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	Urząd Miasta Stołecznego Warszawy
2. Rodzaj zadania publicznego[1)]	14) nauka, szkolnictwo wyższe, edukacja, oświata i wychowanie

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: **technologiczniegotowi.pl**, Adres e-mail: **erwin.garbarczyk@gmail.com**, Numer telefonu: **+48726571918**, **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)	**erwin garbarczyk** **Adres e-mail: erwin.garbarczyk@gmail.com Telefon: +48726571918**

III. Zakres rzeczowy zadania publicznego

1. Tytuł zadania publicznego	„Od pomysłu do aplikacji – Vibe Coding z AI” Praktyczna akademia tworzenia stron internetowych i aplikacji bez znajomości programowani			
2. Termin realizacji zadania[2)]	Data rozpoczęcia	16.11.2026	Data zakończenia	21.12.2026

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

Opis zadania

Zadanie publiczne „Od pomysłu do aplikacji – Vibe Coding z AI” zakłada organizację 20-godzinnego cyklu praktycznych warsztatów edukacyjnych, poświęconych wykorzystaniu sztucznej inteligencji do samodzielnego projektowania i tworzenia stron internetowych, prostych aplikacji oraz narzędzi cyfrowych bez konieczności posiadania wcześniejszej wiedzy programistycznej.

Projekt skierowany będzie do 15–20 pełnoletnich mieszkańców m.st. Warszawy, w szczególności osób, które dotychczas nie miały możliwości zdobycia umiejętności programowania, tworzenia oprogramowania lub wykorzystywania zaawansowanych narzędzi sztucznej inteligencji.

Inicjatywa odpowiada na potrzebę upowszechniania kompetencji cyfrowych, które stają się istotnym elementem aktywności zawodowej, edukacyjnej i społecznej. Rozwój generatywnej sztucznej inteligencji stworzył nowe możliwości projektowania rozwiązań informatycznych przez osoby nieposiadające wykształcenia technicznego. Dzięki odpowiednio prowadzonemu procesowi edukacyjnemu uczestnik może opisać w języku naturalnym funkcjonalność, wygląd i przeznaczenie planowanego rozwiązania, a następnie wykorzystać narzędzia AI do stworzenia jego działającego prototypu.

Podejście to określane jest mianem „vibe codingu” i polega na iteracyjnym tworzeniu oraz modyfikowaniu oprogramowania przy wykorzystaniu poleceń formułowanych w języku naturalnym. Istotą zajęć będzie jednak nie tylko generowanie kodu, lecz także rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, planowania funkcjonalności, testowania, identyfikowania błędów oraz krytycznej oceny rezultatów działania sztucznej inteligencji.

Głównym celem zadania jest zwiększenie samodzielności cyfrowej uczestników poprzez umożliwienie im praktycznego stworzenia własnego rozwiązania informatycznego.

W ramach projektu uczestnicy będą mogli stworzyć między innymi:

osobistą stronę internetową, portfolio lub wizytówkę zawodową;

stronę promującą lokalną inicjatywę, działalność społeczną lub własne umiejętności;

prostą aplikację internetową wspierającą organizację codziennych zadań;

kalkulator, planer, generator dokumentów lub inne narzędzie użytkowe;

prototyp rozwiązania cyfrowego, który w przyszłości będzie mógł zostać wykorzystany w działalności zawodowej lub gospodarczej.

Projekt będzie realizowany w formie pięciu czterogodzinnych spotkań warsztatowych, łącznie obejmujących 20 godzin zajęć praktycznych.

Zajęcia odbędą się w Centrum Łowicka – Dom Kultury w Dzielnicy Mokotów m.st. Warszawy, przy ul. Łowickiej 21, pod warunkiem potwierdzenia dostępności odpowiedniej sali.

Warsztaty poprowadzi inżynier oprogramowania posiadający kompetencje w zakresie

projektowania rozwiązań informatycznych i wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji. Drugą osobą będzie asystent techniczny, zapewniający uczestnikom indywidualną pomoc podczas wykonywania zadań praktycznych.

Zastosowanie dwuosobowej kadry pozwoli dostosować tempo pracy do zróżnicowanego poziomu kompetencji uczestników i ograniczyć ryzyko wykluczenia osób wymagających dodatkowego wsparcia.

Rezultat końcowy

Kluczowym elementem projektu będzie samodzielna realizacja przez uczestników własnych projektów cyfrowych, przy wsparciu kadry dydaktycznej.

Zakłada się, że minimum 10 uczestników ukończy własną, działającą stronę internetową lub prototyp aplikacji internetowej, prezentując jego podstawowe funkcjonalności podczas spotkania podsumowującego.

Powstałe projekty będą stanowić praktyczny rezultat zdobytej wiedzy oraz punkt wyjścia do dalszego samodzielnego rozwijania kompetencji cyfrowych.

Dodatkowym efektem będzie wzrost świadomości w zakresie bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji, ochrony danych, praw autorskich oraz ograniczeń rozwiązań generowanych automatycznie.

Udział w projekcie będzie całkowicie bezpłatny. Projekt nie zakłada prowadzenia działalności komercyjnej ani uzyskiwania przychodów przez uczestników w okresie realizacji zadania.

Bezpośrednimi odbiorcami projektu będzie od 15 do 20 pełnoletnich mieszkańców Warszawy, niezależnie od posiadanego wykształcenia, doświadczenia zawodowego oraz znajomości programowania.

Szczególna uwaga zostanie skierowana do osób początkujących, które chcą zdobyć praktyczne kompetencje cyfrowe, lecz nie posiadają możliwości samodzielnego rozpoczęcia nauki z wykorzystaniem specjalistycznych narzędzi.

Projekt będzie dostępny także dla osób zainteresowanych zmianą lub rozwojem ścieżki zawodowej, studentów, osób aktywnych społecznie, przedstawicieli organizacji pozarządowych oraz mieszkańców chcących tworzyć rozwiązania odpowiadające na własne potrzeby.

Nie będzie wymagane wcześniejsze doświadczenie programistyczne. Rekrutacja będzie otwarta, z pierwszeństwem dla mieszkańców o niewielkim doświadczeniu w tworzeniu rozwiązań informatycznych.

Dostępność

Projekt będzie realizowany zgodnie z zasadami równego dostępu do edukacji, z uwzględnieniem potrzeb osób ze szczególnymi potrzebami.

Na etapie organizacyjnym zostanie zweryfikowana dostępność architektoniczna sali warsztatowej oraz możliwość zapewnienia odpowiednich warunków uczestnictwa.

Materiały szkoleniowe zostaną przygotowane w czytelnej formie elektronicznej, umożliwiającej powiększenie tekstu i korzystanie z technologii wspomagających. Informacje organizacyjne będą przekazywane prostym i zrozumiałym językiem.

Uczestnicy wymagający dodatkowego wsparcia otrzymają pomoc asystenta podczas ćwiczeń praktycznych. W przypadku zgłoszenia szczególnych potrzeb organizator uzgodni z uczestnikiem odpowiedni sposób ich zaspokojenia w ramach możliwości organizacyjnych i budżetowych projektu.

Trwałość rezultatów

Rezultaty projektu nie zakończą się wraz z ostatnimi zajęciami. Uczestnicy zachowają opracowane przez siebie materiały, projekty oraz instrukcje umożliwiające samodzielne kontynuowanie nauki.

Dzięki zdobytym umiejętnościom będą mogli w przyszłości rozwijać własne strony internetowe, aplikacje i rozwiązania odpowiadające na potrzeby osobiste, społeczne lub zawodowe.

Projekt będzie również wspierał budowanie postawy aktywnego i świadomego użytkownika technologii, który nie ogranicza się do korzystania z gotowych rozwiązań, lecz potrafi podejmować próby ich samodzielnego tworzenia.

Miejsce realizacji

Centrum Łowicka – Dom Kultury

ul. Łowicka 21, Warszawa, Mokotów

4. Opis zakładanych rezultatów realizacji zadania publicznego		
Nazwa rezultatu	**Planowany poziom osiągnięcia rezultatów (wartość docelowa)**	**Sposób monitorowania rezultatów / źródło informacji o osiągnięciu wskaźnika**
liczba uczestnikow	15	listy obecnosci
liczba godzin zajec	20	program zajec, dzienniki, relacja foto

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

Charakterystyka oferenta

Fundacja FUCCO prowadzi działalność ukierunkowaną na rozwój kompetencji, edukację pozaformalną, aktywizację społeczną oraz upowszechnianie wiedzy i umiejętności przydatnych w codziennym funkcjonowaniu.

Istotnym elementem działalności organizacji jest tworzenie możliwości zdobywania praktycznych kompetencji poprzez bezpośrednie uczestnictwo w warsztatach, szkoleniach i działaniach edukacyjnych.

Fundacja opiera swoją działalność na założeniu, że skuteczna edukacja powinna łączyć przekazywanie wiedzy z możliwością jej natychmiastowego praktycznego zastosowania, z uwzględnieniem indywidualnych potrzeb i możliwości uczestników.

Realizacja proponowanego przedsięwzięcia wpisuje się w ten model działania poprzez umożliwienie mieszkańcom Warszawy bezpośredniego kontaktu z nowoczesnymi technologiami i wyposażenie ich w umiejętności mogące wspierać ich dalszy rozwój edukacyjny, społeczny oraz zawodowy.

Doświadczenia w realizacji działań planowanych w ofercie

Zaplecze merytoryczne projektu stanowią kompetencje osób zaangażowanych w działalność oferenta, obejmujące przygotowanie informatyczne, projektowanie rozwiązań cyfrowych, wykorzystywanie technologii sztucznej inteligencji oraz prowadzenie praktycznych form edukacji.

Zespół dysponuje doświadczeniem w obszarze technologii informatycznych, w tym tworzenia interaktywnych rozwiązań cyfrowych, zastosowania technologii rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości oraz opracowywania materiałów edukacyjnych z wykorzystaniem nowych technologii.

Doświadczenie kadry w prowadzeniu działań dla uczestników o zróżnicowanych kompetencjach będzie wykorzystywane podczas projektowania programu, przygotowywania instrukcji oraz organizowania pracy warsztatowej.

Istotnym atutem jest możliwość połączenia wiedzy technicznej z umiejętnością przekazywania jej osobom nieposiadającym przygotowania informatycznego.

Takie podejście pozwoli ograniczyć bariery uczestnictwa oraz skoncentrować proces edukacyjny na osiągnięciu wymiernego rezultatu – stworzeniu działającego rozwiązania cyfrowego przez uczestnika.

Zasoby, które będą wykorzystywane w realizacji zadania

Realizację projektu zapewni dwuosobowy zespół:

1. Trener główny – inżynier oprogramowania

Osoba odpowiedzialna za opracowanie programu dydaktycznego, prowadzenie warsztatów, prezentowanie narzędzi AI, wspieranie uczestników w projektowaniu oprogramowania oraz weryfikację poprawności przygotowanych rozwiązań.

2. Asystent techniczny

Osoba wspierająca uczestników podczas ćwiczeń indywidualnych, konfiguracji środowisk pracy, korzystania z narzędzi AI, rozwiązywania problemów technicznych i publikowania projektów. Doswiadczony vibecoder

Zasoby rzeczowe i techniczne

W realizacji zadania zostaną wykorzystane laptopy, dostęp do internetu, projektor multimedialny, materiały instruktażowe oraz narzędzia umożliwiające tworzenie i testowanie stron oraz aplikacji internetowych przy wsparciu sztucznej inteligencji.

Przewiduje się możliwość korzystania przez uczestników z własnych komputerów przenośnych oraz zapewnienie ograniczonej liczby urządzeń wypożyczanych osobom niemającym dostępu do odpowiedniego sprzętu.

Uczestnikom zostaną zapewnione materiały dydaktyczne, przykładowe scenariusze projektowe, instrukcje tworzenia poleceń dla AI oraz materiały pomocnicze do samodzielnego rozwijania projektów po zakończeniu warsztatów.

Zasoby organizacyjne

Oferent zapewni organizację rekrutacji, kontakt z uczestnikami, koordynację harmonogramu, obsługę administracyjną, monitorowanie realizacji rezultatów oraz dokumentację niezbędną do rozliczenia zadania.

IV. Szacunkowa kalkulacja kosztów realizacji zadania publicznego

Lp.	Rodzaj kosztu	Wartość PLN	Z dotacji	Z innych źródeł
1.	Trener główny – inżynier oprogramowania + Asystent techniczny 20h x 200zl	4 000,00		
2.	Przygotowanie programu i materiałów dydaktycznych - dostosowane do osob ze specjalnymi potrzebami (2 materialy wideo, fiszki, 2 materialy audio, prezentacja, infografika, materialy drukowane)	3 000,00		
3.	Koordynacja i rekrutacja uczestników Promocja i materiały rekrutacyjne	800,00		

4.	qHosting i publikacja projektów demonstracyjnych	1 000,00		
5.	Koszty logistyczne - przewoz sprzetu i instruktorow	800,00		
Suma wszystkich kosztów realizacji zadania		9 600,00	8 000,00	1 600,00

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. w przypadku, gdy oferent nie podlega wpisowi w Krajowym Rejestrze Sądowym – kopię aktualnego wyciągu z innego rejestru lub ewidencji, ewentualnie inny dokument potwierdzający status prawny oferenta. Odpis musi być zgodny ze stanem faktycznym i prawnym, niezależnie od tego, kiedy został wydany; *(fakultatywny - złożony elektronicznie)*
2. w przypadku wyboru innego sposobu reprezentacji oferentów składających ofertę niż wynikający z Krajowego Rejestru Sądowego lub innego właściwego rejestru - dokument potwierdzający upoważnienie do działania w imieniu oferenta(-ów); *(fakultatywny - złożony elektronicznie)*
3. kopię umowy lub statutu spółki - w przypadku gdy oferent jest spółką prawa handlowego, o której mowa w art. 3 ust. 3 pkt 4 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie. *(fakultatywny)*
4. Fakultatywne załączniki oferenta. *(fakultatywny)*

[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.