

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	Prezydent Miasta Lublin
2. Rodzaj zadania publicznego ¹⁾	13) działalność wspomagająca 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 e-mail, numer telefonu	
Nazwa: Fundacja Teatrikon , Forma prawna: Fundacja , Numer Krs: 0000350467 , Kod pocztowy: 20-049 , Poczta: Lublin , Miejscowość: Lublin , Ulica: ul. Aleje Racławickie , Numer posesji: 33 , Numer lokalu: U-8 , Województwo: lubelskie , Powiat: Lublin , Gmina: m. Lublin , Strona www: www.teatrikon.pl , Adres e-mail: fundacja@teatrikon.pl , Numer telefonu: 	
Adres do korespondencji jest taki sam jak adres oferenta	
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	Kosmiczny festiwal młodzieżowy			
2. Termin realizacji zadania ²⁾	Data rozpoczęcia	20.11.2023	Data zakończenia	31.12.2023

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

Opis zadania

W ramach zadania w dniach 1-2 grudnia w przestrzeni młodzieżowej "Kosmos" odbędzie się "Kosmiczny festiwal młodzieżowy". Festiwal zostanie zrealizowany przez zespół młodzieżowy przestrzeni młodzieżowej "Kosmos". Będzie to okazja do zaprezentowania pasji i zainteresowań grupy młodzieży na co dzień działającej w Kosmosie. Szczegółowy przebieg festiwalu zostanie wypracowany przez zespół młodzieżowy podczas warsztatów poprzedzających festiwal. Warsztaty poprowadzi animator przestrzeni młodzieżowej "Kosmos".

Miejsce realizacji

Przestrzeń młodzieżowa - Kosmos, al.Raławickie 33/U-8 Lublin

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego

Nazwa rezultatu	Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)	Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika
Organizacja "Kosmicznego festiwalu młodzieżowego"	1	Zdjęcia

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja TEAM Teatrikon to lubelska organizacja pozarządowa, która od 14 lat realizuje działania na rzecz aktywizacji młodzieży.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Oferent posiada 14letnie doświadczenie w zakresie którego dotyczy zadanie publiczne.

Doświadczenie prowadzenia miejsca otwartego dla społeczności:

1. Społeczny Dom Kultury "Narnia" - Fundacja Teatrikon w latach 2015 - 2016 wraz z LSF Cytadela Syriusza prowadziła Społeczny Dom Kultury "Narnia" - otwartą przestrzeń dla osób mieszkających w Lublinie, szczególnie w dzielnicy Kalinowszczyzna. Była to przestrzeń w której były realizowane działania statutowe obu organizacji a także warsztaty dla dzieci, młodzieży, dorosłych i seniorów. W ramach działania miejsca zrealizowaliśmy następujące projekty finansowane ze środków UM Lublin: Witamy w Narnii, Rodzinne Wakacje w Narnii, Klub Aktywnego Seniora, Magiczne Wakacje w Narnii. Bez stałego zewnętrznego finansowania działalności takiej przestrzeni, udało nam się zapewnić ciągłe działanie miejsca od poniedziałku do piątku w godzinach 10:00 - 20:00. Narnia była również przestrzenią otwartą na działania i projekty aktywnych osób z całego Lublina, które nieodpłatnie korzystały z przestrzeni społecznego domu kultury.

2. Kawiarnia Pożegnanie z Afryką - w latach 2018 - 2020 w ramach działalności gospodarczej organizacji prowadziliśmy na Starym Mieście w Lublinie kawiarnię "Pożegnanie z Afryką". Było to miejsce otwarte na działania artystyczne młodych osób. Niejednokrotnie organizowaliśmy w kawiarni wernisaże, koncerty, wieczory poetyckie, pokazy sztukmistrzów, spektakle czy warsztaty rękodzielnicze.

Doświadczenia z zakresu wspierania młodzieży w rozwijaniu swoich projektów, pasji i zainteresowań:

1. Lokomotywy - projekt realizowany przez 8 lat w ramach którego w ponad 20 szkołach w Lublinie wspieraliśmy grupy młodzieży w realizowaniu projektów społecznych na rzecz swojego najbliższego otoczenia

2. Turniej Trójgamiczny, czyli Mistrzostwa Projektowania Gier Komputerowych — Uczniowie, to ogólnopolski projekt, w którym zespoły ze szkół podstawowych biorą udział w serii szkoleń i wyjazdów dotyczących tworzenia gier wideo. W ramach T3G wykonują zadania grupowe i indywidualne, uczą się w trzech ścieżkach: game development, game design, experience design, a przede wszystkim tworzą prototypy gier, które prezentowane są na gali finałowej!

3. Ogólnopolskie Mistrzostwa Projektowania Gier Komputerowych Cyberiada to wyjątkowa na skalę kraju inicjatywa dla studentów i studentek! Zespoły konstruktorów i konstruktorek stworzyły swoje autorskie gry pod okiem specjalistów, brali udział w gamejamach, warsztatach i szkoleniach.

4. Lublin Jams - to inicjatywa non-profit, której celem jest edukacja w zakresie tworzenia i wdrażania innowacji społecznych z wykorzystaniem podejścia service design (projektowanie usług). W ramach LJ realizujemy otwarte warsztaty, na które zapraszamy mieszkańców Lublina chcących realnie wpływać na swoje otoczenie.

Projekty skupione na tworzeniu przestrzeni do rozwoju twórczości młodych osób:

1. ManuKultura - projekt warsztatów wspierających rozwój twórczości rękodzielniczej młodych osób

2. Filmowisko - projekt warsztatów dla młodych twórców filmowych

3. Opowiedzieć Świat - ogólnopolski konkurs na najlepsze opowiadanie

4. Ogólnopolski konkurs recytatorski im. Józefa Czechowicza

5. SAMPL czyli Scena Artystów Młodego Pokolenia - projekt, którego celem było zaprezentowanie różnorodnej twórczości lubelskiej młodzieży.

10. Ogólnopolskie Spotkania Teatralne Zwierciadła

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

██████████ - trener, animator społeczno-kulturalny, aktywista środowisk pozarządowych. Ukończył studia filologiczne ze specjalnością pedagogiczną na Uniwersytecie Marii Curie-

Skłodowskiej w Lublinie oraz Szkołę Trenerów Organizacji Pozarządowych. Od 15 lat działa aktywnie z młodzieżą animując działania, dzięki którym młodzi samodzielnie rozwiązują problemy swojego otoczenia. Od ponad 10 lat pełni funkcję Prezesa Zarządu Fundacji Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - "Teatrikon". Doświadczony w realizacji szkoleń i wymian młodzieżowych w języku polskim i angielskim. Główne tematy zajęć szkoleniowych to: twórcze rozwiązywanie problemów, trening kreatywności, projektowanie usług, komunikacja, rozwiązywanie konfliktów, praca metodą projektu, trening asertywności. Przez 3 lata pracował jako Emisariusz Bezpiecznego Internetu w ramach projektu Cybernautci Fundacji Nowoczesna Polska prowadząc dziesiątki szkoleń i wykładów dla dzieci, młodzieży, rodziców oraz nauczycieli. Inicjator i wieloletni koordynator Spotkań Teatralnych "Zwierciadła" oraz ich ogólnopolskiej sieci. Dwukrotny stypendysta Ministra Kultury, stypendysta Ministra Edukacji Narodowej i Sportu oraz Prezydenta Miasta Lublin. Laureat Lubelskich Wyróżnień Kulturalnych "Żurawie" w kategorii Animacja kultury. Koordynator wielu projektów o zasięgu lokalnym, ogólnopolskim i międzynarodowym, w tym m.in. w latach 2014-2015 Nocy Kultury w Lublinie. Uczestnik XVII edycji Programu Liderzy Polsko-Amerykańskiej Fundacji Wolności.

██████████ - Organizator, marketingowiec, przedsiębiorca, związany z Fundacją Teatrikon, absolwent Postgraduate Management Studies na Politechnice Lubelskiej, miłośnik fantastyki oraz tzw. gier bez prądu. Koordynator i organizator licznych lubelskich projektów kulturalnych m.in. pomysłodawca oraz koordynator realizowanego w Lublinie projektu LubLarp — pierwszego w Polsce cyklu szkoleń dla twórców larpów, koordynator LubLarp Festiwalu w latach 2014-2019, wiceprezes Lubelskiego Stowarzyszenia Fantastyki „Cytadela Syriusza” 2010-2015, koordynator programu Festiwalu Fantastyki Falkon w latach 2008-2014, asystent koordynatora Nocy Kultury 2013-2014, współzałożyciel społecznego Domu Kultury Narnia w Lublinie. Współpracownik w szeregu mniejszych inicjatyw i projektów lubelskich organizacji pozarządowych w zakresie marketingu, promocji oraz zarządzania. Koordynator pilotażowej edycji Turnieju Trójgamicznego — Mistrzostw Polski w Projektowaniu Gier Komputerowych realizowanego dla Ministerstwa Cyfryzacji w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych 2019-2020. Organizator, propagator oraz twórca larpów i mówca Konferencji Larpowych 2015-2020. Lubi organizować fajne rzeczy z fajnymi ludźmi!

██████████
Politolożka, koordynatorka projektów, specjalistka ds. promocji. Absolwentka politologii (specjalność samorząd i polityka lokalna, Wydział Politologii UMCS) oraz studiów podyplomowych z zakresu social media i content marketing (AGH), wiceprezeska Fundacji Teatrikon. Ukończyła liczne kursy z zakresu zarządzania projektami, social media, promocji i marketingu. Od 2010 roku związana z trzecim sektorem. Koordynatorka wielu projektów młodzieżowych, edukacyjnych i kulturalnych, prowadząca szkolenia i warsztaty z zakresu zarządzania, marketingu i promocji. Obecnie buduje społeczności wielu marek w Internecie. Do tej pory współpracowała m.in. z Uniwersytetem Warszawskim, Lubelskim Parkiem Naukowo-Technologicznym, T-Mobile, PKP Intercity czy ALDI.

██████████
Trener, przedsiębiorca, grywalizator, nauczyciel akademicki. Od 2015r. związany z branżą gier. Tworzył gry mobilne, scenariusze gier PC, następnie rozpoczął tworzenie projektów grywalizacji. Współpracował z takimi firmami jak: Westhill Consulting, Gamma Discover, Starway Institute, Startup Academy, Brainstream, Student Travel, Kontestacja, czy Doradcy Przyszłości. Twórca narzędzi grywalizowanych i gier szkoleniowych takich jak: Maszyna - Odyseja, czy Bohaterowie: gra storytellingowa. Autor książki "Gamifikacja - 100 sposobów gamifikacji Twojego biznesu".

Wiceprezes Zarządu Fundacji Teatrikon i realizator działań w projektach NGO. Współpracował również z takimi organizacjami jak: Forum Młodych Lewiatan, Fundacja Rozwoju Lubelszczyzny, Kielecki Park Naukowo-Technologiczny, Fundacja Wolności, Fundacja Nowy Staw, Fundacja Sempre a Frente i inne. Od 2018r. naucza przedmiotu "Promocja i Dystrybucja Gier" na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie. Specjalność: Umiejętności przedsiębiorcze, Kreatywność, Marketing, Komunikacja, Tworzenie gier i grywalizacji, praca metodą projektu.

Psycholożka, socjoterapeutka, terapeutka w trakcie szkolenia. Obecnie pracuje jako animatorka i doradczynie kluczowa w Ośrodku Wsparcia Ekonomii Społecznej i jako animatorka w ramach Akcji Masz Głos. Posiada wieloletnie doświadczenie we wspieraniu młodzieży zarówno w rozwoju osobistym jak i w rozwoju ich inicjatyw. Koordynowała takie projekty jak Lokomotywy, Młodzieżowy Budżet Obywatelski, Akademia Miasto. Posiada doświadczenie w pozyskiwaniu środków na realizację projektów społecznych i kulturalnych.

Absolwentka filologii polskiej ze specjalnością teatrologiczną na UMCS. Pracowała w Dziale Komunikacji i Marketingu Warsztatów Kultury w Lublinie obsługując m.in. festiwale Noc Kultury, Wschód Kultury – Inne Brzmienia, Carnaval Sztukmistrzów oraz Jarmark Jagielloński. Wcześniej pracowała jako sekretarz redakcji magazynu internetowego „Kultura Enter”, sekretarz projektów „Raport o stanie kultury niezależnej i NGO w Białorusi”, „Partisan / Kultura Enter” i „Raport o stanie kultury i NGO w Ukrainie”.

W Fundacji Teatrikon współkoordynowała projekt Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych Cyberiada.

Posiada wieloletnie doświadczenie i wiedzę na temat organizacji projektów i wydarzeń kulturalnych, ich promocji i realizacji.

Z wykształcenia technik plastyk, trener, psycholog w trakcie studiów, behawiorysta. Od 2019 współpracę z Fundacją TEAM Teatrikon w organizacji i realizacji szkoleń oraz projektów. Pomagam młodzieży w rozwoju umiejętności miękkich. Byłam zaangażowana w takie projekty jak: Szkolny Budżet Obywatelski, Akademia Miasto, Cyberiada, Turniej Trójgamiczny. Posiadam doświadczenie w prowadzeniu warsztatów oraz w działaniach organizacyjno-logistycznych.

- młoda twórczyni, fotografuje, nagrywa relacje filmowe, projektuje graficznie. Działa w 3 sektorze wpierając kreatywnie organizacje pozarządowe. W Fundacji TEAM Teatrikon działa jako specjalistka ds. promocji przy projektach ogólnopolskich i międzynarodowych. Aktualnie studiuje design w School of Form na Uniwersytecie SWPS. Jest stypendystką stowarzyszenia „Talenty” od 2021 roku. Wolny czas spędza na podróżowaniu, tańcu i gotowaniu.

Zasoby rzeczowe

Fundacja dysponuje następującymi zasobami rzeczowymi:

- meble biurowe - które posłużą do wyposażenia lokalu w części będącej biurem organizacji
- sprzęt komputerowy - organizacja dysponuje 3 nowymi komputerami, zostaną one wykorzystane jako wyposażenie do open space. Dzięki temu powstaną 3 stanowiska z dostępem do komputera i internetu
- drukarka - która zostanie udostępniona dla użytkowników przestrzeni "Kosmosu"
- kanapa i fotel z kawiarni - które zostaną wykorzystane do aranżacji przestrzeni

- sprzęt kawiarniany tj. szklanki, filiżanki, sztucce - które staną się wyposażeniem kącika kuchennego
- gry, materiały warsztatowe, publikacje - które będą stanowiły wyposażenie miejsca i będą dostępne dla odbiorców "Kosmosu"
- 2 projektory multimedialne - które zostaną udostępnione do korzystania przez odbiorców "Kosmosu"

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Materiały warsztatowe niezbędne do przeprowadzenia działań w ramach "Kosmicznego festiwalu młodzieżowego"	750,00		
2.	Koszt artykułów spożywczych wykorzystanych podczas "Kosmicznego festiwalu młodzieżowego" do przygotowania przekąsek	750,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		1 500,00	1 500,00	0,00

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.