

## 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 | Gmina Brześć Kujawski                                              |
| 2. Rodzaj zadania publicznego <sup>1)</sup>                          | 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: gostyński, Gmina: Poniec, Strona www: , Adres e-mail: , Numer telefonu: - |               |
| Adres korespondencji:<br>Kod pocztowy: 64-100, Poczta: Leszno, Miejscowość: Leszno, Ulica: grottgera, Numer posesji: 31b, Numer lokalu: 1, Województwo: wielkopolskie, Powiat: Leszno, Gmina: m. Leszno,                                                                                 |               |
| 2. Dane osoby upoważnionej do składania wyjaśnień dotyczących oferty (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres poczty elektronicznej)                                                                                                                                                  | Adres e-mail: |

### III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

|                                            |                                                                         |            |                  |            |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|------------|------------------|------------|
| 1. Tytuł zadania publicznego               | Brześć Kujawski w rozszerzonej rzeczywistości – ożywione dziedzictwo AR |            |                  |            |
| 2. Termin realizacji zadania <sup>2)</sup> | Data rozpoczęcia                                                        | 24.11.2025 | Data zakończenia | 15.12.2025 |



RPW/17198/2025 P  
Data: 2025-11-12 BK

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

#### Opis zadania

Projekt „Brześć Kujawski w rozszerzonej rzeczywistości – ożywione wspomnienia” to innowacyjne przedsięwzięcie łączące lokalne dziedzictwo kulturowe z nowoczesną technologią 3D AR i filmem dokumentalnym.

Celem zadania jest upowszechnianie kultury i tradycji Brześcia Kujawskiego poprzez stworzenie trzech cyfrowych modeli 3D w technologii AR (Augmented Reality\*) oraz trzech krótkich filmów narracyjnych, które z różnych perspektyw ukazują życie dawnych mieszkańców miasta.

#### Opis koncepcji:

W ramach projektu powstaną trzy wirtualne punkty AR (dostępne przez kody QR w przestrzeni miasta i stronę WebAR), w których użytkownicy zobaczą realistyczne rekonstrukcje 3D nieistniejących już miejsc lub scen z przeszłości Brześcia Kujawskiego, np.:

1. Dawny Zamek Książąt Kujawskich – monumentalna bryła
2. Historyczny Rynek i jarmark świąteczny – pełen życia obraz lokalnej tradycji handlowej,
3. Kościół i okolica z przełomu XIX i XX w. – rekonstrukcja architektoniczna z dźwiękami dawnych Kujaw.

(ostateczne obiekty podjęte zostaną po konsultacji z Urzędem gminy i/lub mieszkańcami w formie ankiety)

Każdemu punktowi AR towarzyszyć będzie krótki film (3–4 min) prezentujący historię miasta z trzech ludzkich perspektyw:

- Kupiec z Rynku – opowie o codziennym życiu i świątecznych targach,
- Mieszkanca Kujawska – wspomnienia o tradycjach rodzinnych i świętach,
- Starszy kronikarz / nauczyciel – o tym, jak zmieniało się miasto i co pozostało w pamięci.

Te trzy narracje stworzą emocjonalny most między przeszłością a teraźniejszością, pokazując, że historia Brześcia Kujawskiego to nie tylko budynki, ale przede wszystkim ludzie i ich losy.

#### Dlaczego projekt jest wyjątkowy:

To jedno z najbardziej innowacyjnych działań promujących kulturę lokalną w Polsce – połączenie rozszerzonej rzeczywistości, rekonstrukcji 3D i filmu dokumentalnego tworzy nową, multimedialną formę obcowania z historią.

Dzięki temu Brześć Kujawski stanie się pierwszą gminą w regionie, która „ożywi” swoje dziedzictwo w przestrzeni publicznej za pomocą narzędzi WebAR, dostępnych bez instalowania aplikacji – wystarczy telefon i kod QR.

Projekt wpisuje się w światowy trend digital storytelling – opowiadania historii przez połączenie obrazu, dźwięku i wirtualnej przestrzeni. Jest to w cholerę nowoczesne, przyciągające uwagę młodszych pokoleń i bardzo promocyjne dla miasta, które dzięki temu może być prezentowane jako symbol kreatywności Kujaw.

**Cele projektu:**

- popularyzacja kultury i historii Brześcia Kujawskiego w nowoczesnej formie,
- budowanie międzypokoleniowych więzi przez wspólne odkrywanie historii,
- wzmocnienie wizerunku gminy jako ośrodka otwartego na innowacje,
- stworzenie trwałego, cyfrowego narzędzia promocji turystyczno-kulturalnej.

**Rezultaty:**

- 3 realistyczne modele 3D w technologii AR,
- 3 krótkie filmy narracyjne
- 1 cyfrowa ścieżka AR dostępna publicznie (działająca offline przez WebAR),
- min. 100 unikalnych użytkowników podczas premiery

**Formuła wydarzenia:**

Projekt zostanie zainaugurowany podczas spotkania integracyjno-kulturalnego z mieszkańcami Brześcia Kujawskiego (np. w okresie świątecznym lub Mikołajek), gdzie odbędzie się premiera filmów oraz wspólne uruchomienie modeli AR.

Każdy uczestnik otrzyma symboliczną kartę pamiątkową AR z kodami do wirtualnych punktów.

**Promocja:**

- posty i krótkie klipy w social media,
- plakaty i QR-kody rozmieszczone w centrum miasta,
- materiały wizualne przekazane do Urzędu Gminy i lokalnych mediów.

**Trwałość efektu:**

Ścieżka AR i filmy będą dostępne online przez minimum 3 lata, a technologia WebAR pozwoli w przyszłości rozbudować projekt o kolejne punkty i treści - przy czym pełen materiał źródłowy z prawami do edycji i publikacji przekazemy Urzędowi Gminy, dzięki czemu nawet bez naszego udziału projekt będzie mógł być kontynuowany.

**Wkład własny Fundacji FUCCO:**

- wolontariat (koordynacja i montaż filmów),
- użyczenie sprzętu (kamery, oprogramowanie AR, hosting),
- promocja na kanałach fundacji i partnerów.

\*AR (Augmented Reality), czyli rozszerzona rzeczywistość, to technologia, która łączy świat

rzeczywisty z cyfrowym.

Działa w ten sposób, że patrząc przez ekran telefonu lub tabletu, widzimy prawdziwe otoczenie — ale z nałożonymi na nie wirtualnymi elementami, takimi jak obrazy, budynki 3D, postacie, animacje czy dźwięki.

Przykład:

jeśli skierujemy telefon na rynek w Brześciu Kujawskim, możemy zobaczyć na ekranie nieistniejący już zamek, dawny jarmark lub postać z przeszłości, która opowiada historię tego miejsca.

AR sprawia, że historia „ożywa” — bez potrzeby instalowania aplikacji, wystarczy zeskanować kod QR lub wejść na stronę internetową z funkcją WebAR.

To nowoczesny, atrakcyjny i dostępny dla każdego sposób poznawania kultury i tradycji.

#### Miejsce realizacji

Brześć Kujawski

#### 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 filmów                  | 3                                                          | relacja foto/wideo, link                                                    |
| liczba wykonanych modeli 3D AR            | 3                                                          | relacja foto/wideo, link                                                    |
| liczba unikalnych odwiedzin do 15.12.2025 | 100                                                        | licznik na stronie, numery IP                                               |

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

## Charakterystyka oferenta

Fundacja FUCCO od 2016 roku realizuje nowoczesne projekty społeczno-edukacyjne, kulturalne i technologiczne na terenie całej Polski, łącząc działalność z zakresu kultury, sportu, edukacji cyfrowej oraz promocji lokalnego dziedzictwa.

Fundacja specjalizuje się w projektach wykorzystujących nowe technologie w kulturze, w szczególności rozszerzoną rzeczywistość (AR), grafikę 3D, narracje multimedialne i elementy grywalizacji, co czyni ją jednym z pionierów w obszarze cyfrowego dziedzictwa w Polsce.

Działalność Fundacji koncentruje się na łączeniu tradycji i nowoczesności — od warsztatów międzypokoleniowych, przez rekonstrukcje historyczne w technologii AR, aż po edukację w zakresie sztucznej inteligencji, druku 3D i wirtualnych spacerów.

Fundacja prowadzi liczne inicjatywy w gminach, miastach i powiatach w całym kraju, skutecznie realizując zadania publiczne w trybie otwartych konkursów ofert i małych grantów (art. 19a).

Wśród dotychczasowych działań znajdują się m.in. projekty:

- „Nieodkryty Rzeszów” – gra terenowa z elementami AR o historii miasta,
- „Głosy Dawnego Poznania” – cyfrowe rekonstrukcje nieistniejących budynków z narracją lektorską,
- „Tajemnica Czterech Żywiołów” – ścieżka WebAR w przestrzeni miejskiej z fabularnym wątkiem przyrodniczym,
- „Zaginiony Skarb Jury” – turystyczna gra AR z 10 punktami historycznymi i narracjami w trzech językach.

Projekty te zyskały wysokie oceny w samorządach i instytucjach kultury, a ich forma łączy edukację, sztukę i technologię w sposób atrakcyjny dla wszystkich grup wiekowych.

## Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Fundacja FUCCO posiada bogate doświadczenie w tworzeniu i wdrażaniu projektów multimedialnych, kulturalnych i technologicznych z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości (AR), grafiki 3D oraz produkcji filmów dokumentalnych.

Zespół fundacji zrealizował liczne zadania publiczne obejmujące:

- tworzenie interaktywnych ścieżek kulturowych i historycznych w technologii WebAR,
- opracowanie filmów edukacyjnych i promocyjnych o tematyce lokalnej,
- organizację warsztatów i wydarzeń międzypokoleniowych,
- projektowanie treści promujących dziedzictwo i historię gmin w formie nowoczesnych prezentacji cyfrowych.

Dzięki współpracy z samorządami w całej Polsce (m.in. Leszno, Kluczbork, Iława, Żmigród, Kielce, Sochaczew, Długosza, Środa Wlkp., Września, Opole) Fundacja FUCCO wypracowała skuteczny model łączenia kultury z innowacją — umożliwiający mieszkańcom aktywne uczestnictwo w tworzeniu cyfrowego dziedzictwa ich miejscowości.

Zespół posiada doświadczenie zarówno w koncepcji artystycznej i merytorycznej, jak i w realizacji technicznej (modelowanie 3D, montaż wideo, wdrożenie WebAR, obsługa VR).

Każdy projekt kończy się publikacją online, raportem merytorycznym i szeroką promocją w mediach

lokalnych i społecznościowych.

#### Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Zasoby kadrowe:

- Erwin Garbarczyk – dr inż informatyki koordynator projektu, specjalista ds. AR/VR, odpowiedzialny za koncepcję, modelowanie 3D i wdrożenie technologii WebAR. Posiada 10-letnie doświadczenie w projektach kulturalno-technologicznych.
- Roksana Karpińska – mgr informatyki producent wykonawczy, odpowiedzialna za rekrutację uczestników, promocję, scenariusze filmów i kontakt z partnerami lokalnymi.
- Angelika Szuter – operator i montażysta wideo, realizacja zdjęć, dźwięku i postprodukcji filmów narracyjnych.
- Wolontariusze Fundacji FUCCO – wsparcie przy wydarzeniu premierowym, obsługa techniczna kodów QR i promocji lokalnej.

Zasoby rzeczowe i techniczne:

- sprzęt do realizacji wideo (kamera 4K, mikrofony kierunkowe, stabilizatory),
- laptopy z oprogramowaniem do grafiki 3D i montażu filmów (Blender, DaVinci Resolve, Unity/WebAR Studio),
- serwer i hosting stron WebAR,
- własne zaplecze informatyczne Fundacji (domena, narzędzia AI i chmurowe systemy przechowywania danych),
- materiały promocyjne (druk, grafika, QR-kody, plakaty).

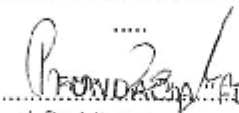
#### IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

| Lp.                                        | Rodzaj kosztu                                                                           | Wartość PLN | Z dotacji | Z innych źródeł |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----------|-----------------|
| 1.                                         | Opracowanie 3 modeli 3D AR (sceny, testy, wdrożenie WebAR)                              | 2 500,00    |           |                 |
| 2.                                         | Produkcja 3 krótkich filmów narracyjnych (scenariusz, montaż, lektor)<br>(WKŁAD WŁASNY) | 1 800,00    |           |                 |
| 3.                                         | Promocja (plakaty, social media, grafika, QR-kody)                                      | 500,00      |           |                 |
| 4.                                         | Koordynacja, raport, hosting, prace techniczne<br>(WKŁAD WŁASNY)                        | 100,00      |           |                 |
| Suma wszystkich kosztów realizacji zadania |                                                                                         | 4 900,00    | 3 000,00  | 1 900,00        |

## 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.

.....  
  
FUNDACJA "FUGCO"  
ul. Ciochęwskiego 15 64-125 Poniewież  
KRS: 0000641916 NIP: 6961881507  
REGON: 66600305  
.....

(podpis osoby  
upoważnionej  
lub podpisy osób  
upoważnionych  
do składania oświadczeń  
woli  
w imieniu oferenta)

Data: 10.11.2025

Załączniki:

1. skan aktualnego statutu lub regulaminu działalności (*obligatoryjny - papierowo, złożony również elektronicznie*)
2. skan aktualnego zaświadczenia lub wypisu z właściwego rejestru lub ewidencji – w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi do KRS (obowiązek nie dotyczy podmiotów wpisanych do rejestrów lub ewidencji prowadzonych przez Starostę Włocławskiego) (*fakultatywny - złożony elektronicznie*)
3. skan pełnomocnictwa do składania oświadczeń woli w imieniu oferenta – w przypadku, gdy ofertę podpisują inne osoby, niż uprawnione do reprezentacji oferenta, zgodnie z wpisem do rejestru lub ewidencji (*fakultatywny*)

---

<sup>1)</sup> 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.).

<sup>2)</sup> Termin realizacji zadania nie może być dłuższy niż 90 dni.