowym lub innej ewidencji, adres siedziby, strona www, adres do korespondencji, adres e-mail, numer telefonu</b>	Nazwa: <b>Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne VIATOR</b> , Forma prawna: <b>Stowarzyszenie Rejestrowe</b> , Numer Krs: <b>0000099616</b> , Kod pocztowy: <b>61-701</b> , Poczta: <b>Poznań</b> , Miejscowość: <b>Poznań</b>
<b>2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)</b>	

## III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

<b>1. Tytuł zadania publicznego</b>	GRY MUZEALNE - jako forma wspierania edukacji kulturalnej i rozwoju kompetencji kulturalnych mieszkańców Szczecina
-------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>2. Termin realizacji zadania<sup>2)</sup></b>	Data rozpoczęcia	01.05.2021	Data zakończenia	29.07.2021
--------------------------------------------------	------------------	------------	------------------	------------

### 3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)

#### Opis zadania

Projekt „GRY MUZEALNE - jako forma wspierania edukacji kulturalnej i rozwoju kompetencji kulturalnych mieszkańców Szczecina" zakłada opracowanie, wydrukowanie, promocję i dystrybucję gry muzealnej, które będą oparte o stałe ekspozycje w wybranych muzeach na terenie Szczecina lub ewentualnie jego bliskich okolicach.

Gra muzealna to specyficzna forma gry turystycznej, która dostępna jest w trybie ciągłym dla wszystkich chętnych. Co to oznacza? Turyści oraz mieszkańcy województwa będą mogli poznać region, jego kulturę, historię za pomocą przygotowanej specjalnie gry muzealnej. Wystarczy pobrać kartę startową z internetu albo z kasy muzeum i samodzielnie ruszyć śladem przygotowanych wskazówek.

Gry muzealne doskonale wpisują się cele konkursu czyli wsparcie wydarzeń kulturalnych i artystycznych w obszarze kultury, sztuki, ochrony dóbr kultury i dziedzictwa narodowego realizowanych na terenie województwa.

Planowana gra będzie miała formę wielopłaszczyznowej karty startowej. Gra będzie wydana w liczbie 1000 sztuk. Dodatkowo gry będą zintegrowane ze współtworzonym przez nasze Stowarzyszenie serwisem [www.gryturystyczne.pl](http://www.gryturystyczne.pl), za pośrednictwem którego uczestnicy gier będą mogli sprawdzić poprawność finałowej odpowiedzi z karty startowej i pobrać certyfikat zwycięzcy.

Szacujemy, że w czasie trwania projektu w grach weźmie udział około 150 osób, a gra trwale wzbogaci ofertę wybranych muzeów miasta Szczecin. Dzięki temu efekt projektu będzie miał charakter długofalowy.

Realizacja każdej z gier będzie obejmować:

1. Wizję lokalną w miejscu gry - przygotowania gry muzealnej rozpoczynamy od wytypowania i odwiedzenia wybranych muzeów, w których rozgrywać się ma projekt. Na miejscu robiona jest dokumentacja fotograficzna niezbędna do stworzenia gry. Przeprowadzamy również wywiad z pracownikami muzeum w celu poznania potrzeb placówki. Dzięki dokonaniu tak szerokiej analizy możemy przygotować projekt, który odpowiadać będzie szerokiej grupie odbiorców .
2. Opracowanie makiety gry – dokonana analiza ekspozycji muzealnych pozwoli nam na stworzenie niepowtarzalnego scenariusza gry. Nasi twórcy gier przygotowują makietę, graficzne przedstawienie scenariusza. Kiedy mamy gotowy wstępny projekt, czas na testerów, którzy będą sprawdzać, czy pasują do siebie poszczególne elementy gry, czyli kolejne zadania, z którymi musi się uporać uczestnik zabawy. Zatwierdzona makietka zostanie poddana korekcie językowej i technicznej.
3. Konfigurację skryptu internetowego obsługującego projekt – wyprodukowane przez nas gry umieszczamy w serwisie [muzealne.gryturystyczne.pl](http://muzealne.gryturystyczne.pl), skąd można je w każdej chwili pobrać w wersji PDF.
4. Działania promocyjne – aby zachęcić młodzież do udziału w projekcie przygotujemy reklamę, która zostanie umieszczona w mediach społecznościowych. Planujemy także rozesłać do lokalnych mediów notkę prasową z informacjami o grze.
5. Druk i kolportaż – wydrukowane egzemplarze naszej karty startowej zostaną dostarczone do

muzeum biorącego udział w projekcie (jako uzupełnienie do dystrybucji internetowej).

#### Miejsce realizacji

Wybrane muzeum miasta Szczecina (lokalizacja gry muzealnej)

#### 4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
ilość opracowanych gier	1 sztuka	przedstawione karty gier
Ilość uczestników	150 osób	statystyki pobrań gier oraz informacja ze współpracujących placówek o ilości użytkowników, którzy pobrali kartę do gry
ilość osób które dowiedziały się o projekcie	4000 osób	statystyki z serwisu facebook, ilość wysłanych maili, itp.
ilość kart startowych przekazanych muzeom	1000 sztuk	dokumentacja projektu

#### 5. Krótka charakterystyka Oferenta, jego doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie oraz zasobów, które będą wykorzystywane w realizacji zadania.

##### Charakterystyka oferenta

Początki istnienia SKT Viator sięgają 2001 r. - wtedy to powstał Studencki Klub Turystyczny VIATOR. Jego którego działalność wyrażała się w organizowaniu różnego rodzaju imprez, wycieczek oraz obozów, aż do 2006 r., kiedy to przy współpracy z twórcą gier- historykiem Szymonem Dąbrowskim zaczęło organizować, bądź współorganizować gry o charakterze edukacyjno- kulturalnym. Coraz większa ilość realizacji takich projektów sprawiło, że członkowie Stowarzyszenia zdecydowali o zmianie statusu organizacji i przyjęciu nazwy Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne VIATOR.

##### Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Od 2006 roku Stowarzyszenie zrealizowało lub współrealizowało ok. 60 projektów obejmujących imprezy turystyczne, gry internetowe, gry miejskie, akcje edukacyjne itp. Najważniejszymi z przeprowadzonych przez nas projektów były:

- cykl wycieczek i wyjazdów studyjnych po krajach europejskich: Ukraina, Macedonia, Białoruś, Mołdawia, Słowacja i Czechy.
- 4 gry miejskie poświęcone enigmatyce (w tym jedna anglojęzyczna), w latach 2007 – 2017,

organizowane we współpracy z Urzędem Miasta Poznania, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego.

- 10 internetowych gier kryptologicznych ŁAMACZE SZYFRÓW poświęconych enigmie, w latach 2009 – 2019, realizowanych we współpracy z Urzędem Miasta Poznania, Starostwem Powiatowym w Gnieźnie, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem Marszałkowskim Województwa Małopolskiego, Muzeum Historii Polski, Muzeum Oręża Polskiego.
- 7 międzynarodowych gier kryptologicznych theCODEBREAKERS poświęconych enigmie (w wersji anglojęzycznej, hiszpańskojęzycznej i niemieckojęzycznej), w latach 2011-2019, organizowane we współpracy z Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem ds. Kombatantów i Osób Represjonowanych, Ministerstwem Obrony Narodowej.
- 8 gier miejskich poświęconych powstaniu wielkopolskiemu, w latach 2006-2017, we współpracy z Urzędem Miasta Poznań, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego,
- cykl Turystycznych Gier Miejskich, we współpracy z Urzędem Miasta Poznania, Urzędem Marszałkowskim Województwa Małopolskiego, Urzędem Gminy Sulęcyno, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem Marszałkowskim Województwa Dolnośląskiego, Bydgoskim Centrum Informacji,
- szereg innych gier miejskich o tematyce historycznej, turystycznej, edukacyjnej i kulturalnej, we współpracy m.in. z Urzędem Miasta Poznania, Urzędem Marszałkowskim Województwa Wielkopolskiego, Urzędem Marszałkowskim Województwa Małopolskiego.
- 17 gier muzealnych powstałych między innymi w: Muzeum Ziemi Nadnoteckiej w Trzciance, Muzeum Dzieci Wrzesińskich we Wrześni, Muzeum Ziemi Kępińskiej, w Muzeum Powstanie Wielkopolskiego 1918-19 w Poznaniu oraz w Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy.

#### **Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania**

##### Zasoby kadrowe

Projekt realizować będzie zespół ok 15 osób (zarówno wolontariuszy jak i zatrudnionych na umowę o dzieło lub zlecenie) mających doświadczenie w realizacji poprzednich projektów Stowarzyszenia.

Ważniejszymi osobami realizującymi projekt będą:

- Piotr Stankiewicz – księgowy i koordynator administracyjny projektów Stowarzyszenia,
- Agnieszka Przybyszewska - twórcza gier muzealnych,
- Szymon Dąbrowski – historyk, realizator gier miejskich oraz gier do samodzielnej realizacji,
- Marcin Kroma - historyk,
- Piotr Ciesielski – przewodnik turystyczny,
- Marta Kicza – informatyk, autor skryptów w ok. 30 projektach Stowarzyszenia.

##### Zasoby rzeczowe:

- drukarka,
- lokal biurowy
- zestaw komputerowy,
- literatura dotycząca tematu.

#### **IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego**

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
-----	---------------	-------------	-----------	-----------------

1.	Przygotowanie i publikacja gry muzealnej	8200,0		
2.	Promocja gry	1000,0		
3.	Koordinacja i obsługa rozliczeniowa projektu	800,0		
<b>Suma wszystkich kosztów realizacji zadania</b>		10000,0	10000,0	0,0

## V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent\* / oferenci\* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)\* / zalega(-ją)\* z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
- 4) oferent\* / oferenci\* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ją)\* / zalega(-ją)\* z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
- 5) dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym\* / inną właściwą ewidencją\* ;
- 6) wszystkie informacje podane w ofercie oraz załącznikach są zgodne z aktualnym stanem prawnym i faktycznym;
- 7) w zakresie związanym ze składaniem ofert, w tym z gromadzeniem, przetwarzaniem i przekazywaniem danych osobowych, a także wprowadzaniem ich do systemów informatycznych, osoby, których dotyczą te dane, złożyły stosowne oświadczenia zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.

.....

....

.....

....

.....

....

(podpis osoby  
upoważnionej  
lub podpisy osób  
upoważnionych  
do składania oświadczeń  
woli  
w imieniu oferenta)

Data.....

Załączniki:

1. Oświadczenie do umowy (*fakultatywny - złożony elektronicznie*)
  2. Dodatkowy załącznik (np. pełnomocnictwo, upoważnienie) (*fakultatywny - złożony elektronicznie*)
- 

<sup>1)</sup> Rodzaj zadania zawiera się w zakresie zadań określonych w art. 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie (Dz. U. z 2018 r. poz. 450, z późn. zm.).

<sup>2)</sup> Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.