

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⁾	19) turystyka i krajoznawstwo

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 Fucco,	
Adres korespondencji:	
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	Nieodkryty Szczecin			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	12.01.2024	Data zakończenia	31.03.2024

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

Opis zadania

Projekt zakłada odtworzenie w formie rzeczywistości rozszerzonej (nałożenie wirtualnych obiektów na rzeczywisty obraz widziany okiem kamery np. smartfona) ciekawych, często zapomnianych już (np. nieistniejących) miejsc z miasta. Każdy obiekt byłby odtworzony w wysokim stopniu detali oraz opatrzony lektorem w trzech językach (polski niemiecki oraz angielski).

AR, czyli rzeczywistość rozszerzona (ang. Augmented Reality), to technologia, która łączy świat rzeczywisty z elementami wirtualnymi, dostarczając interaktywnych informacji na żywo na podstawie obrazu z rzeczywistego środowiska. W skrócie, AR dodaje cyfrowe treści do realnego otoczenia, umożliwiając interakcję z oboma światami jednocześnie.

Proponowane przez nas obiekty to:

- Synagoga w Szczecinie (ul. Dworcowa 9a),
- Kościół Chrystusa Króla w Szczecinie (Łasztownia),
- Szary Zamek w Szczecinie,
- Stary Odwach w Szczecinie,
- Zamek Odrzański,
- Kombinat gastronomiczny „Kaskada” w Szczecinie,
- Gmach Schiller-Realgymnasium w Szczecinie,
- Kościół Lutra w Szczecinie,
- Kościół Mariacki w Szczecinie,
- Kościół św. Mikołaja w Szczecinie (Śmierdnica).

Projekt zostałby zrealizowany na terenie gminy Szczecin.

Pod interaktywne obiekty 3D podepniemy grę terenową, która może być dynamicznie zmieniana co jakiś czas bezpłatnie - np. trzeba zajrzeć przez okno zamku, do studni, poszukać napisu na murze, ułożyć jakieś hasło - bardzo dużo możliwości daje nam tutaj właśnie innowacyjna technologia rzeczywistości rozszerzonej drugiej generacji. Całość ma wyglądać tak, że turysta podchodzi do obiektu (np. do miejsca, gdzie dawniej stał zamek) wyciąga smartfon, a zamek pokazuje się dokładnie w miejscu, gdzie niegdyś stał. Można zrobić sobie na jego tle zdjęcie, nagrać film - przykłady podaję w filmiku promocyjnym:
<https://www.youtube.com/watch?v=fNqjfbVKF4&t=1s>

Technologia rozszerzonej rzeczywistości (AR, od ang. Augmented Reality) to technologia, która łączy wirtualny świat z rzeczywistym, dostarczając użytkownikowi ulepszone i wzbogacone doświadczenia sensoryczne. W przeciwieństwie do wirtualnej rzeczywistości (VR), która całkowicie zanurza użytkownika w wirtualnym środowisku, AR nakłada elementy wirtualne na rzeczywisty świat, pozwalając użytkownikowi na jednoczesne doświadczanie obu. Wprowadzenie technologii AR do branży turystycznej może zwiększyć zaangażowanie turystów, poprawić ich doświadczenia podróżnicze i umożliwić lepsze zrozumienie miejsc, które odwiedzają.

Odtworzenie za pomocą technologii rzeczywistości rozszerzonej (AR) nieistniejących miejsc z gminy Szczecin może przynieść wiele korzyści w propagowaniu treści historycznych mieszkańcom i turystom. Oto kilka powodów, dlaczego taka inicjatywa może być wartościowa:

1. ****Edukacja historyczna:**** AR może być używane jako narzędzie edukacyjne do przekazywania informacji o historycznych miejscach i wydarzeniach. Przeżywanie wirtualnych rekonstrukcji miejsc, które już nie istnieją, pozwala lepiej zrozumieć, jak wyglądała dana lokalizacja w przeszłości.
2. ****Zachowanie dziedzictwa kulturowego:**** Odtworzenie nieistniejących miejsc przy użyciu AR pozwala na zachowanie dziedzictwa kulturowego, które mogłoby zostać zapomniane lub zniszczone w wyniku działań człowieka lub czasu. Dzięki tej technologii możemy utrwalac i udostępniać dziedzictwo dla przyszłych pokoleń.
3. ****Interaktywność i zaangażowanie:**** AR dodaje warstwę interaktywności do doświadczenia zwiedzania. Ludzie mogą korzystać z aplikacji AR na swoich smartfonach lub innych urządzeniach, aby uzyskać w czasie rzeczywistym informacje o historycznych miejscach, oglądać rekonstrukcje i uczestniczyć w interaktywnych narracjach.
4. ****Promocja turystyki:**** Odtworzenie nieistniejących miejsc może stanowić unikalną atrakcję turystyczną, przyciągającą osoby zainteresowane historią i kulturą. To może zwiększyć atrakcyjność regionu Szczecina dla turystów i przyczynić się do wzrostu ruchu turystycznego.
5. ****Tworzenie więzi społecznych:**** Wspólne doświadczenie historii poprzez AR może integrować społeczność lokalną, zachęcając mieszkańców do dzielenia się swoimi historiami i wspomnieniami. To może przyczynić się do silniejszego poczucia wspólnoty.
6. ****Dostępność dla szerokiego audytorium:**** Technologia AR pozwala na przekazywanie informacji w sposób atrakcyjny dla różnych grup wiekowych. Może to przyciągać zarówno młodszych, jak i starszych odbiorców, co sprzyja rozprzestrzenianiu wiedzy historycznej wśród różnych pokoleń.

Miejsce realizacji

Szczecin

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
liczba wykonanych modeli 3D AR	10	dokumentacja cyfrowa i relacja fotograficzna
liczba nagrań lektorskich	30	dokumentacja cyfrowa i relacja fotograficzna
liczba gier terenowych AR	1	dokumentacja cyfrowa i relacja fotograficzna

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja od 2013 roku tworzy tego typu digitalizacje obiektów w całym kraju. Jako jedyni w Polsce mamy dostęp do innowacyjnej technologii AR drugiej generacji, która jest gotowa na okulary AR - czyli urządzenia, które w tym lub przyszłym roku ujrzą światło dzienne. Wtedy wystarczy założyć je na głowę i oglądać obiekty bez użycia smartfona!

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Na tą chwilę dysponujemy ponad 1500 obiektami z całej Polski.

Przykładowe realizacje:

Pomnik Atlasa w Lesznie

<https://www.vectary.com/p/0DhFy5r8d35YLOfeCOU51Y>

Drewniany Ratusz w Płocku

<https://www.vectary.com/p/1xHB1Yvgp2EgPm9XHKjKX9>

Szpital św. Ducha w Starej Łebie

<https://www.vectary.com/p/6h45SKJ2nbaH4Em2aqMikx>

Dawny Ratusz w Radomiu

<https://www.vectary.com/p/6h45SKJ2nbaH4Em2aqMikx>

Wieża ratuszowa Inowrocław

<https://www.vectary.com/p/4m6GRO0REdT2BIsBEPnqGN>

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby kadrowe

- 3 grafików

- 2 programistów

Zasoby rzeczowe

- 3 stacje robocze - 10 tabletów - 20 smartfonów

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wykonanie modeli 3D AR	3 000,00		
2.	Nagrania lektorskie w trzech językach	1 350,00		
3.	Wykonanie i wdrożenie gry terenowej	1 000,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		5 350,00	4 000,00	1 350,00

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 - złożony elektronicznie*)

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.