

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	Urząd Miejski w Gdańsku
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	16) kultura, sztuka, ochrona dóbr kultury i dziedzictwa narodowego

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: Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne VIATOR , Forma prawna: Stowarzyszenie Rejestrowe , Numer Krs: 0000099616 , Kod pocztowy: 61-701 , Poczta: Poznań , Miejscowość: Poznań , Ulica: Fredry , Numer posesji: 3 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: Poznań , Gmina: m. Poznań , Strona www: www.viator.org.pl , Adres e-mail: skt@viator.org.pl , Numer telefonu: 605351044 , Adres korespondencji: Kod pocztowy: 62-080 , Poczta: Sady , Miejscowość: Sady , Ulica: Kobylnicka , Numer posesji: 12a , Numer lokalu: 2 , Województwo: wielkopolskie , Powiat: poznański , Gmina: Tarnowo Podgórne ,	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Szymon Dąbrowski Adres e-mail: skt@viator.org.pl Telefon: 693395626

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Rocznica wydarzeń Grudnia '70 oraz robotniczych protestów i strajków lat 80. w Gdańsku – trwałe upamiętnienie stałą grą miejską: opracowanie, publikacja i inauguracja z konkursem			
2. Termin realizacji zadania²⁾	Data rozpoczęcia	03.08.2026	Data zakończenia	31.10.2026

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

Opis zadania

IDEA PROJEKTU

W grudniu minie kolejna rocznica wydarzeń Grudnia '70 oraz robotniczych protestów i strajków lat 80., które na trwałe wpisały się w historię Gdańska i całego Wybrzeża. Wśród działań rocznicowych nie może zabraknąć inicjatyw, które w atrakcyjny i angażujący sposób trafią do młodego pokolenia - osób wychowanych już w demokratycznej Polsce, dla których realia PRL-u, walki o prawa pracownicze i narodziny społecznego oporu są coraz bardziej odległą historią.

Z tego powodu nasze stowarzyszenie planuje trwałe upamiętnienie wystąpień robotniczych lat 70. i 80. poprzez opracowanie, publikację i inaugurację stałej gry miejskiej poświęconej protestom robotniczym w Gdańsku oraz narodzinom społecznego ruchu oporu.

Tego typu gry są nowoczesną, kreatywną formą popularyzacji historii, doskonale wpisującą się w trendy aktywnego i doświadczeniowego zwiedzania. To wydawnictwa drukowane podobne do questów, ale bogatsze metodycznie i formalnie oraz skierowane do szerszego grona odbiorców (podczas gdy questy celowane są dla rodzin z mniejszymi dziećmi, nasze gry celują w pełen przekrój wiekowy). Łącząc elementy grywalizacji, edukacji regionalnej i aktywnej rekreacji, umożliwiają samodzielne, pogłębione odkrywanie przestrzeni w dowolnym czasie.

Planowana gra zamienia uczestników w odkrywców i detektywów, którzy samodzielnie tropią ślady historii w przestrzeni miasta. Zamiast biernego słuchania - aktywne przeżywanie historii. Zamiast jednorazowej lekcji - trwałe narzędzie edukacyjne dostępne dla każdego bezpłatnie. Projekt łączy pamięć z zabawą, przeszłość z teraźniejszością, a mieszkańców z historią miejsca, w którym żyją.

Gra zostanie wydana w formie drukowanej karty do pobrania w punktach dystrybucji (np. bibliotekach, muzeach, punktach IT) oraz jako plik do druku w serwisach z grami miejskimi: www.miastotoplansza.pl i www.gryturystyczne.pl, gdzie będzie można sprawdzić poprawność hasła końcowego oraz wpisać się na listę zwycięzców. Grze towarzyszyć będzie kilkudniowa rozgrywka inauguracyjna z nagrodami (np. bony, wejściówki do instytucji kultury), nadająca projektowi charakter lokalnego wydarzenia, poprzedzonego kampanią informacyjną.

Co ważne:

- pozyskaliśmy już większość środków na planowaną grę, w związku z czym wnioskujemy o pozostałą niewielką kwotę niezbędną do jej realizacji;
- gra będzie współgrać z podobnymi grami w kilku innych miastach (gdzie miały miejsce wystąpienia robotnicze), pod wspólnym hasłem „PrzełOMY!”;
- projekt ma charakter trwały i będzie dostępny dla mieszkańców oraz turystów również po zakończeniu działań grantowych.

Szczegółowy przebieg działań:

- 1) 3-20 sierpnia - Przygotowanie merytoryczne i scenariusz - na podstawie konsultacji historycznych oraz wizji terenowej powstanie scenariusz trasy (ok. 2-3 km, 7-10 punktów kontrolnych) z zagadkami i zakodowanym hasłem końcowym.
- 2) 21 - 31 sierpnia - Opracowanie graficzne i skład - przygotowanie karty gry w stylistyce spójnej z grami z cyklu „PrzełOMY!”, dostosowanej do druku i standardów dostępności WCAG (wersja

cyfrowa).

3) 1 - 15 września - Testy gry w terenie - przeprowadzenie testów z udziałem wolontariuszy i partnerów lokalnych, weryfikacja poprawności zagadek i dostępności tras (w tym dla osób z niepełnosprawnościami).

4) 15-25 września - Druk i dystrybucja kart - wydrukowanie 2000 kart gry i bezpłatne udostępnienie ich w wybranych punktach dystrybucji oraz online w formie PDF na platformach Gry Turystyczne i Miasto to Plansza.

5) 26 września - 5 października - Inauguracyjna rozgrywka konkursowa - kilkudniowe wydarzenie z nagrodami dla osób i rodzin, które jako pierwsze prześlą poprawne hasło końcowe. Rozgrywka będzie połączona z działaniami popularyzującymi historię protestów robotniczych oraz znaczenie Gdańska w przemianach społecznych i demokratycznych końca PRL. Termin inauguracji jest dobrany nieprzypadkowo. Zależało nam na udostępnieniu gry jesienią, aby pierwsi uczestnicy mogli zaważyć o nagrody jeszcze w czasie jesiennych spacerów, oraz by (opublikowana z wyprzedzeniem) gra była w pełni dostępną propozycją w czasie rocznicy wydarzeń, którym jest poświęcona.

6) od 15 września do końca projektu - Lokalna kampania promocyjna - plakaty w instytucjach partnerskich, targetowane posty w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram), informacje w lokalnych mediach oraz działania promujące udział mieszkańców i turystów.

Grupa docelowa:

Nasz projekt odpowiada na potrzeby bardzo szerokiej grupy odbiorców - od młodzieży poszukującej atrakcyjnych form kontaktu z historią, przez rodziny chcące wspólnie spędzić czas i rozmawiać o przeszłości, aż po dorosłych i seniorów, w tym świadków wydarzeń Grudnia '70 i strajków lat 80., dla których gra będzie okazją do podzielenia się swoją pamięcią i wiedzą. Priorytetowo traktujemy młodzież w wieku 13-25 lat - to właśnie do niej chcemy dotrzeć w pierwszej kolejności, pokazując, że historia może być przygodą, a nie tylko podręcznikową datą.

Projekt został zaplanowany również z myślą o rodzinach z dziećmi - wspólne rozwiązywanie zagadek buduje więzi międzypokoleniowe i naturalnie przekazuje wartości. Nie zapominamy o osobach z niepełnosprawnościami - trasy gry projektujemy z uwzględnieniem dostępności architektonicznej, a materiały cyfrowe dostosowujemy do standardów WCAG, by nikt nie został wykluczony. Dzięki temu projekt staje się narzędziem uniwersalnym - dostępnym, bezpłatnym i angażującym różne grupy wiekowe oraz społeczne.

Trwałość:

Gra pozostanie dostępna po zakończeniu projektu - karty będą uzupełniane w punktach dystrybucji do wyczerpania nakładu, a plik PDF i system weryfikacji haseł online pozostaną bezterminowo dostępne.

Znaczenie projektu i wkład w rocznicę: Dzięki wsparciu w ramach małego grantu powstanie trwałe, dostępne dla wszystkich narzędzie upamiętnienia, które nie zniknie po zakończeniu obchodów rocznicowych. Młodzież otrzyma możliwość samodzielnego odkrywania historii we własnej przestrzeni miejskiej. Rodziny i seniorzy zyskają pretekst do wspólnego spaceru i rozmowy o wydarzeniach, które miały ogromny wpływ na historię Gdańska, Wybrzeża i całej Polski. Miasto zyska natomiast nowy, żywy element oferty kulturalnej i edukacyjnej, który będzie funkcjonował przez kolejne lata bez konieczności ponoszenia dodatkowych kosztów.

Wpisujemy się tym samym w priorytety małych grantów: kultywowanie pamięci o wydarzeniach historycznych oraz edukację kulturalną, a dodatkowo wzmacniamy lokalną tożsamość i pokazujemy, że historia może być angażująca, nowoczesna i bliska człowiekowi.

Miejsce realizacji

Gdańsk

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Liczba opracowanych i wydanych stałych gier miejskich	1	Protokół odbioru gry, plik źródłowy karty, egzemplarz wzorcowy
Liczba bezpłatnych kart gry rozprowadzonych wśród mieszkańców i turystów	2000 szt.	Raport z dystrybucji od instytucji partnerskich (Muzeum Czerwca '56, Punkty IT, itp), potwierdzenia odbioru
Liczba uczestników inauguracyjnej rozgrywki konkursowej (zgłoszone poprawne hasła)	min. 80 osób	Informacja z punktów dystrybucji, statystyki licznika pobrań gry.
Liczba przyznanych nagród w konkursie inauguracyjnym	20	Pokwitowania odbioru nagród

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

Charakterystyka oferenta

Stowarzyszenie Kulturalno-Turystyczne Viator działa nieprzerwanie od 2001 roku, specjalizując się w nowoczesnej edukacji historycznej poprzez gry miejskie, terenowe i muzealne. Od 2006 roku realizuje zasadę „nauki przez zabawę”, należąc do liderów w tej dziedzinie w Polsce.

Kluczowe osiągnięcia:

- trzy gry miejskie poświęcone Poznańskiemu Czerwcowi '56 – co gwarantuje dogłębną znajomość tematu i sprawdzone rozwiązania scenariuszowe,
- ponad 150 gier miejskich na inne tematy w całym kraju, w tym pierwsza w Poznaniu gra o Powstaniu Wielkopolskim (2006).
- 15 gier muzealnych dla instytucji takich jak Muzeum Pierwszych Piastów na Lednicy czy Muzeum Powstania Wielkopolskiego.
- ogólnopolskie i międzynarodowe konkursy kryptologiczne („Łamacze Szyfrów”, „theCODEBREAKERS”) z udziałem ponad 20 000 uczestników.
- autorskie platformy www.gryturystyczne.pl i www.miaستotoplansza.pl z bazą ponad 3800 subskrybentów.

Stowarzyszenie posiada bogate doświadczenie w realizacji różnorodnych projektów grantowych. Tworzy je wykwalifikowany zespół historyków, scenarzystów, grafików i informatyków, co zapewnia profesjonalną realizację projektu.

Wiarygodność finansowa:

W latach 2023–2025 Viator pozyskał i terminowo rozliczył dotacje m.in. z Ministerstwa Sportu i Turystyki (215 600 zł), Ministerstwa Spraw Zagranicznych (175 000 zł) oraz Urzędu Marszałkowskiego Województwa Wielkopolskiego (30 000 zł).

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

1. Tworzenie stałych gier miejskich – w 2024 roku, w ramach projektu dofinansowanego przez Ministerstwo Sportu i Turystyki, opracowaliśmy i wdrożyliśmy 10 stałych gier terenowych w małych i średnich miejscowościach w Polsce. Gry te, dostępne w formie drukowanej i cyfrowej, działają do dziś. Doświadczenie to jest bezpośrednim sprawdzianem metody zaproponowanej w niniejszym wniosku.
2. Gry miejskie o protestach robotniczych – dotychczas zrealizowaliśmy trzy różne gry poświęcone protestom robotniczym w Poznaniu - wydarzeniom Czerwca '56. Planowana gra ma uzupełnić serię gier tematycznych dotyczących wystąpień robotniczych, które właśnie realizujemy.
3. Własne platformy internetowe do obsługi stałych gier miejskich – jesteśmy twórcami i administratorami portali www.gryturystyczne.pl oraz www.miaستotoplansza.pl, które od lat służą do bezpłatnego udostępniania stałych gier miejskich, weryfikacji haseł, rejestracji uczestników oraz

zbierania statystyk. Daje nam to pełną niezależność technologiczną i możliwość błyskawicznej konfiguracji gry w Poznaniu bez angażowania zewnętrznych dostawców.

4. Doświadczenie w organizacji rozgrywek inauguracyjnych z konkursami – wielokrotnie przeprowadzaliśmy inauguracyjne rozgrywki gier miejskich oraz konkursów towarzyszących (m.in. w Poznaniu, Bydgoszczy, Gdańsku). Posiadamy sprawdzone regulaminy, procedury przyznawania nagród oraz systemy rejestracji uczestników. Potrafimy skutecznie angażować lokalne społeczności i media.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

1. Potencjał ludzki (zespół realizujący) – zadanie wykonają członkowie Stowarzyszenia z wieloletnim doświadczeniem w edukacji historycznej i tworzeniu gier miejskich:

- Agnieszka Przybyszewska – twórczyni gier muzealnych i terenowych, autorka scenariuszy do kilkunastu projektów, w tym gier o Poznańskim Czerwcu '56. Odpowiada za merytoryczne przygotowanie trasy i zagadek.

- Szymon Dąbrowski – historyk, współtwórca portali gryturystyczne.pl i miastotoplansza.pl. Doświadczenie w tworzeniu zaawansowanych mechanik gier oraz integracji z platformami internetowymi.

- Marcin Kroma – historyk, pilot i przewodnik turystyczny.

- Tobiasz Bróździak – projektant gier, specjalista od grywalizacji i angażujących narracji.

- Damian Dankowski – grafik, autor szaty graficznej gier i materiałów promocyjnych, kompetencje w zakresie WCAG.

- Franciszek Kozanecki – informatyk, autor skryptów do systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników.

Wszyscy wymienieni mają praktyczne doświadczenie w realizacji projektów dotacyjnych oraz współpracy z lokalnymi instytucjami w różnych miastach.

2. Zaplecze technologiczne – jesteśmy twórcami i administratorami platform www.gryturystyczne.pl oraz www.miastotoplansza.pl, co pozwala na bezpłatne i bezterminowe udostępnienie gry w wersji PDF oraz uruchomienie systemu weryfikacji haseł i rejestracji uczestników bez angażowania zewnętrznych dostawców.

3. Partnerzy lokalni – planujemy podjąć współpracę z lokalnymi instytucjami (Muzeami, Punktami Informacji Turystycznej itp.) w celu zwiększenia promocji projektu oraz rozszerzenia jego dystrybucji.

4. Materiały i logistyka – zapewniamy własny sprzęt komputerowy, oprogramowanie graficzne, zaplecze drukarskie (druk 2000 kart gry), a także środki na zakup nagród oraz wykonanie plakatów (w ramach wnioskowanego budżetu). Mamy wypracowane procedury dystrybucji materiałów do instytucji partnerskich.

5. Doświadczenie w finansowaniu i rozliczaniu projektów – Stowarzyszenie od lat terminowo rozlicza dotacje publiczne (m.in. z Ministerstwa Sportu, MSZ, Urzędu Marszałkowskiego), co gwarantuje prawidłowe wykorzystanie przyznaných środków.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Przygotowanie merytoryczne i scenariusz gry (konsultacje, rekonesans, analiza, dokumentacja, scenariusz)	1 800,00		
2.	Opracowanie makiety karty gry stałej gry miejskiej dla grafika	1 800,00		
3.	Opracowanie graficzne i skład karty gry + dostosowanie do WCAG	2 000,00		
4.	Testy gry w terenie (poprawki)	300,00		
5.	Druk 2000 kart gry + składanie	2 500,00		
6.	Konfiguracja gier na platformach internetowych (gryturystyczne.pl / miastotoplansza.pl)	500,00		
7.	Zakup nagród dla uczestników rozgrywki inauguracyjnej	2 000,00		
8.	Inauguracyjna rozgrywka konkursowa (organizacja, wręczenie nagród)	900,00		
9.	Lokalna kampania promocyjna (plakaty, social media, mailing)	800,00		
10.	Koordinacja lokalna i obsługa administracyjna zadania	900,00		
11.	Obsługa rozliczeniowo-administracyjna	300,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		13 800,00	2 500,00	11 300,00

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.....

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.