

2025-09-10

68571/2025

Ilość załączników: 2



566948

UPROSZCZONA OFERTA REALIZACJI ZADANIA PUBLICZCI

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	Zarząd Powiatu w Krakowie
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	18) ekologia i ochrona zwierząt oraz ochrona dziedzictwa przyrodniczego

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 , Forma prawna: Fundacja , Numer Krs: 0000641916 , Kod pocztowy: 64-125 , Poczta: Poniec , Miejscowość: Poniec , Ulica: Drożdżyńskiego , Numer posesji: 15 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: gostyński , Gmina: Poniec , Strona www: , Adres e-mail:

2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	erwin garbarczyk
---	------------------

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	EcoAR Odkrywcy Dziedzictwa Przyrodniczego – mobilna aplikacja z rozszerzoną rzeczywistością dla mieszkańców i turystów powiatu krakowskiego			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	08.10.2025	Data zakończenia	10.11.2025

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

Opis zadania

Projekt zakłada stworzenie innowacyjnej mobilnej aplikacji w technologii Augmented Reality (AR), która w atrakcyjny sposób będzie edukować mieszkańców i turystów w zakresie ekologii, ochrony zwierząt oraz dziedzictwa przyrodniczego powiatu krakowskiego.

Dzięki aplikacji użytkownicy będą mogli:

- Obserwować zwierzęta w AR – po zeskanowaniu wybranego miejsca/znaku, w telefonie pojawi się realistyczny model np. rysia, nietoperza, bociana czarnego czy innych gatunków chronionych.
- Poznawać fakty historyczno-przyrodnicze – każdy punkt zostanie opatrzony narracją audio (PL/EN), grafikami i animacjami 3D, przybliżającymi unikatowe dziedzictwo przyrodnicze regionu.

Całość zostanie spięta w grę terenową EcoAR – uczestnicy, odwiedzając kolejne lokalizacje i odblokowując zwierzęta w AR, będą zbierać punkty i wirtualne odznaki. Ukończenie ścieżki nagradzane będzie certyfikatem „Odkrywczy Dziedzictwa Przyrodniczego Powiatu Krakowskiego”.

Cele projektu

- Edukacja ekologiczna i przyrodnicza w nowoczesnej, atrakcyjnej formie dla dzieci, młodzieży i dorosłych.
- Promocja lokalnego dziedzictwa przyrodniczego powiatu krakowskiego (m.in. Dolina Prądnika, Puszcza Niepołomska, rezerваты przyrody).
- Budowanie świadomości w zakresie ochrony zwierząt i ekosystemów poprzez interaktywne doświadczenia AR.
- Angażowanie mieszkańców i turystów w aktywne poznawanie przyrody poprzez grę terenową.

Efekty i rezultaty

- powstanie aplikacja mobilna dostępna na Android/iOS,
- utworzenie min. 10 punktów EcoAR na terenie powiatu (oznaczonych QR kodami i/lub lokalizacją GPS),
- 3D modele zwierząt i roślin – dostępne w AR,
- narracje i materiały edukacyjne w języku polskim i angielskim,
- gra terenowa z nagrodami cyfrowymi,
- promocja projektu poprzez plakaty, social media, lokalne szkoły i media.

Grupa docelowa

- dzieci i młodzież szkolna,
- rodziny z dziećmi,
- mieszkańcy powiatu krakowskiego,
- turyści odwiedzający region.

Komplementarność i trwałość

Aplikacja pozostanie dostępna bezpłatnie również po zakończeniu zadania. Będzie mogła być rozwijana o kolejne punkty i treści (np. inne powiaty, nowe gatunki). Tym samym projekt stanie się

trwałym narzędziem edukacji ekologicznej i promocji dziedzictwa przyrodniczego.

Realizacja zadania będzie w pełni zgodna z zasadami dostępności dla osób ze szczególnymi potrzebami.

1. Dostępność cyfrowa

- Aplikacja EcoAR zostanie przygotowana zgodnie ze standardami WCAG 2.1 na poziomie AA.
- Wszystkie treści (teksty, grafiki, quizy) będą uzupełnione o alternatywne opisy (alt text).
- Materiały audio będą posiadały transkrypcje tekstowe, a materiały tekstowe – możliwość odczytu przez syntezytor mowy.
- Narracje zostaną udostępnione także w formie napisów dla osób niesłyszących.
- Interfejs aplikacji będzie kontrastowy, czytelny, z dużymi przyciskami przyjaznymi dla osób z ograniczoną sprawnością manualną.

2. Dostępność merytoryczna

- Treści edukacyjne zostaną przygotowane w prostym języku, z wersją dostosowaną dla dzieci i młodzieży.
- Każdy punkt EcoAR zostanie wzbogacony o ikonografię i piktogramy, ułatwiające odbiór treści osobom z trudnościami poznawczymi.

3. Dostępność przestrzenna

- Punkty EcoAR zostaną tak dobrane, aby były dostępne dla osób z ograniczoną mobilnością (np. w pobliżu ścieżek spacerowych, parkingów, przystanków).
- Oznakowania (tabliczki, QR kody) będą umieszczone na wysokości umożliwiającej korzystanie także osobom poruszającym się na wózkach.

4. Uniwersalny dostęp do wiedzy

- Aplikacja będzie bezpłatna, dostępna na systemach Android i iOS.
- Materiały zostaną przygotowane w dwóch językach (PL/EN), co zwiększy dostępność dla obcokrajowców.
- Planowane jest nagranie narracji w wersji audiodeskrypcji (dla osób niewidomych i słabowidzących).

Miejsce realizacji

powiat krakowski

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

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

liczba punktów zrealizowanych w ramach zadania	10	linki, zdjęcia
liczba uczestników gry terenowej do końca 11 listopada	50	lista unikalnych numerów IP
liczba gier terenowych wykonanych w ramach projektu	1	link

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja FUCCO od 2016 roku realizuje projekty z zakresu edukacji, nowoczesnych technologii oraz ochrony dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego. W naszych działaniach łączymy innowacje cyfrowe (AR/VR, gry terenowe, 3D, aplikacje mobilne) z edukacją ekologiczną, sportową i społeczną. Naszą misją jest tworzenie narzędzi, które aktywizują mieszkańców i turystów oraz podnoszą ich wiedzę w atrakcyjny i przystępny sposób. W ostatnich latach zrealizowaliśmy kilkadziesiąt projektów w całej Polsce, współpracując z gminami, powiatami i miastami, m.in. w obszarze ochrony przyrody, bezpieczeństwa, kultury fizycznej i edukacji cyfrowej.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Fundacja posiada bogate doświadczenie w tworzeniu aplikacji i gier terenowych opartych o rozszerzoną rzeczywistość, m.in.:

- projekt „Wirtualne Dziedzictwo Leszna” – rekonstrukcja nieistniejących obiektów w AR,
- projekt „Nieodkryty Łowicz” – miejska gra terenowa z elementami historii i przyrody,
- projekt „Juromania – Zaginiony Skarb Jury” – ścieżka turystyczna z 10 punktami WebAR,
- projekt „EkoAR Odkrywcy Gatunków” – warsztaty i aplikacja edukacyjna o ochronie środowiska i zwierząt.

Realizowaliśmy także liczne projekty edukacyjne i społeczne finansowane ze środków samorządowych, wojewódzkich i ministerialnych. Dzięki temu posiadamy sprawdzoną metodologię pracy, know-how w zakresie aplikacji mobilnych i gier AR oraz sieć partnerów technologicznych i edukacyjnych.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby kadrowe:

- zespół programistów AR/VR z doświadczeniem w Unity i WebAR,
- graficy 3D specjalizujący się w tworzeniu realistycznych modeli zwierząt i roślin,
- eksperci ds. ekologii i ochrony przyrody, współpracujący z fundacją przy merytorycznym opracowaniu treści,
- zespół promocji i komunikacji – prowadzący kampanie w social media i przygotowujący materiały drukowane.

Zasoby rzeczowe:

- licencje na oprogramowanie graficzne i AR (Unity, Blender, pakiety Adobe),
- sprzęt komputerowy i mobilny (iOS/Android) do testowania aplikacji,
- serwery i hosting aplikacji mobilnej,
- mobilne tablice informacyjne z QR kodami do oznaczenia punktów terenowych.

Zasoby finansowe i organizacyjne:

- doświadczenie w rozliczaniu projektów w ramach art. 19a, budżetów obywatelskich i konkursów samorządowych,
- wsparcie wolontariuszy i partnerów edukacyjnych,
- wkład własny niefinansowy w postaci pracy zespołu i wykorzystania posiadanego sprzętu.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Opracowanie i wdrożenie aplikacji mobilnej webAR Przygotowanie aplikacji, integracja z web i QR, panel gry terenowej	2 000,00		
2.	Modele 3D zwierząt i roślin Stworzenie realistycznych modeli chronionych gatunków (10 modeli * 300zł)	3 000,00		
3.	Nagrania lektorskie Lektor PL/EN + przygotowanie wersji z napisami i audiodeskrypcją	1 000,00		
4.	Promocja projektu Projekt i druk plakatów/ulotek, kampania w mediach społecznościowych, strona www	1 000,00		
5.	Obsługa techniczna i hosting Utrzymanie serwerów, aktualizacje aplikacji - WKŁAD WŁASNY	1 000,00		
6.	Koordinacja projektu i administracja Nadzór nad realizacją, kontakt z partnerami, sprawozdawczość - WKŁAD WŁASNY	200,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		8 200,00	7 000,00	1 200,00

V. Oświadczenia

Oświadczam(y), że:

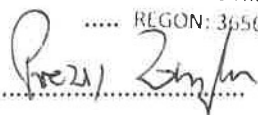
- 1) proponowane zadanie publiczne będzie realizowane wyłącznie w zakresie działalności pożytku publicznego oferenta(-tów);
- 2) pobieranie świadczeń pieniężnych będzie się odbywać wyłącznie w ramach prowadzonej odpłatnej działalności pożytku publicznego;
- 3) oferent* / oferenci* składający niniejszą 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.

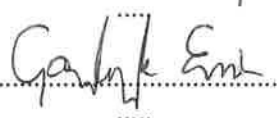
FUNDACJA "FUCCO"

ul. Drozdzińskiego 15 64 125 Poniec

KRS: 0000641916 NIP: 6961881507

REGON: 365639305





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

Data 
16.04.2015

Załączniki:

1. Dokument potwierdzający zakres działalności i sposób reprezentacji Oferenta (*obligatoryjny - papierowo, złożony również 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.