

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

Opis zadania

Mieszkańcom naszego miasta jak i turystom Szczecin kojarzy się przede wszystkim z zabytkami architektury jak Wały Chrobrego czy Zamek Książąt Pomorskich. Jednak poza tymi monumentalnymi budowlami istnieje także inna, mniej oczywista, ale równie istotna kategoria zabytków – zabytki techniki, które odegrały kluczową rolę w rozwoju naszego miasta i są świadectwem postępu technologicznego i cywilizacyjnego jaki dokonał się na przestrzeni wieków.

Celem projektu "Szczecińskie zabytki techniki w technologii 3D - dźwigozaury" jest popularyzacja lokalnych zabytków techniki oraz nowoczesnych technologii służących ochronie dziedzictwa kulturowego poprzez digitalizację, tj. odwzorowanie w przestrzeni trójwymiarowej jednego ze szczecińskich dźwigów portowych. Cel ten zostanie osiągnięty m.in. poprzez organizację na rzecz młodzieży cyklu warsztatów z zakresu skanowania, projektowania i wizualizacji 3D, które to technologie znajdują zastosowanie m.in. w procesie cyfryzacji obiektów zabytkowych. Wśród młodych ludzi wzrośnie świadomość na temat konieczności ochrony zabytków m.in. poprzez ich zachowanie w formacie cyfrowym. Uczestnicy będą zdawali sobie sprawę, że tworzenie modeli 3D na podstawie skanów pozwala na precyzyjne odwzorowanie każdego detalu zabytku, co jest niezwykle istotne, gdyż taka cyfrowa kopia może w przyszłości zostać wykorzystana do odtworzenia zniszczonych fragmentów obiektu lub jego kompleksowej rekonstrukcji. Dzięki udziałowi w projekcie uczestnicy zrozumieją, że nowoczesne technologie 3D mają bardzo szerokie zastosowanie i nie służą tylko tworzeniu modeli 3D np. na potrzeby gier komputerowych, ale mogą też przyczynić się do zachowania obiektów historycznych i zabytkowych dla kolejnych pokoleń. Efektem warsztatów będzie cyfrowy model 3D zabytkowego szczecińskiego dźwigu portowego. Ponadto, uczestnicy wezmą udział w wizycie studyjnej na Łasztowni oraz prelekcji w Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie, dzięki czemu uświadomią sobie, że szczecińskie dźwigozaury to nie tylko stare, wycofane już z użytku urządzenia, ale także świadectwo rozwoju technologicznego naszego miasta. Realizacja projektu przyczyni się także do promocji tych charakterystycznych dla naszego miasta zabytków techniki w formie cyfrowej.

Z dotychczasowych kilkuletnich doświadczeń w realizacji projektów na rzecz uczniów szczecińskich szkół średnich przez członków Stowarzyszenia, a także zebranych wśród uczniów ankiet wynika, iż młodzież jest bardzo zainteresowana nowoczesnymi technologiami 3D, jednak na co dzień ma ograniczone możliwości rozwoju w tym zakresie. Zaawansowane technologie 3D nie są objęte programem nauczania w szkołach średnich, również tych o profilu informatycznym. Utrudniony jest również dostęp do sprzętu komputerowego z oprogramowaniem do skanowania, projektowania i wizualizacji 3D. Bariery jest również kwestia finansowa gdyż szkolenia komercyjne z tej tematyki to koszt co najmniej 2000 zł, a wszelkie dofinansowania dedykowane są dla osób dorosłych - już pracujących lub bezrobotnych. Dzięki realizacji zadania uczestnicy będą mieli możliwość bezpłatnego zdobycia wiedzy i nabycia praktycznych umiejętności w zakresie wykorzystania technologii 3D na potrzeby cyfrowej dokumentacji zabytków. Co równie istotne, uczestnicy projektu poznają także kontekst historyczny szczecińskich dźwigów portowych jak i innych zabytków techniki, motoryzacji i komunikacji eksponowanych w Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie. Realizacja zadania wynika zarówno z potrzeb edukacyjnych młodzieży, jak i z chęci zachowania oraz promowania zabytków techniki Szczecina w formie cyfrowej.

Dla uzyskania jak najlepszych efektów warsztaty zostaną zorganizowane dla grupy 14 osób. Ilość

odbiorców bezpośrednich uwarunkowana jest ilością dostępnych stanowisk komputerowych z oprogramowaniem 3D, w Technikum Technologii Cyfrowych w Szczecinie gdzie będą odbywały się zajęcia. Uczestnicy zostaną zrekrutowani spośród uczniów szczecińskich szkół średnich. Warsztaty będą dodatkowo dla młodych ludzi okazją do nawiązywania i budowania relacji z rówieśnikami a także do współdziałania i pracy w zespołowej.

Cele szczegółowe:

1) Historyczny – zwiększenie świadomości uczestników na temat roli i znaczenia lokalnych zabytków techniki naszego miasta poprzez:

- wizje lokalne szczecińskich dźwigozaurów, wykonanie dokumentacji fotograficznej i pomiarów,
- udział w prezentacji przygotowanej przez przedstawiciela Muzeum Techniki i Motoryzacji nt. zabytkowych dźwigów portowych
- zwiedzanie z przewodnikiem wystaw poświęconych zabytkom techniki, motoryzacji i komunikacji prezentowanych w muzeum.

2) Edukacyjny – wyposażenie młodzieży w praktyczne umiejętności w zakresie stosowania technologii 3D jako narzędzi do cyfryzacji zabytków poprzez:

- udział w warsztatach z zakresu skanowania 3D
- udział w warsztatach z zakresu projektowania 3D
- udział w warsztatach z zakresu wizualizacji 3D.

3) Promocyjny – zaprezentowanie zabytkowych szczecińskich dźwigów portowych w formie cyfrowej szerokiej publiczności poprzez:

- udostępnienie modelu 3D dźwigozaura w serwisie Sketchfab, który ma kilkanaście mln użytkowników na całym świecie,
- opublikowanie modelu 3D dźwigu wraz z informacjami o projekcie i galerią zdjęć na stronie WWW Stowarzyszenia,
- relacjonowanie poszczególnych działań projektowych na Facebooku Stowarzyszenia,
- publikację artykułu sponsorowanego dotyczącego realizacji projektu w lokalnym serwisie wszczecinie.pl,
- zamieszczenie w serwisie YouTube filmu reklamowego dokumentującego przebieg projektu,
- przesłanie informacji na temat projektu do publikacji w Szczecińskim Biuletynie Informacyjnym.

4) Społeczny – integracja młodzieży, rozwój osobisty poprzez:

- budowanie relacji z rówieśnikami w oparciu o wspólne zainteresowania,
- integracja uczestników poprzez współdziałanie w grupie na rzecz realizacji wyznaczonego celu,
- nabycie nowych kompetencji, które w niedalekiej przyszłości mogą zwiększyć atrakcyjność uczestników jako absolwentów szkół na rynku pracy a także zachęcić ich do dalszego rozwoju.

Projekt rozpocznie się od wizyty w Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie celem przedstawienia młodzieży kontekstu historycznego szczecińskich dźwigów portowych na prezentacji przygotowanej przez przedstawiciela muzeum. Uczestnicy zostaną też oprowadzeni po wystawach przez przewodnika i zapoznają się z eksponowaną w muzeum kolekcją szczecińskich zabytków techniki, motoryzacji i komunikacji.

W kolejnym etapie uczestnicy udadzą się na szczecińską Łasztownię, gdzie wraz z ekspertem, zgodnie z jego wytycznymi i pod jego kierunkiem sporządzą dokumentację fotograficzną i dokonają pomiarów niezbędnych do rozpoczęcia procesu digitalizacji dźwigozaura.

Następnie młodzież weźmie udział w profesjonalnych warsztatach skanowania, projektowania oraz wizualizacji 3D, celem przygotowania cyfrowego modelu dźwigu.

Na warsztatach z zakresu skanowania 3D dokumentacja sporządzona podczas wizji lokalnej zostanie poddana dalszej obróbce w oprogramowaniu fotogrametrycznym. Pod kierunkiem eksperta młodzież podejmie próbę przygotowania cyfrowego modelu wybranego dźwigu na podstawie wykonanych wcześniej zdjęć w przestrzeni trójwymiarowej.

Z kolei na warsztatach projektowania 3D na podstawie starych planów i rysunków technicznych dostępnych w Internecie uczniowie zrekonstruują w trójmiarze dźwig portowy z okresu I połowy XX w.

Ostatnim etapem będzie przygotowanie fotorealistycznej wizualizacji modelu 3D szczecińskiego dźwigozaura, tak aby w przestrzeni trójwymiarowej wyglądał on jak najbardziej realistycznie, z zachowaną jak najdokładniej geometrią, fakturą i kolorystyką.

Efektom kilkudniowej pracy młodych ludzi będzie cyfrowy model 3D dźwigozaura dostępny bezpłatnie dla wszystkich zainteresowanych tą technologią na stronie WWW Stowarzyszenia oraz w serwisie Sketchfab.

W trakcie realizacji poszczególne działania projektowe będą relacjonowane na FB Stowarzyszenia oraz udostępniane na profilach zaprzyjaźnionych firm i instytucji. Na zakończenie projektu powstanie artykuł wraz z galerią zdjęć, który zostanie zamieszczony na stronie internetowej Stowarzyszenia a także film dokumentujący przebieg projektu udostępniony w serwisie Youtube. Dodatkowo w ramach płatnej reklamy opublikowany zostanie artykuł sponsorowany na portalu wszczecin.pl. Opracowany podczas warsztatów Model 3D dźwigu zostanie zamieszczony na stronie WWW Stowarzyszenia jak i w serwisie Sketchfab, który ma kilkanaście milionów użytkowników na całym świecie. Dzięki temu potencjalnie każdy użytkownik serwisu będzie mógł bezpłatnie obejrzeć i pobrać cyfrowy model szczecińskiego dźwigozaura, co niewątpliwie może przyczynić się do promocji naszego miasta w skali międzynarodowej. Informacja o realizacji projektu zostanie rozpropagowana wśród uczniów szczecińskich szkół średnich. W Technikum Technologii Cyfrowych gdzie będą odbywały się warsztaty powieszone zostaną plakaty informacyjne.

Realizacja niniejszego zadania pozwoli:

- uwrażliwić młodych ludzi na szczecińskie zabytki techniki będące świadectwem rozwoju i postępu technologicznego Szczecina,
- uświadomić młodzieży jak ważne jest zachowanie obiektów zabytkowych, w tym również w formie cyfrowej,
- nabyć uczestnikom nowe kompetencje cyfrowe w zakresie zaawansowanych technologii 3D jako narzędzi do zachowania zabytków poprzez ich digitalizację,
- przyczynić się do promocji naszego miasta, poprzez opracowanie modelu 3D szczecińskiego dźwigozaura, który zostanie bezpłatnie udostępniony dla użytkowników serwisu z modelami 3D - Sketchfab oraz na stronie internetowej Stowarzyszenia,
- zintegrować się i działać zespołowo na rzecz osiągnięcia wyznaczonego celu.

W ramach dotacji zaplanowano poniższe działania:

- I. Wizyta w Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie
- II. Wizja lokalna na Łasztowi

- III. Warsztaty skanowania 3D
- IV. Warsztaty projektowania 3D
- V. Warsztaty wizualizacji 3D
- VI. Zakończenie działań projektowych i rozliczenie projektu.

Harmonogram

Kwiecień 2025:

1. Promocja projektu
2. Nabór uczestników warsztatów 3D
3. Wizyta w Muzeum Techniki i Komunikacji
4. Wizja lokalna na Łasztowni
5. Warsztaty skanowania 3D w TTC w Szczecinie

Maj 2025:

1. Warsztaty projektowania 3D w TTC w Szczecinie
2. Warsztaty wizualizacji 3D w TTC w Szczecinie

Czerwiec 2025:

1. Publikacja materiałów z artykułu wraz z galerią zdjęć z realizacji projektu na stronie WWW Stowarzyszenia
2. Opublikowanie na portalu wszczecinie.pl artykułu sponsorowanego
2. Zamieszczenie w serwisie Sketchfab oraz na stronie WWW Stowarzyszenia linków do wytworzonych modeli 3D
3. Publikacja filmu z przebiegu realizacji działań projektowych w serwisie YouTube.
4. Zakończenie i rozliczenie projektu.

Miejsce realizacji

Warsztaty z zakresu technologii 3D realizowane będą w Technikum Technologii Cyfrowych w Szczecinie, które dysponuje pracowniami wyposażonymi w komputery z oprogramowaniem do projektowania, skanowania i wizualizacji 3D.

Warsztaty poprzedzone będą wizją lokalną na Łasztowni, gdzie na miejscu sporządzona zostanie dokumentacja fotograficzna wraz z dokonaniem pomiarów fotogrametrycznych wybranego dźwigozaura na potrzeby budowy cyfrowego modelu obiektu. Z kolei w Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie młodzież zapozna się z prezentacją nt. szczecińskich dźwigów portowych przygotowaną przez przedstawiciela muzeum oraz zwiedzi pod opieką przewodnika prezentowane wystawy.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika

Wizyta w Muzeum Techniki i Komunikacji	1 wizyta	lista obecności, dokumentacja fotograficzna, relacja zamieszczona na profilu Stowarzyszenia na Facebooku
Wizja lokalna na Łasztowni	1 wizja lokalna	lista obecności, dokumentacja fotograficzna, relacja zamieszczona na profilu Stowarzyszenia na Facebooku
Warsztaty skanowania 3D	1 warsztat	lista obecności, dokumentacja fotograficzna, relacja zamieszczona na profilu Stowarzyszenia na Facebooku
Warsztaty projektowania 3D	1 warsztat	lista obecności, dokumentacja fotograficzna, relacja zamieszczona na profilu Stowarzyszenia na Facebooku
Warsztaty wizualizacji 3D	1 warsztat	lista obecności, dokumentacja fotograficzna, relacja zamieszczona na profilu Stowarzyszenia na Facebooku
Relacje z działań projektowych na Facebooku Stowarzyszenia	m.in. 5 postów	serwis Facebook
Informacja na temat realizacji projektu wraz galerią zdjęć i linkiem do modelu 3D.	1 publikacja	strona internetowa Stowarzyszenia
Film reklamowy dokumentujący przebieg projektu	1 film	serwis YouTube
Publikacja modelu 3D dźwigozaura w serwisie Sketchfab	1 publikacja	serwis sketchfab.com
Artykuł sponsorowany w serwisie wszzecinie.pl	1 artykuł	portal wszzecinie.pl

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

Charakterystyka oferenta

Stowarzyszenie "Cyfrowe Innowacje" powstało w 2024 roku i ma na celu m.in. propagowanie różnych form zdobywania wiedzy i edukacji w zakresie informatyki i szeroko rozumianych nowych technologii ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania narzędzi cyfrowych.

Członkowie stowarzyszenia posiadają wieloletnie doświadczenie w zakresie realizacji różnorodnych działań rzecz młodzieży.

Wśród założycieli Stowarzyszenia są m.in. nauczyciel, wykładowca akademicki, informatyk, psycholog, metodyk nauczania jęz. obcych, specjalistka ds. administracyjnych oraz specjalistka w zakresie finansów publicznych a także koordynatorka projektów unijnych. Są oni przygotowani merytorycznie i organizacyjnie do realizacji i rozliczania projektów z dofinansowaniem.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Stowarzyszenie "Cyfrowe Innowacje" jako młoda organizacja zrealizowało w 2024 roku projekt o tożsamej tematyce pn. "Szczecińskie zabytki techniki - pompa wodna berlinka w technologii 3D" dofinansowany w ramach programu „mikroDOTACJE”. Projekt również dedykowany był uczniom ze szczecińskich szkół średnich i miał na celu popularyzację nowoczesnych technologii w ochronie dziedzictwa kulturowego. Pod okiem doświadczonych ekspertów uczestnicy poznali tajniki skanowania i druku 3D, co pozwoliło na stworzenie cyfrowego modelu zabytkowej pompy wodnej oraz wydrukowanie modelu "berlinki" na drukarce 3D. Warsztaty umożliwiły młodym ludziom zgłębienie wiedzy na temat procesu digitalizacji zabytków ale także roli i znaczeniu pomp wodnych w dziejach dawnego Szczecina.

Projekt cieszył się dużym zainteresowaniem wśród młodzieży i niewątpliwie pokazał, że nowoczesne technologie mogą wspierać ochronę zabytków, jednocześnie angażując młodych ludzi w działania na rzecz zachowania i promowania dziedzictwa naszego miasta. Stąd też powstała koncepcja, aby kontynuować cykl digitalizacji szczecińskich zabytków techniki.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Stowarzyszenie ma wystarczające zasoby kadrowe i organizacyjne do realizacji projektu.

Zasoby kadrowe: osoby zaangażowane w realizację zadania posiadają dużą wiedzę i wieloletnie doświadczenie w prowadzeniu szkoleń, warsztatów i prezentacji z zakresu szeroko rozumianych technologii 3D, w tym na rzecz młodzieży, co gwarantuje wysoki poziom planowanych zajęć. Ekspert prowadzący warsztaty z zakresu skanowania 3D, od ponad 20 lat w codziennej pracy wykorzystuje zaawansowane technologie 3D, współpracował m.in. z wieloma muzeami z całej Polski w przy digitalizacji obiektów historycznych i zabytkowych.

Trener prowadzący warsztaty z projektowania i wizualizacji 3D posiada 17-letnie doświadczenie w realizacji zajęć z tej tematyki dla różnych odbiorców i grup wiekowych.

Koordynatorka projektu posiada 8-letnie doświadczenie w realizacji projektów z dofinansowaniem. Specjalistka z wieloletnim doświadczeniem z zakresie pozyskiwania środków pomocowych, rozliczania dotacji, a także w zakresie finansów publicznych gwarantuje terminowe i zgodne z przepisami rozliczenie i sporządzenie końcowego sprawozdania z otrzymanej dotacji.

Zasoby lokalowe: pracownia komputerowa wyposażona w niezbędne zaplecze techniczne.

Zasoby sprzętowe i techniczne: komputery z oprogramowaniem do projektowania, skanowania i

wizualizacji 3D, sprzęt audiowizualny.

Zasoby promocyjne: profil na Facebooku oraz strona internetowa Stowarzyszenia, które posłużą do informowania o projekcie i przebiegu jego realizacji, dodatkowo serwis Sketchfab oraz Youtube a także portal wszzecinie.pl które pozwolą dotrzeć do szerokiego grona odbiorców.

6. Opis sposobu zapewnienia dostępności architektonicznej, cyfrowej oraz informacyjno-komunikacyjnej, zgodnie z wymaganiami o których mowa w art. 6 ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o poprawie zapewniania dostępności dla osób ze szczególnymi potrzebami.

Dostępność architektoniczna: Warsztaty z technologii 3D w ramach projektu realizowane będą w Technikum Technologii Cyfrowych zlokalizowanym w zabytkowym budynku przy ul. Niemierzyńskiej 17 w Szczecinie. Budynek ten nie jest całkowicie wolny od barier architektonicznych jednak organizator, jeśli zajdzie taka potrzeba wyznaczy asystenta do pomocy w poruszaniu się po budynku osobie z ze szczególnymi potrzebami. W obiekcie tym są szerokie korytarze i drzwi, które umożliwiają swobodne poruszanie się na wózku inwalidzkim. W widocznych miejscach na każdej kondygnacji rozmieszczone są plany budynku z wytyczonymi drogami ewakuacyjnymi. W razie konieczności organizator zapewni osobom ze szczególnymi potrzebami możliwość sprawnej ewakuacji. Szkoła umożliwi także wstęp do budynku osobie korzystającej z psa asystującego. Muzeum Techniki i Komunikacji gdzie odbędzie się prezentacja i zwiedzanie jest dostępne dla osób z niepełnosprawnościami, wyposażone w winę oraz toaletę dla osób z niepełnosprawnych. Zaplanowane zajęcia w plenerze odbędą się na otwartym, płaskim terenie, który umożliwia poruszanie się na wózkach inwalidzkich.

Dostępność cyfrowa: Informacje o projekcie zostaną zamieszczone na profilu na Facebooku - <https://www.facebook.com/cyfroweinnowacje/> oraz na stronie WWW Stowarzyszenia pod adresem www.cyfroweinnowacje.pl

Opublikowane na stronie internetowej treści zostaną napisane prostym i zrozumiałym językiem i będą dostępne cyfrowo dla osób ze szczególnymi potrzebami. Zachowana zostanie odpowiednia struktura strony umożliwiając użytkownikom nawigację za pomocą klawiatury czy też korzystanie z czytników stron. Dodatkowo odbiorcy będą mieli możliwość ustawienia dużego kontrastu na stronie.

Dostępność informacyjno-komunikacyjna: Na wniosek uczestnika ze szczególnymi potrzebami organizator zapewni możliwość udziału w warsztatach z wykorzystaniem zdalnego dostępu online. W przypadku osób słabowidzących zapewni rzutnik o wysokiej rozdzielczości i kontraście a osobom słabosłyszącym zapewni pętlę indukcyjną. Na stronie internetowej stowarzyszenia udostępnione będą informacje o zakresie działalności a także informacje o dostępności.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Artykuł sponsorowany w serwisie wszzecinie.pl (1 x 1537,50 zł brutto)	1 537,50		

2.	Wynajem sali komputerowej z oprogramowaniem w TTC (24h x 98,40 zł brutto)	2 361,60		
3.	Wizja lokalna, sporządzenie dokumentacji fotograficznej i wykonanie pomiarów fotogrametrycznych (3h x 150 zł brutto)	450,00		
4.	Warsztaty skanowania 3D (8h x 150 zł brutto)	1 200,00		
5.	Warsztaty projektowania 3D (8h x 150 zł brutto)	1 200,00		
6.	Warsztaty tworzenia fotorealistycznych wizualizacji 3D (8h x 150 zł brutto)	1 200,00		
7.	Bilety wstępu do Muzeum Techniki i Komunikacji (22 zł brutto x 14 uczestników + 2 opiekunów)	352,00		
8.	Film reklamowy dokumentujący przebieg projektu (1 x 1000 zł brutto)	1 000,00		
9.	Koordinacja i działania promocyjne (12h x 58 zł brutto)	696,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		9 997,10	9 997,10	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.