

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

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Centrum Komunikacji Społecznej Urzędu Miasta Stołecznego Warszawy
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	13) działalność wspomagająca rozwój wspólnot i społeczności lokalnych

II. Dane oferenta(-tów)

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	
Nazwa: Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne VIATOR , Forma prawna: Stowarzyszenie Rejestrowe , Numer Krs: 0000099616 , Kod pocztowy: 61-701 , Poczta: Poznań , Miejscowość: Poznań , Ulica: Fredry , Numer posesji: 3 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: Poznań , Gmina: m. Poznań , Strona www: www.viator.org.pl , Adres e-mail: skt@viator.org.pl , Numer telefonu: 605351044 ,	
Adres korespondencji: Kod pocztowy: 62-080 , Poczta: Sady , Miejscowość: Sady , Ulica: Kobylnicka , Numer posesji: 12a , Numer lokalu: 2 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: poznański , Gmina: Tarnowo Podgórne ,	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Szymon Dąbrowski Adres e-mail: skt@viator.org.pl Telefon: 693395626

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	„Wejdz do gry!” – integracja społeczności lokalnych Warszawy (w tym obywateli Ukrainy) poprzez dwujęzyczną grę miejską popularyzującą dziedzictwo i historię miasta			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	15.08.2026	Data zakończenia	12.11.2026

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

Opis zadania

IDEA PROJEKTU

Warszawa to miasto o wyjątkowym, wielokulturowym dziedzictwie – przez wieki przenikały się tu wpływy polskie, żydowskie, niemieckie i rosyjskie. Ślady tej bogatej historii wciąż są widoczne w przestrzeni miasta. Wiedza o tym dziedzictwie ma fundamentalne znaczenie dla właściwego zakorzenienia mieszkańców w przestrzeni ich codziennego funkcjonowania. Tymczasem od 2022 roku w Warszawie, podobnie jak w całej Polsce, zamieszkało kilkadziesiąt tysięcy obywateli Ukrainy, którzy najczęściej nie mają świadomości dziedzictwa miejsca, które dało im schronienie i w którym mogą spędzić jeszcze wiele lat. Podobnie rzecz się ma z wieloma polskimi mieszkańcami, którzy pochłonięci codziennym życiem nie mają sposobności, by zapoznać się z historią konkretnych miejsc w Warszawie. Nasze Stowarzyszenie ma na to receptę - stałe gry miejskie, które bawiąc uczą i ucząc bawią.

Tego typu gry są nowoczesną, kreatywną formą popularyzacji historii i dziedzictwa, doskonale wpisującą się w trendy aktywnego i doświadczeniowego zwiedzania. To wydawnictwa drukowane (podobne do questów, ale bogatsze metodycznie i formalnie) skierowane do szerokiego grona odbiorców – od dzieci po seniorów. Łącząc elementy grywalizacji, edukacji regionalnej i aktywnej rekreacji, umożliwiają samodzielne, pogłębione odkrywanie przestrzeni w dowolnym czasie.

Obserwując uczestników naszych gier miejskich w innych miastach, zauważyliśmy znaczący wzrost liczby graczy o ukraińskich nazwiskach, co skłoniło nas do przygotowania oferty dostosowanej również do tej grupy. Jednocześnie – aby gra służyła wszystkim mieszkańcom – zostanie wydana w dwóch wersjach językowych: polskiej i ukraińskiej. Wielu ukraińskich mieszkańców mimo kilku lat pobytu wciąż nie znają dobrze miejsc, w których się osiedli. Bariera językowa, brak znajomości lokalnej historii i dziedzictwa oraz ograniczony dostęp do oferty kulturalnej w języku ojczystym utrudniają im poczucie osadzenia i pełną integrację społeczną. Projekt odpowiada na potrzebę budowania więzi ze społecznością lokalną, przeciwdziałania izolacji oraz wzmacniania poczucia przynależności do miejsca zamieszkania. Lepsze poznanie miasta, jego historii i przestrzeni publicznej sprzyja aktywności społecznej mieszkańców, ułatwia nawiązywanie relacji sąsiedzkich i wspiera uczestnictwo w życiu lokalnej wspólnoty. Warszawa – miasto o bogatej, wielokulturowej historii – ma szczególną szansę, by poprzez swoje dziedzictwo budować mosty, a nie bariery.

Celem projektu jest więc popularyzacja dziedzictwa i historii Warszawy wśród jak najszerszego grona mieszkańców (w tym osób z Ukrainy) poprzez stworzenie nowoczesnego, atrakcyjnego i trwałego narzędzia edukacyjno-kulturowego – stałej gry miejskiej. Gra łączy poznawanie polskiego dziedzictwa z zabawą, a mieszkańców – bez względu na ich pochodzenie – z historią miasta, w którym żyją.

Planowana gra zamienia uczestników w odkrywców, którzy samodzielnie tropią ślady historii Warszawy w przestrzeni miasta: np. na Starym Mieście, przy Kolumnie Zygmunta, Zamku Królewskim, na Rynku Starego Miasta, przy Barbakanie, czy wzdłuż Traktu Królewskiego. Zamiast biernego słuchania – aktywne przeżywanie historii. Zamiast jednorazowej lekcji – trwałe narzędzie integracyjne dostępne dla każdego bezpłatnie. Projekt łączy poznawanie polskiego dziedzictwa z zabawą, a mieszkańców z historią miasta, w którym żyją. Gra promuje również aktywne spędzanie czasu wolnego poprzez spacerowanie po mieście, zachęcając uczestników do regularnej aktywności

ruchowej. Tym samym projekt łączy edukację kulturalną i integrację społeczną z elementami profilaktyki zdrowotnej oraz promocji zdrowego stylu życia.

Gra zostanie wydana w dwóch wersjach językowych – polskiej i ukraińskiej – każda w nakładzie 2000 egzemplarzy (łącznie 4000 kart) do bezpłatnego pobrania w punktach dystrybucji w Warszawie (np. biblioteki publiczne, centra integracji cudzoziemców, punkty informacji turystycznej, instytucje kultury) oraz jako plik PDF do bezpłatnego pobrania i druku we własnym zakresie na serwisach z grami miejskimi: www.miastotoplansza.pl i www.gryturystyczne.pl, gdzie będzie można sprawdzić poprawność hasła końcowego. Grze towarzyszyć będzie kilkudniowa rozgrywka inauguracyjna z nagrodami (np. bony, wejściówki do instytucji kultury, książki), nadająca projektowi charakter lokalnego wydarzenia, poprzedzonego kampanią informacyjną w języku polskim i ukraińskim.

Co ważne:

- Pozyskaliśmy już większość środków na planowaną grę (wkład własny w wysokości 10 500 zł), w związku z czym wnioskujemy o pozostałą kwotę (6 000 zł) niezbędną do jej realizacji – zgodnie z ideą małych grantów, gdzie dotacja ma uzupełniać, a nie stanowić całość finansowania.

- Gra będzie współgrać z podobnymi grami w innych miastach Polski (m.in. w ramach większego projektu Stowarzyszenia VIATOR na 6 miast), tworząc sieć dwujęzycznych (polsko-ukraińskich) gier miejskich odkrywających polskie dziedzictwo.

- Projekt ma charakter trwały – gra pozostanie dostępna bezterminowo w wersji PDF, a karty drukowane będą uzupełniane w punktach dystrybucji do wyczerpania nakładu.

Szczegółowy przebieg działań (planowany termin realizacji: 90 dni, np. od 15 sierpnia do 12 listopada 2026 r.):

a) Przygotowanie merytoryczne i scenariusz – na podstawie konsultacji historycznych (z naciskiem na związki Warszawy z Polską, jej wielokulturowe dziedzictwo) oraz wizji terenowej w centrum Warszawy (Stare Miasto, Trakt Królewski) powstanie scenariusz trasy (ok. 2-3 km, 7-10 punktów kontrolnych) z zagadkami i zakodowanym hasłem końcowym – w języku polskim (wersja podstawowa).

b) Tłumaczenie na język ukraiński i adaptacja kulturowa – treści gry zostaną przetłumaczone na ukraiński przez native speakera, a następnie skorygowane przez drugiego native speakera, z konsultacjami z udziałem ukraińskich mieszkańców Warszawy. Wersja polska pozostaje wersją wyjściową i podstawową.

c) Opracowanie graficzne i skład – przygotowanie karty gry w stylistyce nawiązującej do Warszawy (motywy: Syrenka, Zamek Królewski, Barbakan), dostosowanej do druku i standardów dostępności WCAG 2.1 AA (wersja cyfrowa) – osobno dla wersji polskiej i ukraińskiej.

d) Testy gry w terenie – przeprowadzenie testów z udziałem mieszkańców Warszawy (zarówno polsko-, jak i ukraińskojęzycznych, min. 6–8 osób z każdej grupy), weryfikacja poprawności zagadek, zrozumiałości treści oraz dostępności tras (w tym dla osób z niepełnosprawnościami).

e) Druk i dystrybucja kart – wydrukowanie 2000 kart w języku polskim i 2000 kart w języku ukraińskim (łącznie 4000 egz.) i bezpłatne udostępnienie ich w wybranych punktach dystrybucji w Warszawie oraz online w formie PDF na platformach Gry Turystyczne i Miasto to Plansza.

f) Inauguracyjna rozgrywka konkursowa – kilkudniowe wydarzenie z nagrodami dla mieszkańców Warszawy (zarówno polsko-, jak i ukraińskojęzycznych), którzy jako pierwsi prześlą poprawne hasło końcowe. Rozgrywce towarzyszyć będzie kampania promująca dziedzictwo Warszawy oraz integrację poprzez język i historię.

g) Lokalna kampania promocyjna – plakaty (w języku polskim i ukraińskim) w instytucjach partnerskich, targetowane posty w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, lokalne grupy warszawskie, w tym ukraińskie), informacje w lokalnych mediach oraz działania promujące udział szerokiego grona mieszkańców.

Grupa docelowa:

Projekt skierowany jest do wszystkich mieszkańców Warszawy oraz turystów, bez względu na język ojczysty. W szczególności będą to:

- rodziny z dziećmi – wspólne rozwiązywanie zagadek buduje więzi międzypokoleniowe i jest atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu;
- młodzież i młodzi dorośli – poszukujący nowoczesnych, angażujących form poznawania miasta i jego historii;
- seniorzy – dla których gra jest szansą na aktywne uczestnictwo w życiu miasta i odkrywanie na nowo dobrze znanych miejsc;
- osoby z niepełnosprawnościami – trasy gry projektujemy z uwzględnieniem dostępności architektonicznej (szerokie, bezbarierowe ciągi piesze na Starym Mieście i Trakcie Królewskim), a materiały cyfrowe dostosowujemy do standardów WCAG, by nikt nie został wykluczony;
- osoby z Ukrainy mieszkające w Warszawie – dla których gra w języku ukraińskim jest szansą na poznanie historii miasta, w którym żyją, oraz na budowanie poczucia zakorzenienia.

Projekt został zaplanowany z myślą o wszystkich mieszkańcach Warszawy – gra jest okazją do wspólnego odkrywania dziedzictwa miasta, budowania dobrosąsiedzkich relacji oraz wzmacniania lokalnej wspólnoty.

Zapewnienie dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (zgodnie z art. 6 ustawy z 19 lipca 2019 r.):

Zadanie publiczne zostanie zaplanowane i zrealizowane w taki sposób, aby zapewnić dostępność osobom ze szczególnymi potrzebami, w następujących zakresach:

- Dostępność architektoniczna: Trasa gry terenowej prowadzi głównie po chodnikach, placach i utwardzonych ścieżkach, z możliwością pominięcia miejsc trudno dostępnych (uczestnik sam decyduje o tempie i ewentualnych skrótach).

- Dostępność cyfrowa: Wszystkie materiały cyfrowe projektu (strona internetowa, pliki PDF z grami, formularze, komunikaty) zostaną przygotowane zgodnie z wymogami dostępności cyfrowej (WCAG 2.1 na poziomie AA), zapewniając dostępność m.in. dla osób z dysfunkcjami wzroku (kompatybilność z czytnikami ekranu). Pliki PDF będą zawierać tagi ułatwiające nawigację.

- Dostępność informacyjno-komunikacyjna: Informacje o projekcie i zasadach uczestnictwa będą podawane w sposób jasny i zrozumiały, w języku polskim (oraz – tam gdzie to istotne – w języku ukraińskim) . Na życzenie uczestników zapewniony zostanie kontakt i możliwość uzyskania informacji za pośrednictwem alternatywnych środków komunikacji (e-mail, telefon). Wsparcie merytoryczne przy rozwiązywaniu gier będzie dostępne drogą elektroniczną (adres e-mail wskazany na karcie gry i stronie projektu).

Trwałość:

Gra pozostanie dostępna po zakończeniu projektu – karty będą uzupełniane w punktach dystrybucji do wyczerpania nakładu, a plik PDF i system weryfikacji haseł online pozostaną bezterminowo dostępne (licencja CC BY-SA). Nawiązane w trakcie projektu relacje z organizacjami pozarządowymi, instytucjami kultury i organizacjami ukraińskimi w Warszawie będą podstawą dalszych działań integracyjnych.

Projekt ma charakter edukacyjny, integracyjny i kulturalny. Nie obejmuje udzielania świadczeń zdrowotnych, pomocy terapeutycznej ani innych usług medycznych czy psychologicznych. Działania koncentrują się na edukacji regionalnej, aktywizacji społecznej, integracji mieszkańców oraz promocji aktywnego uczestnictwa w życiu miasta.

Znaczenie projektu i wkład w integrację oraz wzmacnianie wspólnoty lokalnej:

Dzięki wsparciu w ramach małego grantu powstanie trwałe, dostępne dla wszystkich narzędzie popularyzacji dziedzictwa i integracji społecznej, które nie zniknie po zakończeniu jednorazowych wydarzeń. Mieszkańcy Warszawy otrzymają możliwość samodzielnego odkrywania historii swojego miasta w atrakcyjnej, angażującej formie – we własnym języku. Rodziny zyskają pretekst do wspólnego spaceru i rozmowy o lokalnym dziedzictwie. Stolica zyska natomiast nowy, żywy element oferty kulturalnej i edukacyjnej, dostępny dla wszystkich mieszkańców, który będzie funkcjonował przez kolejne lata bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów.

Projekt wpisuje się w strategię rozwoju oferty kulturalnej Warszawy, promuje lokalne dziedzictwo i aktywne formy spędzania czasu, a także buduje mosty między różnymi grupami mieszkańców poprzez wspólne odkrywanie historii miasta.

Projekt realizuje cele Centrum Komunikacji Społecznej m.st. Warszawy w zakresie wzmacniania wspólnot lokalnych: poprzez budowanie więzi z miejscem zamieszkania, rozwijanie kontaktów sąsiedzkich i zachęcanie do aktywnego uczestnictwa w życiu miasta przyczynia się do wzmacniania spójności społecznej Warszawy.

Zadanie ma charakter lokalny, jest skierowane do mieszkańców Warszawy (ze szczególnym uwzględnieniem społeczności ukraińskiej) i realizowane na jej terenie. Łączy działania integracyjne, edukacyjne i rekreacyjne, promując jednocześnie aktywność ruchową, poznawanie dziedzictwa kulturowego oraz odpowiedzialne współtworzenie lokalnej wspólnoty. Dodatkowo wzmacniamy

lokalną tożsamość Warszawy i budujemy mosty między społecznością ukraińską a polską.

Miejsce realizacji

Warszawa

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba opracowanych i wydanych stałych gier miejskich (w języku polskim i ukraińskim)	2 (1 polska + 1 ukraińska)	Protokół odbioru gry, plik źródłowy karty, egzemplarz wzorcowy (dla obu wersji językowych)
Liczba bezpłatnych kart gry rozprowadzonych wśród mieszkańców i turystów (w tym szczególnie obywateli Ukrainy)	4000 szt. (2000 w języku polskim + 2000 w języku ukraińskim)	Raport z dystrybucji od instytucji partnerskich w Warszawie (biblioteki, centra integracji cudzoziemców, punkty informacji turystycznej, instytucje kultury, organizacje ukraińskie), potwierdzenia odbioru
Liczba uczestników inauguracyjnej rozgrywki konkursowej (osoby, które prześlą poprawne hasło końcowe)	min. 100 osób	Informacja z punktów dystrybucji, statystyki licznika pobrań gry (oddzielnie dla wersji polskiej i ukraińskiej)
Liczba przyznanych nagród w konkursie inauguracyjnym	20	Pokwitowania odbioru nagród

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

Charakterystyka oferenta

Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne Viator działa nieprzerwanie od 2001 roku, specjalizując się w nowoczesnej edukacji historycznej poprzez gry miejskie, terenowe i muzealne. Od 2006 roku realizuje zasadę „nauki przez zabawę”, należąc do liderów w tej dziedzinie w Polsce.

Kluczowe osiągnięcia:

- ponad 150 gier miejskich na różne tematy w całym kraju, w tym pierwsza w Poznaniu gra o Powstaniu Wielkopolskim (2006);
- 15 gier muzealnych dla instytucji takich jak Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy czy Muzeum Powstania Wielkopolskiego;
- ogólnopolskie i międzynarodowe konkursy kryptologiczne („Łamacze Szyfrów”, „theCODEBREAKERS”) z udziałem ponad 20 000 uczestników;
- autorskie platformy www.gryturystyczne.pl i www.miaستotoplansza.pl z bazą ponad 3800 subskrybentów;
- doświadczenie w tworzeniu gier w różnych językach, w tym w języku ukraińskim – gra kryptologiczna thecodebreakers.org posiada wersję ukraińską.

Stowarzyszenie posiada bogate doświadczenie w realizacji różnorodnych projektów grantowych. Tworzy je wykwalifikowany zespół historyków, scenarzystów, grafików i informatyków, co zapewnia profesjonalną realizację projektu.

Wiarygodność finansowa:

W latach 2023–2025 Viator pozyskał i terminowo rozliczył dotacje m.in. z Ministerstwa Sportu i Turystyki (215 600 zł), Ministerstwa Spraw Zagranicznych (175 000 zł) oraz Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego (30 000 zł).

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

1. Tworzenie stałych gier miejskich – w 2024 roku, w ramach projektu dofinansowanego przez Ministerstwo Sportu i Turystyki, opracowaliśmy i wdrożyliśmy 10 stałych gier terenowych w małych i średnich miejscowościach w Polsce. Gry te, dostępne w formie drukowanej i cyfrowej, działają do dziś. Doświadczenie to jest bezpośrednim sprawdzianem metody zaproponowanej w niniejszym wniosku.

2. Gry miejskie w różnych wersjach językowych oraz gry kryptologiczne w języku ukraińskim – Stowarzyszenie posiada doświadczenie w tworzeniu wersji językowych gier dla odbiorców ukraińskojęzycznych. Przykładem jest międzynarodowa gra kryptologiczna thecodebreakers.org, która została przetłumaczona i udostępniona w języku ukraińskim. Doświadczenie to obejmuje współpracę z tłumaczami native speakerami oraz testowanie zrozumiałości treści. Stanowi ono bezpośrednie przygotowanie do realizacji niniejszego projektu, w którym gra miejska w Warszawie zostanie w 100% opracowana w języku ukraińskim.

3. Własne platformy internetowe do obsługi stałych gier miejskich – jesteśmy twórcami i administratorami portali www.gryturystyczne.pl oraz www.miastotoplansza.pl, które od lat służą do bezpłatnego udostępniania stałych gier miejskich, weryfikacji haseł, rejestracji uczestników oraz zbierania statystyk. Daje nam to pełną niezależność technologiczną i możliwość błyskawicznej konfiguracji gry w Warszawie bez angażowania zewnętrznych dostawców.

4. Doświadczenie w organizacji rozgrywek inauguracyjnych z konkursami – wielokrotnie przeprowadzaliśmy inauguracyjne rozgrywki gier miejskich oraz konkursów towarzyszących (m.in. w Poznaniu, Bydgoszczy, Krakowie). Posiadamy sprawdzone regulaminy, procedury przyznawania nagród oraz systemy rejestracji uczestników. Potrafimy skutecznie angażować lokalne społeczności i media.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

1. Potencjał ludzki (zespół realizujący) – zadanie wykonają członkowie Stowarzyszenia z wieloletnim doświadczeniem w edukacji historycznej i tworzeniu gier miejskich:

- Agnieszka Przybyszewska – autorka gier muzealnych i terenowych, autorka scenariuszy do kilkunastu projektów. Odpowiada za merytoryczne przygotowanie trasy i zagadek.

- Szymon Dąbrowski – historyk, współtwórca portali [gryturystyczne.pl](http://www.gryturystyczne.pl) i [miastotoplansza.pl](http://www.miastotoplansza.pl). Doświadczenie w tworzeniu zaawansowanych mechanik gier oraz integracji z platformami internetowymi.

- Marcin Kroma – historyk, pilot i przewodnik turystyczny.

- Tobiasz Bróździak – projektant gier, specjalista od grywalizacji i angażujących narracji.

- Damian Dankowski – grafik, autor szaty graficznej gier i materiałów promocyjnych, kompetencje w zakresie WCAG.

- Franciszek Kozanecki – informatyk, autor skryptów do systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników.

Wszyscy wymienieni mają praktyczne doświadczenie w realizacji projektów dotacyjnych oraz współpracy z lokalnymi instytucjami w różnych miastach.

2. Zaplecze technologiczne – jesteśmy twórcami i administratorami platform www.gryturystyczne.pl oraz www.miastotoplansza.pl, co pozwala na bezpłatne i bezterminowe udostępnienie gry w wersji PDF oraz uruchomienie systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników bez angażowania zewnętrznych dostawców.

3. Partnerzy lokalni – planujemy podjąć współpracę z lokalnymi instytucjami (Muzeami, Punktami Informacji Turystycznej itp.) w celu zwiększenia promocji projektu oraz rozszerzenia jego dystrybucji.

4. Materiały i logistyka – zapewniamy własny sprzęt komputerowy, oprogramowanie graficzne, zaplecze drukarskie (druk 2000 kart gry), a także środki na zakup nagród oraz wykonanie plakatów

(w ramach wnioskowanego budżetu). Mamy wypracowane procedury dystrybucji materiałów do instytucji partnerskich.

5. Doświadczenie w finansowaniu i rozliczaniu projektów – Stowarzyszenie od lat terminowo rozlicza dotacje publiczne (m.in. z Ministerstwa Sportu, MSZ, Urzędu Marszałkowskiego), co gwarantuje prawidłowe wykorzystanie przyznanych środków.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Przygotowanie merytoryczne i scenariusz gry (konsultacje, rekonesans, analiza, dokumentacja, scenariusz)	1 600,00		
2.	Opracowanie makiety karty gry stałej gry miejskiej dla grafika	1 700,00		
3.	Opracowanie graficzne i skład 2 wersji językowych karty + dostosowanie do WCAG	2 250,00		
4.	Dostosowanie do standardów WCAG (strona + PDF)	750,00		
5.	Tłumaczenie na język ukraiński (2 native speakerów + korekta)	900,00		
6.	Testy gry w terenie z udziałem ukraińskich mieszkańców	800,00		
7.	Druk 4000 kart gry (2000 polskich + 2000 ukraińskich) + składanie	5 000,00		
8.	Konfiguracja gier na platformach internetowych (gryturystyczne.pl / miastotoplansza.pl)	350,00		
9.	Zakup nagród dla uczestników rozgrywki inauguracyjnej	700,00		
10.	Inauguracyjna rozgrywka konkursowa (organizacja, wręczenie nagród)	800,00		
11.	Lokalna kampania promocyjna (plakaty, social media, mailing)	470,00		
12.	Koordinacja lokalna i obsługa administracyjna zadania	850,00		

13.	Koszty dojazdów (ewidencja przebiegu pojazdu/bilety komunikacji publicznej) – rekonesans, testy, dystrybucja	600,00		
14.	Obsługa rozliczeniowo-administracyjna	330,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		17 100,00	6 600,00	10 500,00

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. w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi w Krajowym Rejestrze Sądowym – kopię aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji, ewentualnie inny dokument potwierdzający status prawny oferenta. Odpis musi być zgodny ze stanem faktycznym i prawnym, niezależnie od tego, kiedy został wydany; *(fakultatywny)*
 2. w przypadku wyboru innego sposobu reprezentacji oferentów składających ofertę niż wynikający z Krajowego Rejestru Sądowego lub innego właściwego rejestru - dokument potwierdzający upoważnienie do działania w imieniu oferenta(-ów); *(fakultatywny)*
 3. kopię umowy lub statutu spółki - w przypadku gdy oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie. *(fakultatywny)*
 4. Fakultatywne załączniki oferenta. *(fakultatywny)*
-

¹⁾ 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.).

²⁾ Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.