

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 gwiazdką, np.: „pobieranie*/niepobieranie*” oznacza, że należy skreślić niewłaściwą odpowiedź, pozostawiając prawidłową. Przykład: „~~pobieranie~~*/niepobieranie*”.

I. Podstawowe informacje o złożonej ofercie

1. Organ administracji publicznej, do którego adresowana jest oferta	Prezydent Miasta Opola
2. Rodzaj zadania publicznego¹⁾	Działalności wspomagającej rozwój wspólnot i społeczności lokalnych

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 email, numer telefonu	
Stowarzyszenie Miłośników Oldschoolowych Komputerów "SMOK" 45-051 Opole Generała Władysława Sikorskiego 7/3 Forma prawna: stowarzyszenie KRS 0000750646	
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	Arkadiusz Bronowicki, 606872873, arek@bronowicki.com

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Promowanie retro komputerów i organizacja turniej			
2. Termin realizacji zadania publicznego ²⁾	Data rozpoczęcia	2023-08-01	Data zakończenia	2023-08-31

3. Syntetyczny opis zadania (wraz ze wskazaniem miejsca jego realizacji)
Promowanie retro komputerów, warsztaty programowania, tworzenia grafiki i muzyki na retro komputery oraz organizacja turniejów gier retro przez Stowarzyszenie SMOK i muzeum retro komputerów.

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
<p>Zakładane rezultaty zadania publicznego, które mogą być bezpośrednio, mierzalne, konkretne i możliwe do osiągnięcia efekty materialne lub usługi, realizowanych działań w ramach projektu "Promowanie retro komputerów i organizacja turniejów gier retro przez Stowarzyszenie SMOK i muzeum retro komputerów" mogą obejmować: Zwiększenie liczby zwiedzających muzeum retro komputerów: Planujemy zwiększyć liczbę osób odwiedzających Muzeum SMOK poprzez organizację atrakcyjnych wystaw i prezentacji kolekcji retro komputerów. Docelowo zakładamy wzrost liczby zwiedzających o co najmniej 20% w porównaniu do poprzedniego roku. Udział w turniejach gier retro: Pragniemy zorganizować cykliczne turnieje gier retro, w których weźmie udział co najmniej 100 uczestników rocznie. Chcemy stworzyć atrakcyjne wydarzenia dla miłośników retro komputerów, wzbudzające zainteresowanie i angażujące uczestników w rywalizację. Przeprowadzenie edukacyjnych warsztatów: Planujemy przeprowadzenie co najmniej 10 edukacyjnych warsztatów z zakresu programowania i tworzenia gier retro. Chcemy dostarczyć praktyczne umiejętności i wiedzę uczestnikom, umożliwiając im samodzielną eksplorację i kreatywność w dziedzinie retro komputerów. Współpraca z lokalnymi szkołami i instytucjami: Chcemy nawiązać partnerstwo z lokalnymi szkołami i</p>	<p>Planowany poziom osiągnięcia rezultatów, czyli wartość docelowa, można określić liczbowo. Oto przykładowe liczby wartości docelowych dla poszczególnych rezultatów w ramach projektu "Promowanie retro komputerów i organizacja turniejów gier retro przez Stowarzyszenie SMOK i muzeum retro komputerów": Zwiększenie liczby zwiedzających muzeum retro komputerów: Wartość docelowa to wzrost liczby zwiedzających o co najmniej 20% w porównaniu do poprzedniego roku. Na przykład, jeśli w poprzednim roku muzeum odwiedziło 1000 osób, to wartość docelowa wynosi 1200 zwiedzających. Udział w turniejach gier retro: Wartość docelowa to udział co najmniej 100 uczestników w cyklicznych turniejach gier retro rocznie. Przeprowadzenie edukacyjnych warsztatów: Wartość docelowa to przeprowadzenie co najmniej 10 edukacyjnych warsztatów z zakresu programowania i tworzenia gier retro w ciągu roku. Współpraca z lokalnymi szkołami i instytucjami: Wartość docelowa to nawiązanie co najmniej 3 formalnych współprac z</p>	<p>Aby monitorować rezultaty i osiągnięcie wskaźników w ramach projektu "Promowanie retro komputerów i organizacja turniejów gier retro przez Stowarzyszenie SMOK i muzeum retro komputerów", można zastosować następujące metody i źródła informacji: Liczba zwiedzających muzeum retro komputerów: Można monitorować tę wartość za pomocą systemu rejestrującego ilość odwiedzających, takiego jak elektroniczny licznik osób lub system zliczający wejścia. Informacje te będą dostępne bezpośrednio w muzeum. Udział w turniejach gier retro: Liczbę uczestników w turniejach można śledzić poprzez zapisy i rejestracje uczestników. Dane te mogą być gromadzone za pomocą formularzy online lub systemu rejestracyjnego. Organizatorzy turniejów będą mieli bezpośredni dostęp do tych informacji. Przeprowadzenie edukacyjnych warsztatów: Monitorowanie realizacji warsztatów może odbywać się poprzez prowadzenie listy uczestników oraz ewentualnie ich oceny i opinii. Organizatorzy warsztatów będą mieli bezpośredni kontakt z uczestnikami i będą mogli zbierać informacje zwrotne. Współpraca z lokalnymi szkołami i instytucjami: Monitorowanie współpracy z lokalnymi szkołami i instytucjami można przeprowadzić poprzez dokumentowanie podpisanych umów, raporty o wspólnych działaniach, udział w</p>

<p>instytucjami, aby promować nasze wydarzenia, takie jak turnieje i warsztaty, oraz dotrzeć do większej liczby uczestników. Zakładamy co najmniej 3 formalne współprace z instytucjami oświatowymi i kulturalnymi w ciągu roku. Zwiększenie świadomości o retro komputerach: Pragniemy zwiększyć świadomość społeczną na temat retro komputerów poprzez organizację pokazów, występów publicznych i udział w lokalnych wydarzeniach. Chcemy dotrzeć do co najmniej 500 osób rocznie i dostarczyć im informacji na temat historii i znaczenia retro komputerów. Wszystkie te rezultaty są konkretne, mierzalne i możliwe do osiągnięcia w ramach projektu, a ich realizacja przyczyni się do propagowania retro komputerów, organizacji atrakcyjnych wydarzeń oraz edukacji w zakresie retro komputerów</p>	<p>instytucjami oświatowymi i kulturalnymi w ciągu roku. Zwiększenie świadomości o retro komputerach: Wartość docelowa to dotarcie do co najmniej 500 osób rocznie poprzez organizację pokazów, występów publicznych i udział w lokalnych wydarzeniach. Określenie tych wartości docelowych umożliwia jasne zdefiniowanie oczekiwanych wyników i umożliwia monitorowanie postępów w realizacji projektu.</p>	<p>spotkaniach i wydarzeniach partnerskich. Oferent będzie odpowiedzialny za monitorowanie tych działań i gromadzenie informacji. Zwiększenie świadomości o retro komputerach: Monitorowanie efektów w zakresie zwiększenia świadomości o retro komputerach może być przeprowadzone za pomocą ankiet, badań rynku, analizy opinii publicznej, monitorowania obecności w mediach społecznościowych oraz ocen i opinii uczestników. Oferent będzie odpowiedzialny za gromadzenie tych danych i analizę wyników. Poprzez regularne zbieranie i analizowanie tych informacji, oferent będzie w stanie monitorować postępy w realizacji rezultatów oraz dostosować działania, jeśli będzie to konieczne, w celu osiągnięcia zamierzonych celów.</p>
---	--	--

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

Polska demoscena (szeroko rozumiana sztuka komputerowa tworzona na retro komputerach) została wpisana na Krajową Listę Niematerialnego Dziedzictwa Kulturowego. Oznacza to, że cyfrowe demonstracje tworzone przez polskich pasjonatów są od teraz oficjalnie częścią narodowego dorobku oraz tożsamości. Oferentem w tym przypadku jest Stowarzyszenie SMOK, które jest zarządcą Muzeum SMOK oraz organizatorem turniejów gier retro. Oto krótka charakterystyka oferenta oraz jego doświadczenia: Oferent: Stowarzyszenie SMOK Stowarzyszenie SMOK działa od dwóch lat i ma na swoim koncie wiele osiągnięć związanych z propagowaniem retro komputerów. Jest organizatorem turniejów gier retro, które są skierowane do dzieci i młodzieży, dając im możliwość rywalizacji i uczestnictwa w klasycznych grach komputerowych. Otrzymało nagrodę marszałka województwa za działalność społeczną, co świadczy o uznaniu i wartości jego działań. Doświadczenie w realizacji działań planowanych w ofercie: Stowarzyszenie SMOK ma doświadczenie w organizacji turniejów gier retro, które odbywają się w Muzeum SMOK. Oferent ma również doświadczenie w organizacji wyjazdów do miejscowości w okolicach Opola, gdzie prezentowane są pokazy retro komputerów oraz odbywają się turnieje gier. Dzięki temu doświadczeniu Stowarzyszenie SMOK zdobyło wiedzę i umiejętności w zakresie organizacji tego typu wydarzeń, co stanowi solidną podstawę dla realizacji proponowanych działań. Zasoby wykorzystane w realizacji zadania: Muzeum SMOK: Jest to istniejące muzeum retro komputerów, które będzie wykorzystane do prezentacji kolekcji i organizacji wystaw. Kolekcja retro komputerów: Stowarzyszenie SMOK posiada kolekcję retro komputerów, która będzie wykorzystana do prezentacji i zapewnienia odpowiedniego sprzętu podczas turniejów gier retro. Personel: Stowarzyszenie SMOK dysponuje zespołem pracowników i wolontariuszy, którzy mają doświadczenie w pracy z retro komputerami oraz organizacji wydarzeń. Wszystkie te zasoby, wraz z doświadczeniem Stowarzyszenia SMOK, będą wykorzystane do efektywnej realizacji działań związanych z propagowaniem retro komputerów, organizacją turniejów gier retro oraz edukacyjnymi warsztatami w ramach projektu.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość [PLN]	Z dotacji	Z innych źródeł
1	Nagrody	3 000,00 zł		
2	Zwrot kosztów dojazdu dla prelegentów	2 000,00 zł		
3	Materiały używane w trakcie warsztatów (nośniki danych, dyskietki, zeszyty, książki)	1 000,00 zł		
4	Wydatki na promocję i reklamę wydarzenia	7 000,00 zł		

Suma wszystkich kosztów realizacji zadania	13 000,00 zł	10 000,00 zł	3 000,00 zł
--	--------------	--------------	-------------

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(-ja)*/zalega(-ja)* z opłacaniem należności z tytułu zobowiązań podatkowych;
4. oferent*/oferenci* składający niniejszą ofertę nie zalega(-ja)*/zalega(-ja)* z opłacaniem należności z tytułu składek na ubezpieczenia społeczne;
5. dane zawarte w części II niniejszej oferty są zgodne z Krajowym Rejestrem Sądowym*/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 oferentów

Data: 2023-06-22 13:50:04

Przypisy

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.