

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	Prezydent Miasta Szczecin
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	14) nauka, szkolnictwo wyższe, edukacja, oświata i wychowanie 15) działalności na rzecz dzieci i młodzieży, w tym wypoczynku dzieci i młodzieży

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: Fundacja Szczecin_LAB, Forma prawna: Fundacja, Numer Krs: 0000853100, Kod pocztowy:	
Adres do korespondencji jest taki sam jak adres oferenta	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Wakacje z Fundacją Szczecin_LAB			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	18.06.2023	Data zakończenia	15.09.2023

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

Opis zadania

Na podstawie przeprowadzonego w zeszłym roku przez Związek Cyfrowa Polska testu z umiejętności cyfrowych uczniów, zostały zdiagnozowane problemy, którym jako Fundacja chcemy wyjść na przeciw. W szkołach podstawowych i ponadpodstawowych zdefiniowano przede wszystkim brak wystarczających umiejętności, jeśli chodzi o wykorzystywanie programów komputerowych, jak np. arkusze kalkulacyjne (odpowiednio – 38 proc. i 26 proc. poprawnych odpowiedzi). Uczniowie liceów i techników mają również duży problem z rozwiązywaniem złożonych problemów, czyli z tzw. myśleniem algorytmicznym (34 proc.). Także umiejętność korzystanie z sieci społecznościowych wymaga odpowiedniego kształcenia (39 proc. prawidłowo wykonanych zadań w szkołach podstawowych i 36 proc. w ponadpodstawowych). Uczestnicy IT Fitness Testu na obu poziomach kształcenia najlepszymi kompetencjami cyfrowymi wykazali się w poruszaniu się w Internecie (46 proc. w podstawówkach i 52 proc. w szkołach ponadpodstawowych) oraz znajomością zasad cyberbezpieczeństwa (odpowiednio 57 proc. i 53 proc.).

W związku z ogromem zajęć pozalekcyjnych w roku szkolnym i często brakiem funduszy na wyjazdy wakacyjne - postanowiliśmy zagospodarować czas uczniom i zaproponować im warsztaty związane z tematyką IT. W zależności od dostępności specjalistów, zorganizowane będą dwa spośród następujących tematów: Arkusz kalkulacyjny Excel, Maya, Blender 3d, Unity 3d, Blender4Kids, Projektowania oprogramowania, Programowania aplikacji internetowych, Programowania zaawansowanych aplikacji webowych. Podstawy programowania Phyton/C++/C#/Java/. Do uczestnictwa w warsztatach zostaną zaproszeni uczniowie szczecińskich szkół ponadpodstawowych. Kursy będą dla uczestników bezpłatne. Każdy z uczestników, który będzie miał minimum 80% frekwencję otrzyma Certyfikat. Jeden kurs będzie trwał 5 dni (pn-pt) po 5h dziennie.

Miejsce realizacji

Technopark Pomerania i/lub Technikum Technologii Cyfrowych i/lub Zachodniopomorska Szkoła Biznesu

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Warsztat roboczy 5 dni po 25h	16 uczestników	lista uczestników, zdjęcia, relacja w mediach społecznościowych
Warsztat roboczy 5 dni po 25h	16 uczestników	lista uczestników, zdjęcia, relacja w mediach społecznościowych

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja powołana została do życia przez 8 firm i organizacji z branży nowych technologii, działających na terenie województwa w celu wspierania rozwoju techniki, wynalazczości i innowacyjności na Pomorzu Zachodnim. Laboratorium technologiczne Fundacji Szczecin LAB będzie pierwszym w regionie miejscem typu hackerspace/makerspace, czyli otwartym warsztatem w którym spotykają się i współpracują członkowie społeczności lokalnej mający wspólne pasje, zwykle związane z informatyką i nowymi technologiami.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Jako Fundacja braliśmy udział w Europejskim miesiącu Cyberbezpieczeństwa przygotowując serię webinarów on-line oraz wykładów na żywo, w których brali udział uczniowie szczecińskich szkół ponadpodstawowych. Na bieżąco organizujemy spotkania w szkołach lub w Technoparku, podczas których nasi fundatorzy przedstawiają zagadnienia związane z branżą IT. Mamy doświadczenie w realizowaniu wydarzeń współfinansowanych z budżetu miasta w ramach projektu Szczecin tworzyMy `21 – Zmiana klimatu i ochrona środowiska naturalnego. W ramach realizacji zadania publicznego przeprowadziliśmy jednodniowe warsztaty edukacyjne na temat smogu i jakości powietrza. Warsztat praktyczny poprzedzony został wstępem merytorycznym na temat głównych źródeł zanieczyszczeń powietrza w Polsce i przedstawieniem aktualnych badań na ten temat. W ramach warsztatu z ekspertem projektu Sensor.community mieszkańcy Szczecina mogli samodzielnie zbudować domowy czujnik smogu, a następnie zabrać go do domu w celu instalacji. Przeprowadziliśmy również projekt dofinansowany z budżetu Interreg pod tytułem: „Technologie immersyjne we współpracy transgranicznej pracowni kreatywnych”. W ramach tego projektu przeprowadziliśmy spotkania on-line z partnerem biznesowym z Greifswaldu, z którymi nawiązaliśmy długofalową współpracę. Jak również zorganizowaliśmy serię bezpłatnych warsztatów on-line o tematyce związanej z technologią XR, przekazaliśmy wiedzę praktyczną niezbędną do realizacji projektów wykorzystujących wirtualną lub rozszerzoną rzeczywistość oraz omówiliśmy podstawy projektowania dedykowanych aplikacji mobilnych.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby kadrowe: Prezesem Zarządu Fundacji jest Katarzyna Wiśniewska-Kwaśnik, Menedżer Działu Projektów Technoparku Pomerania odpowiedzialna za tworzenie i realizowanie programów wsparcia dla rozwoju firm z branży ICT oraz zarządzanie projektami doradczymi i szkoleniowymi z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych. Z branżą ICT związana od 2006 roku. Działania na rzecz stwarzania dogodnych warunków jej rozwoju realizuje przede wszystkim w Szczecinie i Warszawie. Prowadzi doradztwo w zakresie pisania biznesplanów, prowadzenia działalności gospodarczej, komercjalizacji wiedzy i wdrażania innowacji, pomaga w uzyskiwaniu dofinansowania i organizacji szkoleń/warsztatów. Jest specjalistką z wieloletnim doświadczeniem w zakresie wspierania realizacji projektów związanych z cyfryzacją administracji publicznej (e-administracja, e-zdrowie) w całej Polsce. Kierownik projektu budowy i rozwoju Centrum Przetwarzania Danych Technoparku Pomerania. W Technoparku zarządza również działaniami z obszaru marketingu i PR. Przewodniczący Rady Fundacji jest Rafał Malujda, radca prawny i rzecznik patentowy, specjalista w branży IT i sektorze morskim. Na co dzień zarządza kancelarią malujda.pl w Polsce oraz prowadzi działalność jako Unternehmensberater w Niemczech. Współautor Poradnika dla instytucji

badawczo-rozwojowych, członek sieci prawnej fsfe.org. Pełni funkcję rzecznika patentowego Akademii Morskiej w Szczecinie, jest członkiem grupy roboczej w ramach Zespołu ds. innowacyjnych technologii morskich oraz ds. ram prawnych funkcjonowania Przemysłu 4.0. przy Ministerstwie Rozwoju, a także członkiem zarządu Klastra IT. Project Manager - Monika Grzesiuk - odpowiedzialna za nawiązywanie i rozwijanie relacji z partnerami, realizację działań projektowych zgodnie z budżetem i harmonogramem oraz ich monitorowanie i raportowanie. Do jej głównych obowiązków należy opieka nad brandem Fundacji, prowadzenie kampanii reklamowych i promocji zwiększających efektywność rozpoznawalności marki. Odpowiedzialna jest za pisanie tekstów i tworzenie grafik promocyjnych. Współtworzy posty umieszczane na Social Mediach, planuje strategię marketingową i działania promocyjne w Fundacji. Doświadczenie w organizacji ogólnopolskiego finału konkursu na najlepszego lakiernika marki R-M od strony merytorycznej i praktycznej.

Do prowadzenia warsztatów zatrudnimy specjalistów z branży IT, którzy mają doświadczenie w prowadzeniu tego typu zajęć z młodzieżą.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wynajem laboratorium komputerowego 100zł x 25h x 2 kursy	5 000,00		
2.	Wynagrodzenie dla prowadzącego warsztaty 100zł x 25h x 2 kursy	5 000,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		10 000,00	10 000,00	0,00

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