

UCHWAŁA NR 68/3227/25
ZARZĄDU WOJEWÓDZTWA KUJAWSKO-POMORSKIEGO

z dnia 18 sierpnia 2025 r.

w sprawie akceptacji założeń projektu pn. „Kultura w zasięgu 3.0”

Na podstawie art. 41 ust. 1 ustawy z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie województwa (Dz. U. z 2025 r. poz. 581) oraz uchwały Nr 10/355/23 Zarządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego z dnia 8 marca 2023 r. w sprawie przyjęcia oraz opublikowania Szczegółowego Opisu Priorytetów Programu Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027 („SZOP”) (z późn. zm.¹⁾), uchwala się, co następuje:

§ 1. Akceptuje się założenia projektu, przygotowanego przez Departament Cyfryzacji Urzędu Marszałkowskiego Województwa Kujawsko-Pomorskiego w Toruniu, w ramach Działania 01.02. Cyfrowy region Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027 w zakresie rozwoju systemu usług w zakresie e-kultury. Całkowita wartość projektu wynosi 19.249.975,97 zł (słownie: dziewiętnaście milionów dwieście czterdzieści dziewięć tysięcy czterysta siedemdziesiąt pięć złotych 97/100). Maksymalna wysokość dofinansowania z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego wynosi 85%.

§ 2. Opis rzeczowo-finansowy projektu „Kultura w zasięgu 3.0” stanowi załącznik do niniejszej uchwały.

§ 3. Zarząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego upoważnia Pana Grzegorza Kaczmarka – Dyrektora Departamentu Cyfryzacji Urzędu Marszałkowskiego Województwa Kujawsko-Pomorskiego w Toruniu do opracowania i złożenia wniosku o dofinansowanie projektu.

§ 4. Wykonanie uchwały powierza się Marszałkowi Województwa Kujawsko-Pomorskiego.

§ 5. Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

¹⁾ Wymieniona uchwała została zmieniona następującymi uchwałami Zarządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego: Nr 16/735/23 z dnia 19 kwietnia 2023 r., Nr 22/1025/23 z dnia 30 maja 2023 r., Nr 25/1258/23 z dnia 21 czerwca 2023 r., Nr 28/1553/23 z dnia 19 lipca 2023 r., Nr 37/2022/23 z dnia 13 września 2023 r., Nr 49/2630/23 z dnia 6 grudnia 2023 r., Nr 1/11/24 z dnia 3 stycznia 2024 r., Nr 4/155/24 z dnia 24 stycznia 2024 r., Nr 8/378/24 z dnia 21 lutego 2024 r., Nr 13/653/24 z dnia 27 marca 2024 r., Nr 17/811/24 z dnia 24 kwietnia 2024 r., Nr 6/324/24 z dnia 19 czerwca 2024 r., Nr 12/684/24 z dnia 31 lipca 2024 r., Nr 18/922/24 z dnia 18 września 2024 r., Nr 24/1238/24 z dnia 30 października 2024 r., Nr 33/1577/24 z dnia 18 grudnia 2024 r., Nr 42/1951/25 z dnia 17 lutego 2025 r., Nr 49/2288/25 z dnia 9 kwietnia 2025 r., Nr 54/2514/25 z dnia 12 maja 2025 r. oraz Nr 59/2736/25 z dnia 16 czerwca 2025 r.

Załącznik do uchwały Nr 68/3227/25
Zarządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego
z dnia 18 sierpnia 2025 r.

Formularz zgłoszeniowy dla propozycji projektu "Kultura w zasięgu 3.0"

I. Informacje ogólne	
1. Tytuł projektu	„Kultura w zasięgu 3.0”
2. Podmiot zgłaszający	Samorząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego Departament Cyfryzacji Urzędu Marszałkowskiego Województwa Kujawsko-Pomorskiego
3. Partnerzy projektu (jeśli dotyczy)	Projekt realizowany będzie w partnerstwie. Wnioskodawcą będzie: Samorząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego, jako Partner Wiodący (Lider Projektu). Pozostali Partnerzy Projektu (instytucje kultury, uczelnie wyższe), zostali wybrani w następstwie naboru otwartego, zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 28 kwietnia 2022 r. o zasadach realizacji zadań finansowanych ze środków europejskich w perspektywie finansowej 2021-2027 oraz spełniają Kryterium B.1 tj. są uprawnieni do ubiegania się o dofinansowanie. Planowane jest partnerstwo Samorządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego z 67 Partnerami. Udział w realizacji projektu partnerskiego, na tym etapie, został potwierdzony poprzez złożenie przez Partnerów Projektu „Deklaracji udziału w Projekcie”. Ostateczna liczba Partnerów, którzy wezmą udział w realizacji Projektu, będzie znana po podpisaniu Umów Partnerskich. Wszyscy Partnerzy wniosą do Projektu niezbędne zasoby, a ich szczegółowe zadania zostaną określone w Umowach Partnerskich, które zostaną podpisane przed złożeniem wniosku o dofinansowanie Projektu. Ponadto wszyscy Partnerzy przestrzegają przepisy antydyskryminacyjne, o których mowa w art. 9 ust. 3 Rozporządzenia nr 2021/1060W, a w przypadku ich naruszenia, podjęli skuteczne działania naprawcze. W momencie składania wniosku Lider Projektu będzie dysponował oświadczeniami potwierdzającymi spełnienie tego warunku.
4. Nazwa Programu	Program Regionalny: Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza na lata 2021-2027
5. Nr i nazwa Priorytetu	1. Fundusze Europejskie na rzecz wzrostu innowacyjności i konkurencyjności regionu
6. Nr i nazwa Działania	01.02 Cyfrowy region
7. Planowany sposób wyboru projektu (zaznacz właściwe)	☐ konkurencyjny lub ☒ niekonkurencyjny
II. Opis projektu (opisz projekt w sposób treściwy i zwięzły - max 3 strony A.4.)	
1. Opis stanu istniejącego, z którego wynika potrzeba realizacji projektu, cel, efekty, uzasadnienie potrzeby realizacji projektu	Projekt „Kultura w zasięgu 3.0” jest kolejną edycją działań podejmowanych w zakresie cyfryzacji obszaru kultury i dziedzictwa regionalnego. Poprzednie przedsięwzięcia były realizowane w perspektywach 2007-2013 oraz 2014-2020 (odpowiednio projekty „e-Usługi - e-Organizacja – pakiet rozwiązań informatycznych dla jednostek organizacyjnych Województwa Kujawsko-Pomorskiego” oraz „Kultura w zasięgu 2.0”). Projekt będzie również wdrażał dobre praktyki wypracowane w ramach projektu Interreg Europa „Digitourism”. Celem Projektu jest kompleksowa transformacja usług kulturalnych na terenie województwa kujawsko-pomorskiego oraz zwiększenie liczby nowych użytkowników zmodernizowanych e-usług, procesów i produktów cyfrowych, poprzez podjęcie działań obejmujących:

	-digitalizację i udostępnienie zasobów kulturowych, -rozbudowę platform publikacyjnych, umożliwiających rozpowszechnianie zdigitalizowanych dóbr kultury, -budowę kanałów cyfrowego kontaktu z odbiorcą, -budowę lub rozwój systemów prezentacji lub odtwarzania zasobów elektronicznych, -budowę/zakup i wdrożenia systemów dziedzinowych, -inwestycję w infrastrukturę informatyczną. Działania te przełożą się na podniesienie konkurencyjności i innowacyjności regionu kujawsko-pomorskiego. Udostępnienie postaci cyfrowej zasobów, pozostających w posiadaniu publicznych instytucji kultury, w znacznym stopniu ułatwi mieszkańcom regionu korzystanie z nich. Przyczynia się to do popularyzacji szeroko rozumianej kultury i wprost przekłada się na powiększenie grona jej odbiorców. To z kolei wpływa na wzrost kapitału społecznego, intelektualnego i kulturowego województwa. Częstszy kontakt z cyfrowymi formami przekazu wpływa również na poprawę umiejętności mieszkańców w zakresie wykorzystania technologii informacyjnych, a tym samym prowadzi do wzrostu jakości życia. Na podstawie informacji przekazanych przez instytucje kultury zidentyfikowano ich potrzeby, których zasadność zweryfikowano poprzez analizę popytową wśród docelowych użytkowników e-usług, procesów i produktów cyfrowych. Analiza przeprowadzona została przez podmiot zewnętrzny, w okresie od 28.03.2025 r. do 29.04.2025 r., na próbie reprezentatywnej 1 200 dorosłych mieszkańców województwa, metodą wywiadów telefonicznych (CATI) i elektronicznych (CAWI). Badaniem objęto również dodatkowe grupy: -1 200 dorosłych mieszkańców korzystających z oferty instytucji kulturalnych, -400 turystów odwiedzających województwo kujawsko-pomorskie i korzystających regularnie z oferty kulturalnej, -pracowników 20 instytucji kultury o zasięgu wojewódzkim, powiatowym i gminnym. Przeprowadzona analiza popytu wskazała, że mieszkańcy są szczególnie zainteresowani interaktywnymi narzędziami wspierającymi samodzielne zwiedzanie wystaw oraz nowoczesnymi formami informowania, takimi jak elektroniczne plakaty w przestrzeni miejskiej czy aplikacje mobilne. Kolejnym obszarem cieszącym się dużym zainteresowaniem są, różnego rodzaju udogodnienia w korzystaniu z oferty instytucji kultury zapewniające zdalny dostęp (np. książkomaty), oglądanie wystaw w interaktywnym wydaniu, jak również eksplorowanie zasobów kultury z wykorzystaniem technologii rozszerzonej rzeczywistości. W związku z tym, w ramach Projektu przewidziano rozwój platform publikacyjnych typu wirtualne muzea i przewodniki oraz aplikacji mobilnej, umożliwiających rozpowszechnianie zdigitalizowanych dóbr kultury oraz wspomagających samodzielne zwiedzanie wystaw on-line lub na miejscu. W celu uzupełnienia zasobów instytucji kultury o niezbędne zasoby cyfrowe, w ramach Projektu przewiduje się także zakup sprzętu do digitalizacji, który jednocześnie będzie służył budowie cyfrowych kanałów kontaktu z mieszkańcami. Pociąga to także za sobą konieczność wdrożenia szerokiego wachlarza działań o charakterze
--	--

	pomocniczym, polegających m. in. na doinwestowaniu i unowocześnieniu wyposażenia teleinformatycznego instytucji kultury oraz uruchomieniu programu podnoszenia kwalifikacji cyfrowych pracowników instytucji kultury na potrzeby obsługi wdrożeń w ramach Projektu. Niezwykle ważnym wyzwaniem dla instytucji kultury jest potrzeba budowy kanałów cyfrowego kontaktu z odbiorcą (konsumentem) dóbr kultury. Potrzebę tę uwypukliły zwłaszcza zjawiska towarzyszące pandemii Covid-19, takie jak ograniczenia w funkcjonowaniu instytucji i lockdowny. Niemniej, w dzisiejszym, coraz bardziej cyfrowym świecie, odbiorcy każdego typu usług oczekują uproszczenia procedur i ułatwienia kontaktu z dostawcą poprzez przeniesienie go do kanałów cyfrowych. Konsument przyzwyczajony do określonego poziomu kontaktu podczas korzystania z usług np. sektora bankowego oczekuje podobnego poziomu od administracji publicznej czy instytucji kultury, co potwierdziły wyniki przeprowadzonej analizy potrzeb. Odpowiedzią na te oczekiwania powinno być wyposażenie instytucji kultury w szereg systemów dziedzinowych (dedykowanych dla różnych profili działalności) oferujących odbiorcom e-usługi na poziomach dojrzałości 4 i 5 (integracyjnym i spersonalizowanym). Przykładem mogą być tutaj systemy wspomagające wypożyczenia biblioteczne przy pomocy technologii RFID oraz dedykowanych urządzeń do automatycznego odbioru oraz zwrotu książek, a także lokalna platforma umożliwiająca prezentację aktualnej oferty instytucji kultury i zakup biletów. Kolejnym obszarem, wymagającym dalszych inwestycji jest system prezentacji oraz odtwarzania digitalizowanych zasobów. Aby osiągnąć odpowiedni efekt konieczne będą inwestycje w wysoce specjalistyczne systemy prezentacyjne (np. specjalistyczne projektory, elektroniczne systemy wystawiennicze, stoły i podłogi multimedialne, sprzęt multimedialny do ekspozycji muzealiów). Dodatkowo, w celu promocji oferty kulturalnej subregionów, planowane jest także opracowanie i przetestowanie wdrożenia regionalnego narzędzia wykorzystującego technologię rzeczywistości rozszerzonej. Ponadto, zgodnie z Programem Regionalnym Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027, celem interwencji powinno być m. in. zwiększenie podaży e-usług oraz wzrost odsetka osób korzystających z usług administracji publicznej w formule online. W związku z tym, zostaną podjęte działania dotyczące upowszechnienia i zwiększenia świadomości obywateli w zakresie korzystania z nowoczesnych technologii, w powiązaniu z wdrażanymi w ramach Projektu e-usługami, procesami i produktami cyfrowymi. Upowszechnienie informacji na temat e-produktów Projektu realizowane będzie między innymi poprzez przeprowadzenie kampanii w mediach społecznościowych, przygotowaniu odpowiednich materiałów informacyjnych jak grafiki, multimedia, działania SEO, upowszechnianie informacji na wydarzeniach. Dodatkowym problemem, sygnalizowanym często przez instytucje kultury, wymagającym pilnej interwencji są, w znacznym stopniu ulokowane lokalnie, archaiczne bazy przechowywania cyfrowych obiektów, co znacząco utrudnia ich udostępnianie i generuje wysokie ryzyko utraty danych, z uwagi na poważne braki w zakresie bezpieczeństwa informatycznego. W celu sprawnego wdrażania e-usług oraz digitalizacji zasobów, równoległe z działaniami w obszarze front office, należy wyposażyć Partnerów i Lidera Projektu, w odpowiedni back office. Wszelkie inwestycje w infrastrukturę informatyczną,
--	--

	w szczególności w przypadku uzupełniania braków w infrastrukturze Partnerów Projektu, uzasadnione są celami Projektu i poparte analizą zasadności inwestycji w infrastrukturę teleinformatyczną w Projekcie, wskazującą na brak wystarczających zasobów niezbędnych do tworzenia, wdrażania lub funkcjonowania e-usług w obszarze kultury. Warto zauważyć, iż rozwój cyfrowy spowodował powstanie nowych obszarów zagrożenia utraty lub kradzieży danych. Instytucje kultury identyfikują poważne braki w zakresie bezpieczeństwa informatycznego. Stopień zaawansowania zagrożeń uniemożliwia im skuteczne przeciwstawienie się kolejnym atakom w zakresie Cyberbezpieczeństwa. Do popularnych zagrożeń takich jak wirusy, malware czy ransomware, dochodzi cały szereg ataków wolumetrycznych. Instytucje te nie są zdolne do bieżącej analizy pojawiających się zagrożeń, korelacji zdarzeń, natychmiastowych działań prewencyjnych lub zapobiegawczych. W sytuacji wystąpienia zagrożenia dot. Cyberbezpieczeństwa, np. zaszyfrowania danych, jednostki kultury nie są w stanie samodzielnie prowadzić działań zmierzających do likwidacji skutków ataku i przywrócenia ciągłości działania procesów w danej jednostce i samych danych. W celu rozwiązania tych problemów, w ramach Projektu planowana jest inwestycja w infrastrukturę teleinformatyczną (w modelu usługowym) wraz z komponentem wzmacniającym cyberbezpieczeństwo świadczenia e-usług i systemów informatycznych, poprzez rozbudowę oraz modernizację istniejących systemów o zasięgu regionalnym i lokalnym. Projekt jest zgodny z zasadą równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami (Kryterium B.13). Przebieg całego przedsięwzięcia zaplanowano w taki sposób, aby już na etapie projektowania i tworzenia dokumentacji, nie było ograniczeń dla osób ze szczególnymi potrzebami. Natomiast przewidziane w Projekcie do zaoferowania odbiorcom e-usługi, procesy i produkty cyfrowe, będą zapewniały standard dostępności cyfrowej wg WCAG 2.1, który określa, jak mają zostać stworzone strony internetowe i aplikacje mobilne, aby udostępnić je osobom z niepełnosprawnościami m. in. poprzez rozwiązania polegające na możliwości powiększania, zmiany kontrastu, dodania dźwięku do odsłuchiwania dla osób niedowidzących. Efektem Projektu będzie: -poprawa stanu rozwoju technologii informacyjnych w systemie społeczno-gospodarczym województwa poprzez rozwój usług publicznych (w szczególności w zakresie e-kultury), -wzmocnienie bezpieczeństwa świadczenia e-usług poprzez budowę oraz modernizację istniejących systemów o zasięgu regionalnym i lokalnym w zakresie Cyberbezpieczeństwa, -większa dostępność zasobów dziedzictwa regionalnego i kultury dla obywateli, przedsiębiorstw, organizacji badawczych i instytucji publicznych poprzez digitalizację, udostępnianie oraz tworzenie cyfrowych kanałów komunikacji z odbiorcami, -poprawa stanu równości, integracji i niedyskryminacji poprzez ułatwienia oraz upowszechnienie dostępu do dóbr kultury.
2.Przedstaw w punktach zakres zadań planowanych do realizacji w ramach projektu (pamiętaj o zachowaniu spójności z budżetem projektu)	W ramach Projektu zrealizowane zostaną następujące zadania: 1.Prace przygotowawcze m. in. opracowanie Planu Inwestycji wraz z koncepcją wdrożenia i analizą popytową na e-usługi, procesy i produkty cyfrowe od strony użytkownika, związane z obszarem kultury, na terenie Kujaw i Pomorza. 2.Inwestycja w infrastrukturę teleinformatyczną (w modelu usługowym), wraz z komponentem wzmacniającym cyberbezpieczeństwo świadczenia

	e-usług i systemów informatycznych, poprzez rozbudowę oraz modernizację istniejących systemów o zasięgu regionalnym i lokalnym. 2.1.Zastąpienie rozproszonych przestarzałych lokalnych systemów przechowywania danych zintegrowanym modelem cloud computing. 2.2.Dostarczona infrastruktura teleinformatyczna będzie zgodna z obowiązującymi na terenie UE dyrektywami dot. Cyberbezpieczeństwa w celu przeciwdziałania zagrożeniom oraz realizacji zadań związanych z szybkim reagowaniem i dzieleniem się krytycznymi informacjami ze strukturami nadrzędnymi. 3.E-usługi, procesy i produkty cyfrowe w zakresie e-Kultury, obejmujące. 3.1.Udostępnianie digitalizowanych zasobów dziedzictwa regionalnego poprzez rozwój platform i aplikacji mobilnej służących publicznej dystrybucji i bezpiecznemu przechowywaniu zasobów typu wirtualne muzea i przewodniki. 3.2.Uzupełnienie zbiorów cyfrowych poprzez zakup niezbędnego sprzętu do digitalizacji wraz ze szkoleniami wdrożeniowymi w celu zasilenia rozbudowywanych platform publikacyjnych umożliwiających rozpowszechnianie zdigitalizowanych dóbr kultury ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów pozwalających na ponowne wykorzystanie obiektów cyfrowych do celów np. promocyjnych lub edukacyjnych. Poza kluczową funkcją w procesie digitalizacji, sprzęt ten może być również wykorzystywany do tworzenia cyfrowych kanałów komunikacji z odbiorcami, m. in. do realizacji profesjonalnych transmisji strumieniowych (streamingu). 3.3.Rozbudowę systemów pozwalających na ponowne wykorzystanie cyfrowego zasobu poprzez zakup specjalistycznych systemów multimedialnych do prezentowania digitalizowanych obiektów (ściany wizyjne, hologramy, wyświetlacze itp.), w tym opracowanie i przetestowanie wdrożenia regionalnego narzędzia wykorzystującego technologię rzeczywistości rozszerzonej do promocji oferty kulturalnej i turystycznej subregionów. 3.4.Systemy dziedziczne dla różnych profili instytucji kultury (np. systemy RFID, bezkontaktowe formy wypożyczania i zwrotu książek). 3.5.Budowę kanałów cyfrowego kontaktu z odbiorcą (konsumentem) dóbr kultury, np. zakup sprzętu do streamingu wydarzeń, rozwój lokalnej platformy umożliwiającej prezentację aktualnej oferty instytucji kultury i zakup biletów. 3.6.Szkolenia wdrożeniowe, realizowane w ramach zamówień publicznych na podstawowe produkty projektu, pozwalające na podnoszenie kompetencji cyfrowych pracowników instytucji, na potrzeby obsługi wdrażanych w ramach projektu e-usług, produktów i procesów cyfrowych lub zmodernizowanych systemów dziedzicznych w ramach Projektu (m.in.: Wirtualne Muzeum Kujaw i Pomorza, Przewodniki po Kujawach i Pomorzu, elektroniczny plakat, obsługa sprzętu do digitalizacji). 3.7.Działania dotyczące upowszechnienia i zwiększenia świadomości obywateli w zakresie korzystania z nowoczesnych technologii, umożliwiające pełne wykorzystanie wytworzonych w ramach Projektu produktów (tj. Wirtualne Muzeum Kujaw i Pomorza, Przewodniki po
--	---

	Kujawach i Pomorzu). 4. Obsługa Projektu, obejmującą: 4.1. Zarządzanie projektem. 4.2. Działania informacyjno-promocyjne Projektu. 4.3. Zakup usług pozostałych. 4.4. Wyposażenie biura. Przeprowadzona wśród potencjalnych użytkowników e-usług, procesów i produktów cyfrowych analiza popytowa potwierdza konieczność realizacji ww. zadań. Wskazuje na potrzebę rozwoju interaktywnych narzędzi wspomagających korzystanie z ofert instytucji kultury, np. poprzez: -samodzielną obsługę wizyt (od sprawdzenia oferty instytucji, przez rezerwację i zakup biletów, po zwiedzanie), -korzystanie z bezkontaktowych form wypożyczania i zwrotu książek, -korzystanie z nowoczesnych informatorów – elektronicznych plakatów w przestrzeni miejskiej lub w postaci mobilnej aplikacji. Użytkownicy wskazują także na potrzebę zdalnego dostępu do zasobów instytucji kultury. Wszystkie badane placówki planują uruchomić e-usługi, a ich przedstawiciele są w większości przekonani, że wdrożone lub planowane do wdrożenia e-usługi odpowiadają potrzebom odbiorców kultury. Dodatkowo wskazują istotność podnoszenia dojrzałości usług, w czym zdecydowanie pomocne będzie zwiększenie dostępności zbiorów, między innymi poprzez ich digitalizację. Zakłada się realizację Projektu w ramach transformacji cyfrowej województwa kujawsko-pomorskiego obejmującej 3 e-Projekty, w obszarach: -e-Administracji („Infostrada Kujaw i Pomorza 3.0”), -e-Zdrowia („Kujawsko-Pomorskie e-Zdrowie 3.0”), -e-Kultury („Kultura w zasięgu 3.0”), co pozwoli na optymalizację zarządzania oraz uwspólnianie części zamówień publicznych w ramach e-Projektów, takich jak m. in.: zamówienia na infrastrukturę teleinformatyczną, plany inwestycyjne czy też związane z upowszechnianiem informacji na temat produktów e-Projektów.
3.Sposób zaangażowania partnerów (jeśli dotyczy)	Projekt będzie realizowany przez Lidera Projektu – Samorząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego, przy udziale Partnerów Projektu. Samorząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego, będzie odpowiedzialny za złożenie wniosku o dofinansowanie Projektu, zarządzanie Projektem, przeprowadzenie zamówień publicznych. Zadania Partnerów zostaną wskazane w Umowach Partnerskich, zgodnie z uzgodnionymi do realizacji zakresami rzeczowo-finansowymi i będą obejmować m. in. udział w opracowywaniu opisów przedmiotów zamówienia na produkty (OPZ), odbiory produktów, digitalizację i publikację odwzorowań cyfrowych na platformach publikacyjnych. Partnerzy zgłosili się do Projektu w odpowiedzi na ogłoszenie otwartego naboru, z zachowaniem zasady przejrzystości i równego traktowania. Przy wyborze Partnerów uwzględniono zgodność działania potencjalnego Partnera z celami partnerstwa, deklarowanego wkładu potencjalnego partnera w realizację celu partnerstwa oraz doświadczenia w realizacji projektów o podobnym charakterze.

4. Grupy docelowe/ ostateczni odbiorcy realizowanego projektu	Mieszkańcy województwa kujawsko-pomorskiego oraz turyści.
5. Miejsce realizacji oraz zasięg oddziaływania projektu (lokalny np. gminny; ponadlokalny; regionalny itp.)	Obszar województwa kujawsko-pomorskiego; zasięg regionalny i ponadregionalny.
6. Zgodność z kluczowymi kryteriami wyboru projektów , zapisami SZOP, np. wykazanie zgodności z celem szczegółowym Programu, typami projektów, kryteriami merytorycznymi szczegółowymi itp. (prosimy o syntetyczny, zwięzły opis)	Projekt zgodny jest z: -Programem Regionalnym Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027, Priorytetem 1, celem szczegółowym cs1(ii) <i>Czerpanie korzyści z cyfryzacji dla obywateli, przedsiębiorstw, organizacji badawczych i instytucji publicznych</i> oraz Szczegółowym Opiszem Priorytetów programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027, -Działaniem 01.02. <i>Cyfrowy region</i>. Zakres Projektu obejmuje realizację działań z zakresu digitalizacji i udostępniania zasobów kulturowych m. in. poprzez rozbudowę platform służących do ich publicznej dystrybucji jak również bezpiecznego przechowania zasobów, ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów pozwalających na ponowne wykorzystanie obiektów cyfrowych do celów np. promocyjnych czy edukacyjnych oraz uzupełniając zakup niezbędnego sprzętu do digitalizacji zasobów dla instytucji kultury, w których jest to niezbędne. Realizacja Projektu umożliwi również budowę kanałów cyfrowego kontaktu z odbiorcą m. in. poprzez zakup sprzętu do streamingu wydarzeń, a także budowę i rozwój systemów prezentacji lub odtwarzania zasobów elektronicznych poprzez zakup specjalistycznych systemów multimedialnych do prezentowania digitalizowanych obiektów (ściany wizyjne, hologramy, wyświetlacze itp.). Projekt wypełnia wszystkie obligatoryjne kryteria merytoryczne – ogólne wyboru: -Kryterium B.1, B.2 - Lider i Partnerzy Projektu są jednostkami uprawnionymi do ubiegania się o dofinansowanie, przy czym Partnerzy zostali wybrani w sposób zgodny z wymaganiami określonymi w Regulaminie i załącznikach, -Kryterium B.3 - Projekt jest zgodny z typami projektów przewidzianymi do wsparcia w ramach działania, tj.: realizacja działań z zakresu digitalizacji i udostępniania zasobów kulturowych (zadanie 3.2), rozbudowywanie platform publikacyjnych umożliwiających rozpowszechnianie zdigitalizowanych dóbr kultury, ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów pozwalających na ponowne wykorzystanie obiektów cyfrowych do celów np. promocyjnych czy edukacyjnych (zadanie 3.1), budowa kanałów cyfrowego kontaktu z odbiorcą (zadanie 3.5), budowa lub rozwój systemów prezentacji lub odtwarzania zasobów elektronicznych (zadanie 3.3), budowa/zakup i wdrożenie systemów dziedzinowych dla różnych profili instytucji kultury (zadanie 3.4), działania związane z podnoszeniem kompetencji cyfrowych pracowników instytucji na potrzeby obsługi wdrażanych w ramach projektu e-usług, produktów i procesów cyfrowych lub zmodernizowanych systemów dziedzinowych w ramach projektu (zadanie 3.6), upowszechnianie i zwiększanie świadomości obywateli dotyczące korzystania z nowoczesnych technologii związane z operacjami wdrażanymi w ramach ww. typów projektów (zadanie 3.7), inwestycja w infrastrukturę informatyczną (zadanie 2.1), wraz z komponentem wzmacniającym cyberbezpieczeństwo świadczenia e-usług i systemów informatycznych, poprzez rozbudowę oraz

	modernizację istniejących systemów o zasięgu regionalnym i lokalnym (zadanie 2.2), -Kryterium B.4 - wkład własny wnioskodawcy jest zgodny z zapisami Szczegółowego Opisu Priorytetów, -Kryterium B.6 - zgodnie z art. 9 ust. 4 Rozporządzenia ogólnego (UE) 2021/1060, przedsięwzięcie będzie realizowane w duchu wspierania zrównoważonego rozwoju, -Kryterium B.7 - Projekt został zaprojektowany z uwzględnieniem wymagań wynikających z polityki klimatycznej Unii Europejskiej, w tym art. 73 ust. 2 lit. j Rozporządzenia 2021/1060, dotyczącego odporności infrastruktury na zmiany klimatu, -Kryterium B.8 - Projekt został opracowany w zgodzie z obowiązującymi przepisami prawa krajowego i wspólnotowego w zakresie ochrony środowiska, -Kryterium B.10 - zakres rzeczowy Projektu jest technologicznie wykonalny, wnioskodawca posiada potencjał do jego prawidłowej obsługi, a harmonogram realizacji Projektu jest realistyczny, -Kryteria B.13, B.14, B.15, B.16 - Projekt spełnia zasadę równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasadą równości kobiet i mężczyzn, jest zgodny z Kartą Praw Podstawowych UE, Konwencją o Prawach Osób Niepełnosprawnych. Projekt wypełnia wszystkie obligatoryjne kryteria merytoryczne - szczegółowe: -Kryterium C.1 Interoperacyjność i komplementarność - przewidziany w ramach Projektu rozwój platform służących dystrybucji zasobów kultury zostanie przeprowadzony z zapewnieniem interoperacyjności i komplementarności repozytoriów w zakresie obiektów kulturalnych z krajowymi systemami, w tym szczególnie KRONIK@ - Krajowym Repozytorium Obiektów Nauki i Kultury. Natomiast digitalizacja zasobów przeprowadzona na potrzeby zasilenia ww. platform zostanie przeprowadzona zgodnie z Dyrektywą w sprawie otwartych danych i ponownego wykorzystywania informacji sektora publicznego (Dyrektywa (UE) 2019/1024) oraz zgodnie z celami zalecenia Komisji (UE) 2021/1970 w sprawie wspólnej europejskiej przestrzeni danych dotyczących dziedzictwa kulturowego, -Kryterium C.2 - Uzasadnienie inwestycji w strukturę informatyczną - wszystkie działania dotyczące inwestycji w infrastrukturę informatyczną w Projekcie wynikają z celów Projektu oraz zostały poparte analizą zasadności ww. inwestycji, przeprowadzoną u Lidera i Partnerów Projektu na etapie opracowywania Planu inwestycji wraz z analizą finansową. Zaplanowane w ramach Projektu inwestycje w infrastrukturę wynikają ze zdiagnozowanego braku wystarczających zasobów niezbędnych do tworzenia, wdrażania lub funkcjonowania e-usług, procesów i produktów cyfrowych publicznych w obszarze kultury, -Kryterium C.3 - wypełnienie zapisów dokumentów strategicznych i kierunkowych - podejmowane działania cyfrowe będą realizować założenia wskazane w Programie Zintegrowanej Informatyzacji Państwa oraz Deklaracji Tallińskiej. Model wdrożenia lub modernizacji wdrażanych e-usług będzie zgodny z Rekomendacją Rady Architektury IT, Zespołu Zadaniowego Komitetu Rady Ministrów ds. Cyfryzacji w sprawie Pryncypiów Architektury Informacyjnej z 25.11.2020 r. Digitalizacja zostanie przeprowadzona zgodnie z Dyrektywą w sprawie otwartych danych i ponownego wykorzystywania informacji sektora publicznego (Dyrektywa (UE) 2019/1024) oraz zgodnie z celami zalecenia Komisji (UE) 2021/1970 w sprawie wspólnej europejskiej
--	---

	przestrzeni danych dotyczących dziedzictwa kulturowego. Ponadto działania realizowane w projekcie zaoferują odbiorcom e-usługi, procesy i produkty cyfrowe, które będą zgodne z ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 roku o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (poprzez zastosowanie w produktach Projektu standardu dostępności cyfrowej WCAG 2.1.) oraz z Dyrektywami (UE) 2019/882 w sprawie wymogów dostępności produktów i usług i (UE) 2016/2102 w sprawie dostępności stron internetowych i mobilnych aplikacji organów sektora publicznego, -Kryterium C.4. - Wpływ projektu na zwiększenie poziomu wykorzystania nowoczesnych technologii – realizacja Projektu przyczyni się do zwiększenia poziomu wykorzystania nowoczesnych technologii dzięki realizacji wskaźnika „Instytucje publiczne otrzymujące wsparcie na opracowywanie usług, produktów i procesów cyfrowych” na poziomie co najmniej 60 instytucji kultury i uczelni wyższych.
7.W przypadku planowanego wyboru projektu w sposób niekonkurencyjny, o znaczeniu strategicznym, uzasadnij spełnienie przesłanek określonych w art. 44 ust. 2 ustawy wdrożeniowej, tj. czy projekt ma strategiczne znaczenie dla społeczno-gospodarczego rozwoju regionu lub obszaru objętego realizacją ZIT, IIT. Strategiczne znaczenie projektu musi wynikać z dokumentu, który służy wyznaczaniu celów i programowaniu polityk publicznych tj. strategii, planu, programu itp. (np. SRW, Regionalny Plan Transportowy, RIS 2021+, Polityka zdrowotna WK-P na lata 2021-2030 itd.). Projekt ma strategiczne znaczenie, jeśli: a)obejmuje działania, których podjęcie wprost przewidziano w tego rodzaju dokumencie i znacząco przyczynia się do osiągnięcia założonych w dokumencie celów albo b)dokument taki zawiera informacje na jego temat (np. określa nazwę lub cel projektu). Przykład: projekt został wpisany na listę projektów kluczowych w danym dokumencie.	1)Strategia rozwoju województwa kujawsko-pomorskiego do 2030 roku - Strategia Przyspieszenia 2030+ (SRW): -Projekt znacząco przyczynia się do osiągnięcia założonych w dokumencie celów: Cel główny: 2. Zdrowe, aktywne i zamożne społeczeństwo. Cel operacyjny: 24. Kultura, sztuka i dziedzictwo narodowe. Kierunek działań: 2404. Rozwój oferty podmiotów upowszechniania kultury, 2407. Upowszechnianie dostępu do zasobów kultury poprzez ich cyfryzację, 2408. Digitalizacja i udostępnianie zasobów bibliotek. -Potencjalny wnioskodawca i projekt został jednoznacznie określony w wykazie projektów kluczowych SRW pod pozycją 215. „Kultura w zasięgu 3.0”. 2)Strategia na rzecz odpowiedzialnego rozwoju do roku 2020 (z perspektywą do 2030 r.): Obszar: Kapitał ludzki i społeczny. Cel: Zwiększenie udziału kapitału społecznego (w tym organizacji społeczeństwa obywatelskiego) w rozwoju społeczno-gospodarczym kraju. Kierunek interwencji: Wzmocnienie roli kultury dla rozwoju gospodarczego i spójności społecznej. Obszar: Cyfryzacja. Cel: Wzmocnienie cyfrowego rozwoju kraju. Kierunek działań: Budowa społeczeństwa informacyjnego. 3)Program Zintegrowanej Informatyzacji Państwa: Cel główny: Modernizacja administracji publicznej z wykorzystaniem technologii cyfrowych nakierowana na potrzebę podniesienia sprawności państwa i poprawienie jakości relacji administracji z obywatelami i innymi interesariuszami. Cel szczegółowy: Zwiększenie jakości oraz zakresu komunikacji między obywatelami i innymi interesariuszami a państwem. Cel szczegółowy: Wzmocnienie dojrzałości organizacyjnej jednostek administracji publicznej oraz usprawnienie zaplecza elektronicznej administracji (back office). Cel szczegółowy: Podniesienie poziomu kompetencji cyfrowych obywateli, specjalistów TIK oraz pracowników administracji publicznej.

	4) Deklaracja Tallińska – projekt będzie realizowany z zachowaniem zasad: domyślności, integracji i dostępności, jednorazowości, wiarygodności i bezpieczeństwa, otwartości i przejrzystości oraz interoperacyjności (spełnia Kryterium C.3). 5) Zalecenia Komisji (UE) 2021/1970 z dnia 10 listopada 2021 r. w sprawie wspólnej europejskiej przestrzeni danych na potrzeby dziedzictwa kulturowego – projekt będzie wspierał instytucje kultury w stosowaniu zaawansowanych technologii, takich jak: 3D, rzeczywistość rozszerzona, przetwarzanie w chmurze w celu zapewnienia bardziej efektywnego procesu digitalizacji i ochrony zasobów cyfrowych oraz wyższej jakości treści w celu zapewnienia ich szerszego dostępu, wykorzystywania i ponownego wykorzystywania, jak również stworzy podstawę do udostępniania zdigitalizowanych zasobów za pośrednictwem inicjatywy Europeana (spełnia Kryterium C.3). 6) Rekomendacja Rady Architektury IT, Zespołu Zadaniowego Komitetu Rady Ministrów ds. Cyfryzacji w sprawie Pryncypiów Architektury Informacyjnej z 25.11.2020 r. – działania realizowane w ramach Projektu będą uwzględniały pryncypia takie jak: pomocniczość i proporcjonalność, otwartość, przejrzystość, ponowne wykorzystanie, neutralność technologiczna i przystosowalność i możliwość przenoszenia danych, zorientowanie na potrzeby użytkownika, włączenie i dostępność, bezpieczeństwo i prywatność, wielojęzyczność, uproszczenie administracyjne, ochrona informacji, skuteczność, wydajność i optymalność (spełnia Kryterium C.3).
III. Harmonogram realizacji projektu	
1. Planowany termin rozpoczęcia i zakończenia realizacji projektu (mm-rok)	Od 01.2024 r. do 10.2028 r.
2. Planowany i wymagany termin zabezpieczenia środków własnych w Budżecie WK-P i WPF WK-P, jeśli dotyczy (mm-rok)	12.2023 r. lub ☐ Nie dotyczy (Środki własne dla Lidera i jednostek organizacyjnych Lidera w Budżecie WK-P i WPF WK-P zostały wstępnie zabezpieczone w 12.2023 r. oraz zaktualizowane w 11.2024 r. W związku z zakończeniem prac określających zakres projektu i liczbę Partnerów, niezbędna jest aktualizacja budżetu i podjęcie decyzji Sejmiku WK-P na sesji budżetowej zaplanowanej na 09.2025 r.).
3. Planowany termin złożenia wniosku o dofinansowanie projektu (mm-rok)	10.2025 r.
4. Obecny stan przygotowania do realizacji projektu (zaznacz właściwe, uzupełnij dane) - <u>dotyczy projektów inwestycyjnych</u> (np. obejmujących roboty budowlane, zakup środków trwałych)	1) Prawo dysponowania nieruchomością na cele projektu ☐ TAK ☒ ND. ☐ NIE (Planowany termin uzyskania: mm-rok)
	2) Dokumentacja środowiskowa (np. decyzja, raport OŚ) ☐ TAK ☒ ND. ☐ NIE (Planowany termin uzyskania: mm-rok)
	3) Decyzja o warunkach zabudowy/ decyzja o ustaleniu lokalizacji inwestycji celu publicznego ☐ TAK ☒ ND. ☐ NIE (Planowany termin uzyskania: mm-rok)
	4) Dokumentacja techniczna (np. projekt budowlany) ☐ TAK ☒ ND. ☐ NIE (Planowany termin uzyskania: mm-rok)

	5)Program Funkcjonalno - Użytkowy ☐ TAK ☒ ND. ☐ NIE (Planowany termin uzyskania: mm-rok)		
	6)Zezwolenie na inwestycję (np. pozwolenie na budowę) ☐ TAK ☒ ND. ☐ NIE (Planowany termin uzyskania: mm-rok)		
	7)Inny dokument (Plan Inwestycji wraz z koncepcją wdrożenia i analizą popytową na e-usługi, procesy i produkty cyfrowe od strony użytkownika zawierające arkusze obliczeniowe; Umowy Partnerskie) ☐ TAK ☐ ND. ☒ NIE (Planowany termin uzyskania: 10.2025 r.)		
IV. Budżet projektu			
1.Szacowany budżet projektu – uszczegółowienie w arkuszu kalkulacyjnym „Budżet projektu”		Wartość (zł)	%
	1) Dotacja/instrument finansowy, w tym:	16 362 479,57 zł	85%
	a) Dofinansowanie z UE (np. EFRR)	16 362 479,57 zł	85%
	b) Dofinansowanie z budżetu państwa (BP), jeśli dotyczy	- zł	-
	2) Wkład własny, w tym:	2 887 496,40 zł	15%
	a) Budżet WK-P (Budżet WK-P i Pedagogicznej Biblioteki Publicznej im. Rejewskiego w Bydgoszczy)	1 419 664,51 zł	
	b) Budżet JST (inny niż budżet WK-P)		
	c) Budżet państwa (np. środki własne państwowych jednostek budżetowych)		
	d) Inne publiczne (Inne publiczne, w tym wkład własny wojewódzkich jednostek organizacyjnych)	1 467 831,89 zł (w tym kwota 460 489,99 zł to wkład własny wojewódzkich jednostek organizacyjnych)	
	e) Prywatne		
	I. Wydatki kwalifikowalne projektu (1+2)	19 249 975,97 zł	100%
	II. Wydatki niekwalifikowalne projektu	- zł	-
III. Wydatki ogółem projektu (I+II)	19 249 975,97 zł	100%	
2.Uzasadnienie budżetu projektu:			
a)W jaki sposób zostaną zapewnione środki na wkład własny i wydatki niekwalifikowalne (jeśli dotyczą) w ramach projektu	Wkład własny pokryją Lider Projektu – Samorząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego w zakresie produktów wojewódzkich oraz Partnerzy Projektu w ramach produktów przeznaczonych konkretnie dla danego Partnera. Wkład własny dla Partnerów – samorządowych instytucji kultury, dla których organizatorem jest Województwo Kujawsko-Pomorskie będzie zapewniony przez organizatora. Przewidywany termin zabezpieczenia wkładu własnego jest w trakcie uzgadniania. W przypadku Lidera Projektu wymaga to podjęcia decyzji Sejmiku WK-P na sesji budżetowej zaplanowanej na 09.2025 r. Natomiast środki na pokrycie wkładu własnego Partnerów będą zabezpieczane na sesjach budżetowych poszczególnych Partnerów i nastąpi to najprawdopodobniej na moment złożenia wniosku o dofinansowanie Projektu - tj. do końca 10.2025 r. Zostanie to potwierdzone stosownym oświadczeniem Partnerów. Lider Projektu monitoruje ten proces.		

b)Informacja o kwalifikowalności/ niekwalifikowalności podatku VAT	Projekt nie zakłada wystąpienia wydatków niekwalifikowalnych dotyczących podatku VAT u Lidera Projektu. W przypadku pozostałych Partnerów sytuacja jest zróżnicowana. Lider Projektu będzie monitorował możliwość odzyskania podatku VAT u wszystkich Partnerów Projektu.			
c)Informacja dotycząca występowania pomocy publicznej/pomocy de minimis w ramach projektu	W projekcie nie będzie występowała pomoc publiczna/pomoc de minimis. (spełnia Kryterium B.5).			
3.Sposób rozliczania kosztów pośrednich w ramach projektu	☒ za pomocą stawki ryczałtowej lub ☐ na podstawie rzeczywiście poniesionych wydatków			
3a. Jeśli dotyczy, podaj stawkę ryczałtową kosztów pośrednich dla projektu (przyjętą w ramach naboru i zgodną z wyliczeniem: kwalifikowalne koszty pośrednie /kwalifikowalne koszty bezpośrednie)				3%
V.Wskaźniki realizacji celów projektu				
Wskaźniki produktu	Jednostka pomiaru	Wartość bazowa	Wartość docelowa	Rok osiągnięcia wartości docelowej
1.Instytucje publiczne otrzymujące wsparcie na opracowywanie usług, produktów i procesów cyfrowych	Szt.	0,00	60	2028
2.Liczba podmiotów, które udostępniły informacje sektora publicznego/dane prywatne on-line	Szt.	0,00	40	2028
3.Liczba podmiotów wspartych w zakresie cyberbezpieczeństwa	Szt.	0,00	40	2028
4.Liczba podmiotów wspartych w zakresie rozwoju usług, produktów i procesów cyfrowych	Szt.	0,00	60	2028
5.Liczba usług publicznych udostępnionych on-line o stopniu dojrzałości co najmniej 4 – transakcja	Szt.	0,00	1	2028
Wskaźniki rezultatu	Jednostka pomiaru	Wartość bazowa	Wartość docelowa	Rok osiągnięcia wartości docelowej
1.Użytkownicy nowych i zmodernizowanych publicznych usług, produktów i procesów cyfrowych	użytkownicy/ rok	0,00	500	2029
2.Liczba podmiotów publicznych korzystających z usług, produktów i procesów cyfrowych będących efektem/produktem wspieranych projektów	Szt.	0,00	40	2029
3.Liczba przedsięwzięć wpisujących się w regionalne inteligentne specjalizacje regionu - Cyfryzacja i usługi ICT	Szt.	0,00	1	2029
Horyzontalne wskaźniki produktu	Jednostka pomiaru	Wartość bazowa	Wartość docelowa	Rok osiągnięcia wartości docelowej
1.Liczba obiektów dostosowanych do potrzeb osób z niepełnosprawnościami (EFRR/FST/FS)	Szt.	0,00	0	2028
2.Liczba projektów, w których	Szt.	0,00	0	2028

sfinansowano koszty racjonalnych usprawnień dla osób z niepełnosprawnościami					
VI. Informacja i promocja					
1. Przedstaw w punktach kategorie działań informacyjno-promocyjnych, planowanych do realizacji w ramach projektu np. wykonanie plakatu lub tablicy informacyjnej i/lub pamiątkowej, materiałów promocyjnych itp. Jeżeli to możliwe, przypisz kwoty do każdego z działań. Uzasadnij realizację wskazanych działań, pamiętając o zachowaniu zgodności z celami projektu i obowiązującymi przepisami. Uwaga: w przypadku projektów własnych WK-P realizacja działań informacyjno-promocyjnych powinna być uzgadniana z Departamentem Promocji UM WK-P.		Działania informacyjno-promocyjne, planowane do realizacji w ramach Projektu będą obejmowały m. in.: 1. zakup i montaż tablic informacyjno-pamiątkowych, 2. materiały informacyjno-promocyjne m. in. ścianka projektowa, roll-upy, plakaty, spoty reklamowe, naklejki na zakupiony sprzęt, 3. księga identyfikacji wizualnej Projektu, 4. konferencje/spotkania promujące Projekt, reklamy w mediach społecznościowych. Działania podejmowane przez wnioskodawcę w ramach realizacji obowiązków związanych z informacją i promocją będą koncentrować się na informowaniu społeczeństwa o udziale środków Funduszy Europejskich w finansowaniu przedsięwzięcia. Planowane działania będą uwzględniać zapisy Podręcznika wnioskodawcy i beneficjenta Funduszy Europejskich na lata 2021-2027 w zakresie informacji i promocji. Ponadto wszystkie dokumenty i publikacje będą miały stosowne oznaczenie i odpowiedni zapis informujący o źródłach finansowania Projektu. Zakupiony sprzęt będzie posiadał natomiast odpowiednie oznaczenia w postaci naklejek. Na stronie internetowej i w mediach społecznościowych wnioskodawcy znajdzie się informacja na temat realizacji Projektu oraz jego współfinansowania ze środków Funduszy Europejskich na lata 2021-2027. Materiały promujące projekt zostaną opracowane zgodnie z ww. wytycznymi, w sposób czytelny i trwały z zastosowaniem właściwej kolorystyki i oznakowania. Zakłada się realizację Projektu w ramach transformacji cyfrowej województwa kujawsko-pomorskiego obejmującej 3 e-Projekty, w obszarach: -e-Administracji („Infostrada Kujaw i Pomorza 3.0”), -e-Zdrowia („Kujawsko-Pomorskie e-Zdrowie 3.0”), -e-Kultury („Kultura w zasięgu 3.0”), co pozwoli na optymalizację kosztów oraz na uwspólnianie części zamówień publicznych dla działań informacyjno-promocyjnych w ramach e-Projektów, a także na wspólną identyfikację projektów cyfrowych województwa. W ramach planowanych działań zostanie stworzona Księga identyfikacji wizualnej e-Projektów 3.0. Nawiązywać ona będzie do wcześniejszych e-Projektów 2.0, aby zachować spójną identyfikację dla projektów cyfrowych województwa. Planowane jest także przeprowadzenie co najmniej jednej konferencji podsumowującej dla danego e-Projektu oraz promocję na innych wydarzeniach, w tym międzynarodowych. Ponadto zostaną stworzone podstrony z informacjami dla każdego z e-projektów, które będą integralną częścią strony nt. projektów cyfrowych województwa https://e-projekty.mojregion.info/			
2. Razem budżet działań informacyjno-promocyjnych		220 600,00 zł			

Osoba do kontaktu w sprawach projektu (dane służbowe)	Grzegorz Kaczmarek g.kaczmarek@kujawsko-pomorskie.pl tel. 56 62 18 792 Alicja Wójcik tel. 56 62 18 556 Mariusz Kubiński tel. 56 62 18 555 Natalia Derdziak n.derdziak@kujawsko-pomorskie.pl tel. 56 621 25 94 Karol Mosakowski k.mosakowski@kujawsko-pomorskie.pl tel. 56 621 25 94
--	--

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY DLA PROPOZYCJI PROJEKTU - BUDŻET PROJEKTU

(przed wypełnieniem zapoznać się z instrukcją wypełniania budżetu)

Tytuł projektu		Kultura w zasięgu 3.0												
Nr i nazwa Działania Programu		01.02 Cyfrowy region												
		1. ZADANIA W RAMACH PROJEKTU (PLN)												
Zadania, wydatki/koszty:		Rodzaj wydatku: inwestycyjny/bieżący (wybierz właściwy z listy)	Okres realizacji (reczowowo- finansowy)	Razem	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	
		I. KWALIFIKOWALNE												
a) Bezpośrednie		inwestycyjny	07.2024-10.2028	306 400,00	0,00	0,00	0,00	0,00	247 360,00	0,00	0,00	59 040,00	0,00	
2. Infrastruktura teleinformatyczna w modelu usługowym ze szczególnym uwzględnieniem aspektów Cyberbezpieczeństwa		inwestycyjny	01.2024-11.2027	7 169 294,22	0,00	0,00	0,00	2 291 710,02	1 219 396,05	1 219 396,05	2 438 792,10	0,00	0,00	
3. E-usługi, procesy i produkty cyfrowe w zakresie e-Kultury		inwestycyjny	01.2024-10.2028	11 213 602,84	0,00	0,00	0,00	0,00	45 000,00	3 822 287,21	6 167 691,18	1 178 624,45	0,00	
a) Suma: kwalifikowalne bezpośrednie				18 689 297,06	0,00	0,00	0,00	2 291 710,02	1 511 756,05	5 041 683,26	8 606 483,28	1 237 664,45	0,00	
1. Zarządzanie projektem - nagrody dla 16 pracowników zaangażowanych po 1/3 etatu, których wynagrodzenia wraz z pochodnymi płacone są z budżetu WK-P		bieżący	10.2025-10.2028	88 760,00	0,00	0,00	0,00	0,00	22 190,00	22 190,00	22 190,00	22 190,00	0,00	
2. Działania informacyjno-promocyjne projektu		bieżący	01.2026-10.2028	220 600,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	73 500,00	73 500,00	73 600,00	0,00	
3. Zakup usług pozostałych (m.in. obsługa prawna, usługi doradcze, eksperckie, tłumaczenia)		bieżący	03.2024-10.2028	201 318,91	0,00	0,00	0,00	31 719,67	42 400,00	42 400,00	42 400,00	42 399,24	0,00	
4. Wyposażenie biura (m.in. sprzęt komputerowy, oprogramowanie, flipchart interaktywny, artykuły biurowe, niszczarka)		bieżący	01.2026-12.2026	50 000,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	50 000,00	0,00	0,00	0,00	
b) Suma: kwalifikowalne pośrednie				560 678,91	0,00	0,00	0,00	31 719,67	64 590,00	188 090,00	138 090,00	138 189,24	0,00	
		PODSUMOWANIE												
I	Wydatki kwalifikowalne projektu (a+b)			19 249 975,97	0,00	0,00	0,00	2 323 429,69	1 576 346,05	5 229 773,26	8 744 573,28	1 375 853,69	0,00	
II	Wydatki niekwalifikowalne projektu - jeśli dotyczy, wskazać jakie i podać ich wartość:			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
III	Wydatki ogółem projektu (I+II)			19 249 975,97	0,00	0,00	0,00	2 323 429,69	1 576 346,05	5 229 773,26	8 744 573,28	1 375 853,69	0,00	
	Spr: Czy wydatki kwalif. projektu (I) - suma wydatków kwalif. w tabeli nr 2 = 0			0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	
		2. ŹRÓDŁA FINANSOWANIA WYDATKÓW KWALIFIKOWALNYCH PROJEKTU (PLN)												
Uwagi, wyjaśnienie dot. budżetu projektu (jeśli dotyczy): W związku z realizacją projektu partnerskiego i określonymi zasadami finansowania projektu przez Lidera i Partnerów oraz w celu zapewnienia prawidłowego montażu finansowego projektu dokonano odpowiednich zmian formuł liczących w tabeli 1 a i 1 b w poszczególnych latach i kolumnie %.		Źródła finansowania	%	Razem	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029	Spr: Czy Razem - suma wydatków = 0
		a) Dofinansowanie z UE (EFRR)	85,00	16 362 479,57	0,00	0,00	0,00	1 974 915,24	1 339 894,14	4 445 307,27	7 432 887,29	1 169 475,63	0,00	0,00
		b) Dofinansowanie z BP (jeśli dotyczy)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
		c) Budżet WK-P (WK-P i Pedagogiczna Biblioteka Publiczna im. Rejowskiego w Bydgoszczy)	7,37	1 419 664,51	0,00	0,00	0,00	348 514,45	229 701,91	320 142,45	484 068,95	37 236,75	0,00	0,00
		d) Inne (inne publiczne, w tym wkład wojewódzkich jednostek organizacyjnych)	7,63	1 467 831,89	0,00	0,00	0,00	0,00	6 750,00	464 323,54	827 617,04	169 141,31	0,00	0,00
		Suma wydatków kwalifikowalnych	100,00%	19 249 975,97	0,00	0,00	0,00	2 323 429,69	1 576 346,05	5 229 773,26	8 744 573,28	1 375 853,69	0,00	0,00
		Spr.: Czy a+b=c+d=Suma	PRAWDA	PRAWDA										
		1a. w tym wydatki inwestycyjne												
		a) Dofinansowanie z UE (EFRR)	85,00	15 885 902,50	0,00	0,00	0,00	1 947 953,52	1 284 992,64	4 285 430,77	7 315 510,79	1 052 014,78	0,00	0,00
		b) Dofinansowanie z BP (jeśli dotyczy)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
		c) Budżet WK-P i Pedagogiczna Biblioteka Publiczna im. Rejowskiego w Bydgoszczy	7,37	1 335 562,67	0,00	0,00	0,00	343 756,50	220 013,41	291 928,95	463 355,45	16 508,36	0,00	0,00
		d) Inne (inne publiczne, w tym wkład wojewódzkich jednostek organizacyjnych)	7,63	1 467 831,89	0,00	0,00	0,00	0,00	6 750,00	464 323,54	827 617,04	169 141,31	0,00	0,00
		Suma	100,00%	18 689 297,06	0,00	0,00	0,00	2 291 710,02	1 511 756,05	5 041 683,26	8 606 483,28	1 237 664,45	0,00	0,00
		1b. w tym wydatki bieżące												
		a) Dofinansowanie z UE (EFRR)	85,00	476 577,07	0,00	0,00	0,00	26 961,72	54 901,50	159 876,50	117 376,50	117 460,85	0,00	0,00
		b) Dofinansowanie z BP (jeśli dotyczy)	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
		c) Budżet WK-P (jeśli dotyczy)	15,00	84 101,84	0,00	0,00	0,00	4 757,95	9 688,50	28 213,50	20 713,50	20 728,39	0,00	0,00

Uzasadnienie

1. Przedmiot regulacji:

Przedmiotem regulacji jest akceptacja przez Zarząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego założeń projektu własnego przygotowanego przez Departament Cyfryzacji Urzędu Marszałkowskiego Województwa Kujawsko-Pomorskiego w Toruniu w ramach Działania 01.02. Cyfrowy region Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027 w zakresie rozwoju systemu usług w zakresie e-kultury pn. „Kultura w zasięgu 3.0”.

2. Omówienie podstawy prawnej:

Zgodnie z art. 41 ust. 1 ustawy z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie województwa (Dz. U. z 2025 r. poz. 581) zarząd województwa wykonuje zadania należące do samorządu wojewódzkiego, niezastrzeżone na rzecz sejmiku województwa i wojewódzkich samorządowych jednostek organizacyjnych.

Na podstawie uchwały Nr 10/355/23 Zarządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego z dnia 8 marca 2023 r. w sprawie przyjęcia oraz opublikowania Szczegółowego Opisu Priorytetów Programu Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027 („SZOP”) z późn. zm., w ramach Działania 01.02. Cyfrowy region Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027 w zakresie rozwoju systemu usług w zakresie e-kultury, Departament Cyfryzacji w trybie niekonkurencyjnym może aplikować o środki Programu z przeznaczeniem na rozwój e-usług publicznych.

Celem projektu jest kompleksowa transformacja cyfrowa regionu i zwiększenie liczby nowych użytkowników zmodernizowanych e-usług, procesów i produktów cyfrowych, co przełoży się na podniesienie konkurencyjności i innowacyjności regionu. Wzrost dostępności do zasobów będących w posiadaniu publicznych instytucji kultury w postaci cyfrowej wpłynie na zwiększenie liczby korzystających z nich użytkowników, wzrost kapitału społecznego, intelektualnego i kulturowego, jak również na poprawę umiejętności mieszkańców w zakresie wykorzystania technologii informacyjnych, a tym samym przyczyni się do wzrostu jakości życia mieszkańców.

3. Konsultacje wymagane przepisami prawa (łącznie z przepisami wewnętrznymi):

Nie dotyczy.

4. Uzasadnienie merytoryczne:

Na podstawie uchwały Nr 7/410/24 Zarządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego z dnia 26 czerwca 2024 r. w sprawie akceptacji wstępnych założeń projektu pn. „Kultura w zasięgu 3.0” przeprowadzono szereg działań przygotowawczych koniecznych do złożenia wniosku o dofinansowanie projektu. Przeprowadzono analizę potrzeb Lidera oraz Partnerów projektu, zasobów niezbędnych do tworzenia, wdrażania lub funkcjonowania e-usług publicznych (infrastruktury) u Partnerów oraz analizę popytową od strony użytkownika na zaproponowane na podstawie uzgodnień z Partnerami e-usługi.

Uzyskanie akceptacji założeń projektu umożliwi podjęcie działań w celu opracowania i złożenia wniosku o dofinansowanie projektu w ramach Działania 01.02. Cyfrowy region Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027 w zakresie rozwoju systemu usług w zakresie e-kultury, a w szczególności do: zawarcia umów partnerskich z jednostkami, które zadeklarowały udział w projekcie, pozyskania od nich dokumentów i oświadczeń niezbędnych do złożenia wniosku o dofinansowanie projektu, a następnie złożenia wniosku o dofinansowanie projektu w ramach Działania 01.02. Cyfrowy region Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021-2027 w zakresie rozwoju systemu usług w zakresie e-kultury.

Zgodnie z Harmonogramem naboru wniosków o dofinansowanie w programie Fundusze Europejskie dla Kujaw i Pomorza 2021–2027 (załącznik do Uchwały Zarządu Województwa Kujawsko-Pomorskiego Nr 61/2888/25 z dnia 30.06.2025 r.), całkowity budżet dla projektu „Kultura w zasięgu 3.0” wynosi 16 274 929,57 zł.

W związku z przeprowadzoną analizą potrzeb Lidera i Partnerów projektu, która jest kluczowym elementem przygotowań do złożenia wniosku o dofinansowanie, stwierdzono konieczność dostosowania budżetu projektu do rzeczywistych kosztów wynikających:

- ze znacznego wzrostu liczby Partnerów deklarujących udział w Projekcie,

- z rozbudowanego i bardziej zróżnicowanego katalogu zgłoszonych potrzeb,
- z konieczności zapewnienia pełnej realizacji celów w obszarze e-kultury.

W związku z powyższym proponuje się zwiększenie budżetu projektu „Kultura w zasięgu 3.0” o 87 552,48 zł, tj. całkowita wartość projektu wynosi 19.249.975,97 zł (słownie: dziewiętnaście milionów dwieście czterdzieści dziewięć tysięcy dziewięćset siedemdziesiąt pięć złotych 97/100). Natomiast maksymalna wysokość dofinansowania z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego wynosi 85%.

Zmiany budżetowe zostały przygotowane w oparciu o rzeczywiste potrzeby zgłoszone przez Partnerów projektów oraz w celu zapewnienia efektywnego i pełnego wykorzystania dostępnej alokacji.

Zmiana nie wpływa na łączną kwotę dofinansowania przewidzianą w ramach Działania FEKP.01.02 „Cyfrowy region”, a jedynie dostosowuje podział środków między projektami.

5. Ocena skutków regulacji:

Podjęcie niniejszej uchwały nie powoduje zmian innych uchwał lub zarządzeń.