

## 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 oraz w przypisach.

Zaznaczenie gwiazdka, np.: „pobieranie\*/niepobieranie\*” oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź, pozostawiając prawidłową. Przykład: „pobieranie\*/niepobieranie\*”.

URZĄD MIASTA ŻORY  
22.10.2019  
137

### I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego jest adresowana oferta	Prezydent Miasta Żory Boszcza..... podpis..... <i>g</i>
2. Rodzaj zadania publicznego <sup>1)</sup>	<b>Ochrona zdrowia</b> - podniesienie jakości życia mieszkańców przez zwiększenie poczucia bezpieczeństwa, zaufania do instytucji publicznych, umiejętności radzenia sobie w trudnych sytuacjach, wzrost samodzielności oraz odpowiedzialności, również za siebie nawzajem.

### 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	
Stowarzyszenie Q-bit ul. Konstantego Ildefonsa Gałczyńskiego 8 44 – 240 Żory REGON: 36994883600000 NIP: 6511725109 KRS: 0000724617	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Krzysztof Chrobasik 600 79 30 70 <a href="mailto:stowarzyszenie@q-bit.pl">stowarzyszenie@q-bit.pl</a> <a href="http://www.q-bit.pl">www.q-bit.pl</a>

### III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Ale Numer!			
2. Termin realizacji zadania publicznego <sup>2)</sup>	Data rozpoczęcia	02.11.2019	Data zakończenia	20.12.2019

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

Przedmiotem projektu jest prowadzenie działań profilaktyczno-informacyjnych, w szczególności adresowanych do dzieci i młodzieży, których głównym celem jest ochrona zdrowia oraz podniesienie jakości życia mieszkańców przez zwiększenie poczucia bezpieczeństwa, zaufania do instytucji publicznych, umiejętności radzenia sobie w trudnych sytuacjach, wzrost samodzielności oraz odpowiedzialności, również za siebie nawzajem.

Cele projektu są zbieżne z celami zidentyfikowanymi w podstawowych dokumentach strategicznych Miasta Żory, tj w:

Strategii Rozwoju Miasta Żory 2020+, w której zdefiniowano wizję miasta w haśle „Żory – przyjazne miasto”, celem strategicznym 2 – ATRAKCYJNE MIASTO DO ŻYCIA;

a w szczególności w: Strategii Rozwiązywania Problemów Społecznych Miasta Żory na lata 2014 - 2020, w której Żory określono jako: Miasto przyjazne rodzinie, zapewniające jej bezpieczeństwo, odpowiednią jakość życia oraz sprzyjające jej rozwojowi.

<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.

### CEL STRATEGICZNY 3.:

Zwiększenie jakości życia rodziny oraz wsparcie jej w pełnieniu roli wychowawczej.

Cel operacyjny 3.1.: Efektywniejsze wykorzystanie istniejących zasobów kadrowych i instytucjonalnych w zakresie działalności profilaktycznej, kulturalnej i edukacyjnej.

Działanie 2. Prowadzenie działań profilaktyczno-informacyjnych, w szczególności adresowanych do dzieci, młodzieży.

Należy podkreślić, że zadanie będzie prowadzone z uwzględnieniem osób zamieszkujących obszary rewitalizacji wynikające z Lokalnego Programu Rewitalizacji Miasta Żory do 2023 roku.

Zgodnie z zapisami przywołanej Strategii Rozwiązywania Problemów Społecznych (...), problemy społeczne definiuje się jako powtarzające się, masowe zjawiska uznawane przez daną grupę społeczną lub społeczeństwo za negatywne, złe, niekorzystne, których nasilenie budzi zaniepokojenie opinii publicznej i może przyczynić się do dezorganizacji społecznej. Skala problemu społecznego, jakim jest nadużywanie, blokowanie numeru alarmowego jest olbrzymia. W Polsce funkcjonuje 17 Centrów Powiadamiania Ratunkowego (CPR) - dwa na Mazowszu (w Warszawie i Radomiu) oraz po jednym w pozostałych województwach. Odbierają one połączenia kierowane na numer alarmowy 112 z obszaru całego kraju. Według danych na 31 grudnia 2017 r. jest 1183 operatorów numeru alarmowego 112. Najwięcej, w CPR w Radomiu (149 osób), Katowicach (107 osób) i Krakowie (86 osób). Najwięcej połączeń alarmowych zarejestrowano w centrach w Katowicach (2,2 mln), Poznaniu i Radomiu (po ponad 1,8 mln). Średni czas oczekiwania na odebranie połączenia w centrum powiadamiania ratunkowego nie przekracza 10 sekund. W całej Unii Europejskiej ponad połowa zgłoszeń kierowanych pod numer 112 jest bezzasadna. Monitoring funkcjonowania systemu powiadamiania ratunkowego prowadzi Ministerstwo Spraw Wewnętrznych i Administracji. W 2015 r. zarejestrowano łącznie 21 mln 4 tys. 785 zgłoszeń, z tego 9 mln 389 tys. 261 (45 proc.) stanowiły zgłoszenia fałszywe, złośliwe lub nieuzasadnione. Z kolei w 2016 r. zarejestrowano łącznie 19 mln 482 tys. 287 zgłoszeń przychodzących, z czego aż 9 mln 84 tys. 595 (46,63 proc.) stanowiły zgłoszenia nieuzasadnione.

(źródło: <https://www.bankier.pl/wiadomosc/MSWiA-apeluje-aby-nie-blokowac-numeru-112-4072258.html>).

Jak tłumaczy Kancelaria Prezydenta RP: Powodowane złośliwością, brakiem wyobraźni i niedostatkiem empatii działania niektórych osób negatywnie wpływają na funkcjonowania systemu powiadamiania ratunkowego.

Należy podkreślić innowacyjną i nowatorską formułę przedsięwzięcia, które będzie realizowane z wykorzystaniem narzędzi TIK i zakłada aktywne uczestnictwo grup docelowych w opisanym niżej wydarzeniu.

W ramach wykonania zadania planuje się organizację jednego wydarzenia w ramach którego przeprowadzone zostaną następujące działania:

- 1) **symulacja pracy operatora numeru alarmowego obsługującego teren miasta Żory (akcja gry na aktualnej mapie miasta) z wykorzystaniem gry komputerowej „Symulator numeru alarmowego” stworzonej przez firmę „JUTSU GAMES”.**

“Jutsu Games” to polskie studio developerskie z siedzibą w Warszawie (<http://jutsugames.com/>) W Polsce gra dystrybuowana jest przez firmę CENEGA, jednego z największych dystrybutorów gier komputerowych. Grupa Cenega jest najdynamiczniej rozwijającą się firmą w sektorze gier komputerowych w Europie środkowo-wschodniej. Profil firmy w mediach społecznościowych obserwuje ponad 65 tysięcy osób. Każdy zamieszczany przez nią post dociera do bardzo szerokiego grona odbiorców. Organizatorzy wydarzenia posiadają pełne wsparcie zarówno producentów gry jak i dystrybutora, którzy zobowiązali się pomóc w promocji wydarzenia w social mediach. W ramach warsztatów w grze komputerowej zostanie zaimplementowana aktualna mapa miasta Żory. Dzięki temu osoba odgrywająca rolę operatora telefonu alarmowego będzie reagowała na zdarzenia, które będą miały miejsce na prawdziwie istniejących ulicach.

zaimplementowana aktualna mapa miasta Żory. Dzięki temu osoba odgrywająca rolę operatora telefonu alarmowego będzie reagowała na zdarzenia, które będą miały miejsce na prawdziwie istniejących ulicach.

- 2) **Przed warsztatami zostanie przedstawiona prezentacja (przygotowana przez członków stowarzyszenia), na temat zastosowania gier komputerowych w medycynie.** Zarówno w aspekcie wizerunku służb medycznych stanowiących inspirację dla twórców (gry strategiczne, ekonomiczne) produktów rozrywkowych jak i autorów gier wykorzystywanych wprost w procesie leczenia lub edukacji. Gry komputerowe obecnie pomagają w rozwoju i rehabilitacji zdolności umysłowych. Mogą nawet redukują poziom odczuwanego bólu. Pomagają również wspierać zdolności manualne lekarzy przydatne w operacjach. Uczestnicy będą mogli zapoznać się z procesem rozwoju technologii komputerowej na przykładzie wykorzystania motywu medycyny w tym mediów. Nastąpi demonstracja masowych produktów, które początkowo tylko inspirowały się światem medycznym i służyły wyłącznie rozrywce aż do produkcji, które stanowią element terapii medycznych bądź specjalnie zaprojektowanym narzędziem służącym rozwojowi umiejętności służb medycznych. Prezentacja będzie miała na celu rozbudzenie
- 3) **Przeprowadzona zostanie również prelekcja wraz z częścią warsztatową na temat bezpieczeństwa i prelekcja na temat zarządzania sytuacją kryzysową, udzielania pierwszej pomocy i ratowania życia w nagłych wypadkach.** Uczestnicy będą mieć okazję wygrania nagród za aktywne uczestnictwo w zajęciach. Ponadto poruszone zostaną zagadnienia związane z odpowiedzialnym korzystaniem z numeru alarmowego i konsekwencjami jego blokowania.

Planowany termin przeprowadzania warsztatu - piątek w terminie od 02.11.2019 do 20.12.2019

Gra komputerowa będzie stanowiła element przyciągający uwagę i zainteresowanie tematem. W grze zostanie zaimplementowana mapa Żor. W czasie rozgrywki gracz wcielając się w operatora numeru alarmowego, będzie musiał reagować na losowe wydarzenia, wysyłając odpowiednie służby na miejsce zgłoszenia. Będzie też prowadził rozmowy z osobami dzwoniącymi na numer alarmowy. Od zachowania i wiedzy gracza zależy czy uda się wszystkim udzielić pomocy. Gra generuje losowo zadania, które zostają naniwane na prawdziwą mapę Żor. Zgłoszenia będą losowane z prawdziwej bazy ulic. System będzie wskazywał lokalizację tego miejsca, zgodnie z prawdziwym jej położeniem. Dzięki rozgrywce na mapie Żor oprócz waloru edukacyjnego w sferze bezpieczeństwa i pracy operatora takiego telefonu, uczestnicy będą mogli zwiększyć swoją wiedzę na temat mapy miasta Żory i jego topografii. W wydarzeniu przewiduje się również warsztaty z udzielania pierwszej pomocy oraz prelekcję na temat bezpieczeństwa i odpowiedzialnych zachowań także prezentację multimedialną pt: "gry a medycyna". Gra komputerowa będzie również nagrodą dla uczestników zajęć. Każdy kto ją otrzyma otrzyma również instrukcję zaimplementowania do niej mapy ŻOR i samodzielnego spróbowania swoich sił w domu.

Z uwagi na bardzo popularną tematykę jaką są gry komputerowe wydarzenie to będzie cieszyło się dużym zainteresowaniem. Jego realizacja ma cel edukacyjny na temat udzielania pierwszej pomocy oraz zasad prawidłowego korzystania z numeru alarmowego. Zwiększy wiedzę na temat planu miasta Żory i zainteresuje gości z innych miejscowości do jego poznania. Efekt ten zostanie osiągnięty ponieważ całe wydarzenie – zapis z rozgrywki uczestników, zostanie umieszczony w serwisach społecznościowych a także zapewniony zostanie streaming (transmisja na żywo), pozwalająca śledzić wydarzenia zewnętrzne. Z wydarzenia zostanie również przygotowany klip wideo, który zostanie zamieszczony w serwisach społecznościowych i tam też będzie promowany. W klipie tym zostaną umieszczone wskazówki na temat bezpieczeństwa oraz pracy ratunkowych służb miejskich. W ramach promowania wydarzenia i w jego czasie, utworzona zostanie grupa na profilu społecznościowym, której uczestnicy otrzymywać będą przygotowane przez organizatora infografiki na temat systemu bezpieczeństwa zapewnianego przez miejskie instytucje, porady na temat udzielania pierwszej pomocy. Będą to np. informacje statystyczne, ciekawostki oraz lokalne sukcesy instytucji odpowiedzialnych za

specjalna strona internetowa (podstrona w ramach oficjalnej strony stowarzyszenia q-bit) wydarzenia, gdzie zostaną zamieszczone wszystkie informacje na temat zadania. Jej cel, dane organizatora, współpracujących instytucji oraz zarejestrowane podczas wydarzenia klipy i grafiki.

Widownia również zostanie zaangażowana w wydarzenie. Osoby, które nie zostaną wybrane do bezpośredniego uczestnictwa i wcielenia się w operatora numeru alarmowego oraz osoby, które nie będą uczestniczyły w warsztatach z pierwszej pomocy, otrzymają możliwość komentowania wydarzenia na żywo za pomocą smartfonów (będzie to opcja) lub poprzez możliwość zabrania głosu. Ich komentarze internetowe będą moderowane i wyświetlane na dużym ekranie. Mogą w ten sposób również zadawać pytania na które odpowie ekspert od bezpieczeństwa. Organizator przygotował również zadanie dla widzów, którzy nie będą zainteresowani śledzeniem rozgrywki i przyjdą na wydarzenie jako osoby towarzyszące. Zorganizowana zostanie dla nich gra – w formie Quizu. Osoby nią zainteresowane otrzymają zadanie, do którego rozwiązania konieczne będzie między innymi aktywne słuchanie prelekcji o bezpieczeństwie. Osoba, która jako pierwsza rozwiąże zadanie otrzyma nagrodę. Wydarzenie będzie promowane z wykorzystaniem wszystkich sieci społecznościowych oraz strony internetowej na temat projektu. Założona zostanie grupa (funpage) na temat wydarzenia, w którym oprócz informacji na temat wydarzenia, zamieszczane będą również materiały na temat bezpieczeństwa, zasad korzystania z pierwszej pomocy oraz korzystania z numeru alarmowego.

#### Zaangażowanie uczestników:

Przed realizacją zadania (przygotowanie):

- Utworzenie grupy na portalu społecznościowym – zainteresowanych udziałem w wydarzeniu. Docelowo jeden z uczestników grupy otrzyma nagrodę. Grupa ta będzie też otrzymywała informacje na temat działania numeru alarmowego;
- Plakaty i ulotki;
- Utworzenie i promowanie wydarzenia w sieciach społecznościowych, z zaproszeniami do uczestnictwa;
- Zapowiedzi wydarzenia w internetowych serwisach wideo (youtube) oraz promowanie wydarzenia przez osoby dostarczające treści w internecie (bloggerzy, youtuberzy);
- Promowanie wydarzenia poprzez lokalne serwisy informacyjne;
- utworzenie internetowej podstrony wydarzenia;

Główne cele: promocja wydarzenia i miasta Żory, zachęcenie do uczestnictwa w wydarzeniu, zapoznanie uczestników z informacjami na temat bezpieczeństwa i odpowiedzialnych zachowań,

W trakcie realizacji zadania:

- Minimum 4 uczestników będzie mogło wcielić się w grze komputerowej w rolę operatora numeru alarmowego i obsługiwać rejon Żor ;
- Widownia będzie mogła rozwiązywać quiz– osoba, która jako pierwsza rozwiąże zadanie otrzyma nagrodę;
- Minimum 4 uczestników będzie uczestniczyło w warsztatach z udzielania pierwszej pomocy (na scenie);
- Od 20 – 100 uczestników zapozna się z prelekcjami eksperta na temat bezpieczeństwa, metod udzielania pierwszej pomocy i pracy służb odpowiedzialnych za bezpieczeństwo;
- Od 20 - 100 uczestników wysłucha i obejrzy prezentację pt.: “gry w medycynie” na temat motywu medycyny w grach komputerowych w aspekcie rozrywki oraz jako narzędzie rehabilitacyjne i ważny element treningowy kadr i obsługi medycznej.
- Widownia będzie mogła zadawać pytania ekspertowi, komentować wydarzenia za pomocą smartfonów oraz w sposób tradycyjny;
- Zorganizowana zostanie transmisja online z wydarzenia dla osób, które nie mogą uczestniczyć fizycznie w zajęciach;

Główne cele:

- Zwiększenie wiedzy na temat bezpieczeństwa, metod udzielania pierwszej pomocy, systemu ratunkowego,
- Poznanie mapy miasta Żory;
- Promocja miasta - Z uwagi na innowacyjny charakter przedsięwzięcia możliwe jest uzyskanie zainteresowania branży gamingowej (growe) i technologicznej (pisma komputerowe, portale technologiczne,

profile w social mediów, youtuberzy, blogosfera) - reakcje będą dokumentowane i udostępniane na profilu wydarzenia i przesyłane do UM (linki do wpisów, artykułów, filmów);

- Prezentacja innowacyjnych narzędzi edukacyjnych (symulator operatora numeru alarmowego);
- Poszerzenie wiedzy na temat historii rozwoju gier komputerowych i ich obecności w wielu aspektach współczesnego świata;
- Zaangażowanie społeczności lokalnej do aktywności zarówno online jak i fizycznego zaangażowania (wręczenie nagrody na członków grupy w social mediach, będą uwarunkowane obecnością na wydarzeniu).

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

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / Źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
<p><b>Ochrona zdrowia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- podniesienie jakości życia mieszkańców przez zwiększenie poczucia bezpieczeństwa</li> <li>- Przeszkolenie uczestników wydarzenia z udzielania pierwszej pomocy;</li> <li>- wzrost wiedzy na temat konsekwencji niewłaściwego korzystania z numeru alarmowego;</li> <li>- Prelekcja na temat działania numery alarmowego</li> <li>- utworzenie moderowanej grupy w mediach społecznościowych na temat wydarzenia, która dodatkowo będzie otrzymywać treść nawiązującą do społecznie bezpiecznych i odpowiedzialnych zachowań;</li> <li>- zapewnienie transmisji online z wydarzeń oraz nielimitowany dostęp do jej zapisów po zakończeniu zadania</li> <li>- kształtowanie odpowiedzialnych i właściwych postaw społecznych;</li> </ul>	<p>Planowana ilość uczestników wydarzenia 20 - 100</p> <p>Dostęp do filmu wideo po zakończeniu streamingu (bezpośredniej relacji w internecie)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bez limitu wyświetleń</li> </ul>	<p>Zapis wideo i jego udostępnienie (streaming video)</p> <p>Umieszczenie filmu w ogólnodostępnym portalu youtube i promowaniu na stronach q-bit</p> <p>Dokumentacja zdjęciowa.</p> <p>Pisemne sprawozdanie realizatorów przedsięwzięcia.</p> <p>Wpisy internetowe i udokumentowanie reakcji na działanie w mediach społecznościowych</p>
<p><b>Zwiększenie zaufania do instytucji publicznych, umiejętności radzenia sobie w trudnych sytuacjach, wzrost samodzielności oraz odpowiedzialności, również za siebie nawzajem</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zwiększanie wiedzy na temat planu miasta Żory, rozmieszczenia ulic i ich nazewnictwa;</li> <li>- integracja uczestników wydarzenia – możliwość sprawdzenia swoich reakcji w symulowanym środowisku i możliwość poznania metod pracy służb miejskich odpowiedzialnych za bezpieczeństwo;</li> <li>- promocja lokalnych służb ratunkowych – poprawa ich wizerunku i przedstawienie zasad ich pracy;</li> </ul>	<p>Planowana ilość uczestników wydarzenia 20 - 100</p> <p>Dostęp do filmu wideo po zakończeniu streamingu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bez limitu wyświetleń</li> </ul>	<p>Zapis wideo i jego udostępnienie (streaming video)</p> <p>Umieszczenie filmu w ogólnodostępnym portalu youtube i promowaniu na stronach q-bit</p> <p>Dokumentacja zdjęciowa.</p> <p>Pisemne sprawozdanie realizatorów przedsięwzięcia.</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- zwiększenie autorytetu instytucji miejskich odpowiedzialnych za bezpieczeństwo w mieście;</li> </ul>		
<p>promowanie innowacyjnych metod edukacyjnych i wychowawczych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dyżur ekspercki – po wydarzeniach, ich uczestnicy będą mieli możliwość poznania warsztatu pracy ekspertów technologicznych – streaming wideo, obróbka graficzna, proces powstania gry</li> <li>- promowanie narzędzi cyfrowych służących nauce i zabawie</li> <li>- Zwiększenie jakości życia rodziny oraz wsparcie jej w pełnieniu roli wychowawczej.</li> </ul>	<p>Planowana ilość uczestników wydarzenia 20 - 100</p> <p>Dostęp do filmu wideo po zakończeniu streamingu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bez limitu wyświetleń</li> </ul>	<p>Zapis wideo i jego udostępnienie (streaming video)</p> <p>Umieszczenie filmu w ogólnodostępnym portalu youtube i promowaniu na stronach q-bit</p> <p>Dokumentacja zdjęciowa.</p> <p>Pisemne sprawozdanie realizatorów przedsięwzięcia.</p>
<p><b>Promocja ŻOR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- promocja Żor jako miasta innowacyjnego, zapewniającego nowatorskie metody edukacji;</li> <li>- promowanie nowoczesnej technologii w aspekcie jej wykorzystania do kreatywnego spędzania wolnego czasu;</li> </ul>	<p>Planowana ilość uczestników wydarzenia 20 - 100</p> <p>Dostęp do filmu wideo po zakończeniu streamingu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bez limitu wyświetleń</li> </ul>	<p>Zapis wideo i jego udostępnienie (streaming video)</p> <p>Umieszczenie filmu w ogólnodostępnym portalu youtube i promowaniu na stronach q-bit</p> <p>Dokumentacja zdjęciowa.</p> <p>Pisemne sprawozdanie realizatorów przedsięwzięcia.</p> <p>Z uwagi na innowacyjny charakter przedsięwzięcia możliwe jest uzyskanie zainteresowania branży grawerskiej (pisma komputerowe, portale, youtuberzy) - reakcje będą dokumentowane i udostępniane na profilu wydarzenia i przesyłane do UM (linki do wpisów, artykułów, filmów)</p>

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

Stowarzyszenie Q-bit wiąże technologię ze wszystkimi dziedzinami życia. Jego członkowie dysponują wiedzą techniczną i naukową, a także zapleczem sprzętowym pozwalającą tworzyć innowacyjne metody prezentacji osiągnięć naukowych. Jesteśmy przygotowani do edukowanie społeczeństwa w zakresie obsługi nowoczesnych urządzeń elektronicznych i programów komputerowych oraz metod ich skutecznego wykorzystywania.

Stowarzyszenie ma za sobą budowę struktury formalnej i pierwsze sukcesy. W 2019 r. stowarzyszenie uzyskało dofinansowanie w ramach projektu organizowanego przez Instytut Pracy i Edukacji, który wraz z partnerem – Instytutem Wyszehradzkim zorganizowało konkurs mikrograntów o nazwie “Śląskie Lokalnie 2018-2019”. Celem projektu był rozwój młodych organizacji oraz grup nieformalnych z terenu województwa śląskiego poprzez zorganizowanie konkursu grantowego, w ramach którego możliwe było pozyskanie środków na zakup sprzętu.

W czasie realizacji zadania wykorzystane będzie profesjonalny sprzęt komputerowy, oprogramowanie i sprzęt nagrywający (aparaty i kamery do transmisji i dokumentacji wydarzenia). Wykorzystane również zostaną umiejętności członków stowarzyszenia w aspekcie promowania wydarzenia w Internecie. Prezentację pt; “Gry a medycyna” jak i prowadzenie wydarzenia prowadził będzie członek stowarzyszenia Krzysztof Chrobasik prowadzący między innymi kanał technologiczny w portalu youtube, który ma niemal 2 mln wyświetleń.

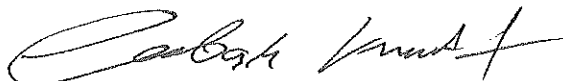
#### IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1	Wynajem sali FV	500,00zł	500,00zł	0,00zł
2	Nagrody dla uczestników – Gra Operator Numeru Alarmowego (wersja pudełkowa) 44,90 zł x10 sztuk = 449,00 zł 4 nagrody dla uczestników aktywnych w grze 1 x nagroda za aktywność w grupie FB, 1 x nagroda - rebus 4 x Nagrody dla uczestników warsztatów z pierwszej pomocy FV	449,00zł	449,00zł	0,00zł
3	Obsługa wydarzenia 80,00 zł / h dla trzech osób x 3h = 720,00 zł brutto praca własna członków stowarzyszenia	720,00zł	0,00zł	720,00zł
4	Koszty przygotowania niezbędnych dokumentów przygotowanie grafik reklamowych i logotypów ulotki, plakaty, wydruk dyplomów praca własna członków stowarzyszenia	100,00zł	0,00zł	100,00zł
5	Wynagrodzenie dla eksperta ds bezpieczeństwa i udzielania pierwszej pomocy 100,00 zł / h dla jednej osoby x 2,5h = 250,00 zł brutto (umowa cywilno - prawna)	250,00zł	250,00zł	0,00zł
6	Dyżur ekspercki + wykład "gry w medycynie" 100,00 zł / h dla jednej osoby x 1h = 100,00 zł brutto praca własna członka stowarzyszenia	100,00zł	0,00zł	100,00zł
7	Wynagrodzenie informatyka - wsparcie techniczne, obsługa transmisji online 100,00 zł / h dla jednej osoby x 2,5h = 250,00 zł brutto (umowa cywilno - prawna)	250,00zł	250,00zł	0,00zł
8	Usługi księgowe - rozliczenie dotacji, umowy cywilno prawne (FV)	150,00zł	150,00zł	0,00zł
9	Promocja wydarzenia (reklama w social mediach) Wydruki (ulotki, plakaty) Gadżety (T-Shirty z logiem, identyfikatory) FV	300,00zł	300,00zł	0,00zł
10	Poczęstunek dla uczestników (napoje, słodkie przekąski) FV	100,00zł	100,00zł	0,00zł
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		2 919,00zł	1 999,00zł	920,00zł

## V. Oświadczenia

Oświadczam(-my), 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.



.....  
.....  
.....

Data 21. 10. 2019 .....

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

**STOWARZYSZENIE Q-BIT**  
44-240 Żory, ul. K.I. Gałczyńskiego 8  
NIP: 6511725109 REGON: 369948836  
KRS 0000724617