

KN-11.615.2.2026



PODPIS ZAUFANY

ERWIN
GARBARCZYK

12.03.2026 09:18:36 GMT+1

Dokument podpisany elektronicznie
podpisem zaufanym

16.03.2026

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	Zarząd Województwa Kujawsko-Pomorskiego
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	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: Fundacja Fucco, Forma prawna: Fundacja, Numer Krs: 0000641916, Kod pocztowy: 64-125, Poczta: Poniec, Miejscowość: Poniec, Ulica: Drożdżyńskiego, Numer posesji: 15, Województwo: wielkopolskie, Powiat: Leszno, Gmina: m. Leszno, Strona www: , Adres e-mail: ,
2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)	

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	Poszukiwacze Historii Kujaw i Pomorza – terenowe gry AR			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	01.05.2026	Data zakończenia	29.07.2026

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

Opis zadania

Projekt polega na stworzeniu pilotażowego cyklu trzech terenowych gier edukacyjnych wykorzystujących technologię rozszerzonej rzeczywistości (AR) w miastach województwa kujawsko-pomorskiego: Toruń, Chełmno oraz Grudziądz.

W każdym z miast powstanie jedna gra terenowa składająca się z pięciu punktów historycznych, co łącznie daje 15 punktów edukacyjnych. W wybranych lokalizacjach uczestnicy, po zeskanowaniu kodu QR przy pomocy telefonu, uruchamiają rekonstrukcję obiektu historycznego w technologii AR, która pojawia się w rzeczywistej przestrzeni jako trójwymiarowy model możliwy do obejrzenia z każdej strony. W każdej grze mamy odpowiedzi gdzie znajduje się ukryty skarb.

Każdej rekonstrukcji towarzyszy krótka narracja lektorska w dwóch językach – polskim i angielskim, przedstawiająca historię danego miejsca, jego znaczenie dla rozwoju miasta oraz ciekawostki historyczne.

Projekt ma charakter edukacyjny i popularyzujący dziedzictwo kulturowe regionu, łącząc elementy turystyki miejskiej, gry terenowej oraz nowoczesnych technologii wizualizacji historii.



Na czym polega gra

Gra polega na odkrywaniu kolejnych punktów historycznych w przestrzeni miasta.

Uczestnik otrzymuje mapę gry lub dostęp do strony internetowej z zaznaczonymi lokalizacjami punktów. Następnie przemieszcza się pomiędzy nimi, odwiedzając kolejne miejsca związane z historią miasta.

W każdym punkcie gry:

1. uczestnik skanuje kod QR,
2. na ekranie telefonu pojawia się rekonstrukcja obiektu lub sceny historycznej w technologii AR,
3. uruchamia się krótka opowieść lektorska przedstawiająca historię miejsca,
4. uczestnik odpowiada na pytanie lub zagadkę historyczną związaną z danym obiektem.

Po odwiedzeniu wszystkich punktów gracz kończy grę i zdobywa komplet wiedzy o najważniejszych miejscach i wydarzeniach związanych z historią miasta.

Dzięki połączeniu zwiedzania, elementów gry oraz wizualizacji AR, uczestnicy mogą zobaczyć, jak wyglądały historyczne obiekty i wydarzenia w miejscu, w którym faktycznie się znajdowały, co znacząco zwiększa atrakcyjność oraz skuteczność nauki historii regionalnej.

Projekt zakłada stworzenie trzech terenowych gier edukacyjnych wykorzystujących rozszerzoną rzeczywistość (AR) w trzech historycznych miastach województwa kujawsko-pomorskiego:

- Toruń
- Chełmno

- Grudziądz

Każda gra będzie składać się z 5 punktów historycznych, w których uczestnicy będą mogli zobaczyć rekonstrukcje obiektów lub scen historycznych w technologii AR.

Łącznie powstanie:

- 3 gry terenowe
- 15 punktów edukacyjnych
- 15 rekonstrukcji AR
- nagrania lektorskie w 2 językach (PL / ENG)

Projekt ma charakter pilotażowy i może zostać w przyszłości rozszerzony na kolejne miasta regionu.

?

Idea gry

Gra polega na odkrywaniu historii poprzez aktywne zwiedzanie miasta.

Uczestnik otrzymuje:

- mapę gry lub dostęp do strony
- listę punktów historycznych

W każdym punkcie znajduje się kod QR.

Po jego zeskanowaniu:

1. pojawia się rekonstrukcja obiektu lub sceny historycznej w AR
2. uruchamia się lektor opowiadający historię miejsca
3. uczestnik odpowiada na pytanie historyczne

Po odwiedzeniu wszystkich punktów gracz kończy grę.

Gra może być realizowana:

- indywidualnie
- w rodzinach
- przez szkoły
- przez turystów

Projekt łączy turystykę, edukację i nowoczesne technologie.

?

Element edukacyjny

Każdy punkt gry zawiera:

- rekonstrukcję historyczną w AR
- narrację historyczną
- wersję polską i angielską

- ciekawostki historyczne
- quiz edukacyjny

Dzięki temu projekt jest narzędziem nauki historii regionalnej, które może być wykorzystywane także przez szkoły i przewodników turystycznych.



MIASTO 1

TORUŃ

Gra: „Tajemnice miasta Kopernika”

Punkty gry:

1. Zamek Krzyżacki w Toruniu

Rekonstrukcja zamku w jego pierwotnej formie wraz z opowieścią o roli Zakonu Krzyżackiego.

2. Dom Mikołaja Kopernika

Historia jednego z najwybitniejszych astronomów świata.

3. Brama Mostowa

Rekonstrukcja średniowiecznego systemu obronnego miasta.

4. Rynek Staromiejski

Scena życia handlowego średniowiecznego Torunia.

5. Spichlerze nad Wisłą

Opowieść o handlu wiślanym i znaczeniu miasta w Hanzie.



MIASTO 2

CHEŁMNO

Gra: „Miasto zakochanych – średniowieczne Chełmno”

Punkty gry:

1. Rynek i Ratusz w Chełmnie

Historia jednego z najlepiej zachowanych średniowiecznych układów miejskich.

2. Mury miejskie

Rekonstrukcja fortyfikacji otaczających miasto.

3. Kościół Wniebowzięcia NMP

Opowieść o relikwiach św. Walentego i tradycji miasta zakochanych.

4. Brama Grudziądzka

Rekonstrukcja jednej z głównych bram miasta.

5. Dawne targowisko miejskie

Animowana scena średniowiecznego handlu.

?

MIASTO 3

GRUDZIĄDZ

Gra: „Strażnicy Wisły”

Punkty gry:

1. Spichlerze grudziądzkie

Rekonstrukcja monumentalnych spichlerzy nad Wisłą.

2. Zamek krzyżacki w Grudziądzu

Historia zamku i jego strategicznej roli.

3. Cytadela w Grudziądzu

Opowieść o jednej z największych twierdz XVIII wieku.

4. Rynek i ratusz

Historia rozwoju miasta.

5. Dawny port wiślany

Animowana scena handlu na Wiśle.

?

Znaczenie projektu

Projekt:

- popularyzuje dziedzictwo kulturowe regionu
- promuje lokalną historię
- zwiększa atrakcyjność turystyczną miast
- wykorzystuje nowoczesne technologie edukacyjne

Dzięki technologii AR uczestnik może zobaczyć historię w miejscu, w którym się wydarzyła, co znacząco zwiększa efektywność nauki.

?

Grupa odbiorców

Projekt skierowany jest do:

- mieszkańców regionu
- rodzin z dziećmi
- młodzieży szkolnej
- turystów

Szacowana liczba uczestników pilotażu: min. 400 osób

7

Harmonogram

Etap 1

opracowanie scenariuszy gier i wybór obiektów

Etap 2

przygotowanie modeli 3D oraz rekonstrukcji AR

Etap 3

nagranie narracji w dwóch językach

Etap 4

przygotowanie punktów gry i materiałów informacyjnych

Etap 5

premiera gier terenowych i promocja projektu

7

Rezultaty projektu

Rezultaty twarde:

- 3 gry terenowe
- 15 punktów historycznych
- 15 rekonstrukcji AR
- 30 nagrań lektorskich

Rezultaty społeczne:

- zwiększenie wiedzy o historii regionu
- aktywizacja mieszkańców
- rozwój turystyki kulturowej

7

Trwałość projektu

Po zakończeniu projektu gry pozostaną dostępne dla mieszkańców i turystów, dzięki czemu będą mogły funkcjonować przez wiele lat.

System może być w przyszłości rozszerzony o:

- kolejne miasta regionu
- kolejne punkty historyczne
- nowe scenariusze edukacyjne.

W celu zwiększenia atrakcyjności projektu oraz zachęcenia mieszkańców i turystów do aktywnego udziału w grze terenowej, w każdym z miast objętych projektem – Toruń, Chełmno oraz Grudziądz – przewidziano system nagród motywacyjnych.

W każdym mieście pierwsze 10 osób, które ukończą całą grę terenową, tj. odwiedzą wszystkie punkty historyczne i poprawnie odpowiedzą na pytania związane z poznanymi obiektami, otrzyma nagrody rzeczowe związane z tematyką projektu.

Łącznie w ramach projektu zostanie nagrodzonych 30 uczestników (po 10 w każdym mieście).

System nagród pełni funkcję motywacyjną i edukacyjną – zachęca uczestników do dokładnego poznania wszystkich punktów gry oraz aktywnego zapoznania się z treściami historycznymi prezentowanymi w ramach projektu. Dzięki temu uczestnicy nie tylko biorą udział w zabawie terenowej, ale także zdobywają wiedzę o historii i dziedzictwie kulturowym regionu.

Miejsce realizacji

Toruń, Chełmno, Grudziądz

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
liczba wykonanych gier	3	relacja foto, linki
liczba graczy do 15 lipca	300	indywidualna lista numerów ip, lista odbiorów nagrod

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

Charakterystyka oferenta

Oferentem jest Fundacja FUCCO, organizacja pozarządowa działająca od 10 lat w obszarze edukacji, nowych technologii, sportu oraz inicjatyw społecznych. Fundacja realizuje projekty skierowane do różnych grup społecznych – dzieci i młodzieży, osób dorosłych oraz seniorów – łącząc działania edukacyjne z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi technologicznych.

Jednym z kluczowych obszarów działalności organizacji jest popularyzacja wiedzy poprzez technologie cyfrowe, w tym rozwiązania z zakresu rozszerzonej rzeczywistości (AR), sztucznej inteligencji (AI), grafiki 3D oraz nowych metod edukacji interaktywnej. Projekty realizowane przez fundację mają charakter praktyczny i angażują uczestników w aktywne poznawanie wiedzy poprzez doświadczenie, warsztaty oraz działania terenowe.

Fundacja prowadzi działania na terenie całej Polski, współpracując z samorządami, instytucjami edukacyjnymi oraz organizacjami społecznymi. Organizacja posiada doświadczenie w realizacji projektów finansowanych ze środków publicznych, w tym w trybie otwartych konkursów ofert oraz tzw. małych grantów.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Fundacja posiada wieloletnie doświadczenie w realizacji projektów edukacyjnych i społecznych, w których wykorzystywane są nowoczesne technologie oraz innowacyjne metody przekazywania wiedzy.

W ostatnich latach organizacja realizowała m.in.:

- projekty edukacyjne z zakresu sztucznej inteligencji, programowania oraz nowych technologii,
- warsztaty technologiczne obejmujące druk 3D, modelowanie przestrzenne oraz skanowanie 3D,
- projekty wykorzystujące rozszerzoną rzeczywistość (AR) do prezentacji treści edukacyjnych i turystycznych,
- działania edukacyjne i społeczne skierowane do dzieci, młodzieży oraz seniorów,
- inicjatywy promujące aktywność społeczną i edukację pozaformalną.

Fundacja realizowała również projekty polegające na tworzeniu interaktywnych gier edukacyjnych oraz materiałów multimedialnych, które służą popularyzacji wiedzy i angażują uczestników poprzez elementy grywalizacji.

Doświadczenie organizacji obejmuje także przygotowywanie koncepcji projektów, produkcję treści edukacyjnych, opracowywanie materiałów multimedialnych oraz prowadzenie wydarzeń edukacyjnych i warsztatów.

Podobne gry mamy min w (łącznie zrealizowaliśmy bisko 70 podobnych): Lesznie, Gostyniu, Warszawie, Rymanowie, Poniecu czy Wrocławiu.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

W realizacji zadania wykorzystane zostaną zasoby organizacyjne, techniczne oraz osobowe

oferenta.

Zasoby kadrowe

Projekt realizowany będzie przez zespół osób posiadających doświadczenie w obszarach:

- projektowania gier edukacyjnych i scenariuszy działań terenowych,
- tworzenia treści edukacyjnych i historycznych,
- projektowania grafiki 3D oraz modeli wykorzystywanych w technologii AR,
- produkcji materiałów multimedialnych i narracji lektorskich,
- organizacji wydarzeń edukacyjnych i społecznych.

Dodatkowo w realizację zadania zaangażowani będą wolontariusze wspierający działania organizacyjne i promocyjne.

Zasoby techniczne

Fundacja dysponuje zapleczem technicznym umożliwiającym przygotowanie materiałów wykorzystywanych w projekcie, w tym:

- komputerami do modelowania 3D i przygotowywania treści multimedialnych,
- oprogramowaniem do tworzenia grafiki i modeli 3D,
- narzędziami do przygotowania aplikacji lub stron obsługujących elementy AR,
- sprzętem do przygotowania materiałów promocyjnych i edukacyjnych.

Zasoby organizacyjne

Fundacja posiada doświadczenie w:

- planowaniu i realizacji projektów społecznych,
- współpracy z samorządami i instytucjami publicznymi,
- prowadzeniu działań promocyjnych i informacyjnych,
- zarządzaniu projektami finansowanymi ze środków publicznych.

Dzięki posiadanym zasobom oraz doświadczeniu oferent jest w pełni przygotowany do sprawnej realizacji zaplanowanego zadania oraz osiągnięcia zakładanych rezultatów projektu.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Wykonanie 15 (po 5 na miasto) modeli 3D AR z lektoratami w 2 językach 15 x 500	7 500,00		
2.	Opracowanie i wdrożenie scenariuszy gier terenowych 3 x 1000	3 000,00		
3.	Promocja projektu 3x300	900,00		

4.	Nagrody rzeczowe 30 x 100	3 000,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		14 400,00	10 000,00	4 400,00

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.....

Załączniki:

1. Upoważnienie/pełnomocnictwo osób do reprezentowania Oferenta. *(obligatoryjny - papierowo)*
 2. Dokument potwierdzający status prawny Oferenta (z wyłączeniem KRS) i umocowanie osób go reprezentujących (z podaniem nazwisk i funkcji osób upoważnionych do składania oświadczeń woli), np. wyciąg z ewidencji, dekret biskupi, inny dokument rejestrowy (w przypadku stowarzyszeń zwykłych, rejestrów prowadzonych przez starostów, itp.). *(obligatoryjny - papierowo)*
 3. Oświadczenie RODO dla każdej z osób reprezentujących Oferenta oddzielnie (obowiązkowe). *(obligatoryjny - papierowo)*
 4. Pełnomocnictwa udzielone przez zarząd główny w przypadku składania oferty przez terenowe oddziały organizacji, które nie posiadają osobowości prawnej. *(obligatoryjny - papierowo)*
 5. Umowę lub statut w przypadku gdy Oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy. *(obligatoryjny - papierowo)*
 6. Oświadczenie, że organizacja realizując zadanie publiczne w trybie konkursowym będzie zapewniała minimalne wymagania służące zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami, o których mowa w art. 6 ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2024 poz. 1411), (obowiązkowe). *(obligatoryjny - papierowo)*
 7. W przypadku realizacji zadania w partnerstwie z innym podmiotem – umowę partnerską lub oświadczenie partnera o współpracy przy realizacji zadania. *(obligatoryjny - papierowo)*
 8. Oświadczenie tryb uproszczony (obowiązkowe). *(obligatoryjny - papierowo)*
-

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.

