



## Opis przedmiotu zamówienia

### Oznaczenia kodu CPV – Wspólnego Słownika Zamówień

#### 1) Główny kod CPV:

85320000-8 Usługi społeczne,

#### 2) Dodatkowy kod CPV:

92331210-5 Usługi animacji dla dzieci,

85000000-9 Usługi w zakresie zdrowia i opieki społecznej,

80400000-8 Usługi edukacji osób dorosłych oraz inne.

### Przedmiotem zamówienia jest

Usługa polegająca na przeprowadzeniu działań edukacyjno – szkoleniowych, warsztatowych i animacyjnych wspomagających wprowadzenie nowej funkcji społecznej, tj.

**Centrum Aktywności Lokalnej przy ul. Sienkiewicza nr 22**

### CHARAKTERYSTYKA ZAMÓWIENIA

Celem Zamówienia jest realizacja działań edukacyjno-szkoleniowych, warsztatowych i animacyjnych wspomagających wprowadzenie nowej funkcji społecznej w postaci Centrum Aktywności Lokalnej w wyremontowanej kamienicy przy ul. Henryka Sienkiewicza nr 22. Usługa realizowana jest w ramach Projektu "Rewitalizacja Obszarowa Centrum Łodzi – Projekt 2", współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020 oraz w ramach Zintegrowanych Inwestycji Terytorialnych.





## SŁOWNICZEK

**Zamawiający** – zgodnie z art. 7 pkt. 31 Ustawy z dnia 11 września 2019 r. - Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1129 ze zm.) Zamawiającym jest Miasto Łódź.

**Wykonawca** – podmiot wykonujący niniejsze Zamówienie.

**Rewitalizacja** – zgodnie z Ustawą o rewitalizacji (Dz. U. 2021 poz. 485 t.j.) stanowi proces wyprowadzania ze stanu kryzysowego obszarów zdegradowanych, prowadzony w sposób kompleksowy, poprzez zintegrowane działania na rzecz lokalnej społeczności, przestrzeni i gospodarki, skoncentrowane terytorialnie, prowadzone przez interesariuszy rewitalizacji na podstawie gminnego programu rewitalizacji.

**Obszar Rewitalizacji** – obszar Miasta Łodzi określony uchwałą Nr XXV/589/16 Rady Miejskiej w Łodzi z dnia 10 lutego 2016 roku w sprawie wyznaczenia obszaru zdegradowanego i obszaru rewitalizacji Miasta Łodzi.

**Rewitalizacja Obszarowa Centrum Łodzi (ROCL)** – Zespół ośmiu kluczowych obszarowych projektów rewitalizacyjnych, dofinansowanych ze środków Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Łódzkiego na lata 2014-2020. Projekty 1-8 obejmują wyznaczone obszary przeznaczone do realizacji projektów rewitalizacyjnych:

- Projekt 1 Obszar ograniczony ulicami: Wschodnia, Rewolucji 1905 r., Kilińskiego, Jaracza,
- Projekt 2 Obszar ograniczony ulicami: Piotrkowska, Narutowicza, Kilińskiego, Tuwima,
- Projekt 3 Obszar ograniczony ulicami: Kilińskiego, Narutowicza, Składowa/Targowa, Tuwima oraz obie pierzeje ul. Kilińskiego na odcinku od ul. Jaracza do ul. Narutowicza,
- Projekt 4 Obszar ograniczony ulicami: Zachodnia, Podrzeczna/Stary Rynek/Wolborska, Franciszkańska, Północna, Wschodnia, Rewolucji 1905 r.,





- Projekt 5 Obszar ograniczony ulicami: Piotrkowska, Tuwima, Kilińskiego, Nawrot,
- Projekt 6 Obszar ograniczony ulicami: Piotrkowska, Nawrot, Sienkiewicza, Piłsudskiego,
- Projekt 7 Obszar ograniczony ulicami: Cmentarna, Ogrodowa, Gdańska, Legionów,
- Projekt 8 Obszar ograniczony ulicami: Gdańska, Ogrodowa, Zachodnia, Legionów,

Więcej informacji na stronie: <https://rewitalizacja.uml.lodz.pl/rewitalizacja/wybrane-projekty-rewitalizacji/rewitalizacja-obszarowa-centrum-lodzi-projekty-1-8/>

### **Program Rewitalizacji Miasta Łodzi 2026+ Gminny Program Rewitalizacji (GPR)**

– dokument wynikający z art. 14-24 ustawy z dnia 9 października 2015 r. o rewitalizacji (Dz. U. 2021 poz. 485 t.j.) przyjęty uchwałą Rady Miejskiej w Łodzi Nr XXXV/916/16 z dnia 28 września 2016 roku. Aktualizacja GPR została przyjęta uchwałą Rady Miejskiej w Łodzi Nr LXXIII/1980/18 z dnia 5 lipca 2018 r. zmieniającą uchwałę w sprawie przyjęcia Gminnego Programu Rewitalizacji Miasta Łodzi. Druga aktualizacja GPR została przyjęta uchwałą Rady Miejskiej w Łodzi Nr XXXIV/1122/20 z dnia 24 grudnia 2020 r. zmieniająca uchwałę w sprawie przyjęcia Gminnego Programu Rewitalizacji miasta Łodzi.

**Łódzki Standard Dostępności** – zbiór podstawowych wytycznych, wynikających bezpośrednio lub pośrednio z obowiązujących przepisów prawa. Wprowadzony zarządzeniem Nr 7120/VII/17 Prezydenta Miasta Łodzi z dnia 20.10.2017 r. określającym standardy dostępności dla osób z niepełnosprawnościami. W dokumencie znaleźć można informacje zarówno z zakresu rozwiązań architektonicznych jak i sposobów organizacji wydarzeń, spotkań i imprez plenerowych.

Celem dokumentu jest ustanowienie podstawowych wytycznych decydujących o spełnieniu wymaganych warunków dostępności przestrzeni miejskiej, obiektów oraz ich otoczenia, środków komunikacji miejskiej, wydarzeń i usług w tym także usług cyfrowych, oraz usprawnienie i podwyższenie poziomu koordynacji procesów





projektowych i wykonawczych w zakresie zapewnienia dostępności miasta dla wszystkich mieszkańców.

Więcej informacji na stronie: <https://uml.lodz.pl/nipełnosprawni/bez-barier/lodzki-standard-dostepnosci>

**Gospodarz Obszaru** – pracownik Biura Rewitalizacji i Mieszkalnictwa UMŁ, odpowiadający za koordynację przeprowadzek do lokali zamiennych w ramach ROCL, działania informacyjne, diagnozowanie problemów związanych ze zmianą miejsca zamieszkania i pomoc w ich rozwiązywaniu. To on sprawdza, z jakimi trudnościami borykają się mieszkańcy, wskazuje dokąd mogą udać się po pomoc materialną itp. Wspiera mieszkańców w kontakcie z Wydziałem Windykacji Zarządu Lokali Miejskich i w uregulowaniu sytuacji mieszkaniowej. Pomaga uzyskać dodatek mieszkaniowy, proponuje udział w programie odpracowania długu lub spłatę w ratach. Dostarcza rzetelnej wiedzy nt. zmian wynikających z procesu rewitalizacji.

**Latarnik Społeczny** – pracownik Biura Rewitalizacji i Mieszkalnictwa UMŁ, wspierający mieszkańców w procesie zmiany życiowej, do której pretekstem może być przeprowadzka. Pracuje z osobami, które są lub będą przeprowadzane w związku z trwającą rewitalizacją i same nie radzą sobie z rozwiązaniem swoich problemów, jednak są gotowe przyjąć pomoc oraz podjąć wysiłek dokonania zmiany życiowej. Ze wsparcia Latarnika Społecznego mogą korzystać osoby bez względu na status ekonomiczny – nie stosuje się tu typowych dla pomocy społecznej kryteriów dochodowych. Latarnik Społeczny pomaga podjąć decyzję, towarzyszy mieszkańcowi podczas wizyt w urzędzie pracy i przegląda z nim oferty zatrudnienia, pomaga załatwiać sprawy w ośrodku pomocy społecznej, np. w celu uzyskania usług opiekuńczych i in.

**Partycypacja społeczna** – obejmuje w rozumieniu art. 5 ustawy z dnia 9 października 2015 r. o rewitalizacji (Dz. U. 2021 poz. 485 t.j.) , przygotowanie, prowadzenie i ocenę rewitalizacji w sposób zapewniający aktywny udział interesariuszy (m.in. mieszkańców, wspólnot mieszkaniowych, przedsiębiorców, organizacji pozarządowych itd.), w tym poprzez uczestnictwo w konsultacjach społecznych oraz w pracach Komitetu Rewitalizacji. Działania w ramach partycypacji społecznej opierają się przede wszystkim na poznaniu potrzeb interesariuszy





oraz dążeniu do spójności planowanych działań z oczekiwaniami interesariuszy. Partycypacja społeczna to również szereg działań edukacyjnych i informacyjnych dotyczących procesu rewitalizacji, z uwzględnieniem możliwości uczestniczenia wszystkich zainteresowanych osób w tworzeniu najważniejszych dokumentów, w tym przede wszystkim Gminnego Programu Rewitalizacji.

**Pilotaż I** – projekt realizowany w Mieście Łodzi na zlecenie Ministerstwa Infrastruktury i Rozwoju w latach 2014 – 2016 pn. „Opracowanie modelu prowadzenia rewitalizacji obszarów miejskich na wybranym obszarze w Mieście Łodzi” współfinansowany z Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014-2020. Celem Pilotażu I było przygotowanie do procesu Rewitalizacji Obszarowej Centrum Łodzi w latach 2014-2020, w tym dostarczenie wiedzy potrzebnej do właściwego przygotowania Gminnego Programu Rewitalizacji Miasta Łodzi. Szczegóły dot. projektu: <http://centrumwiedzy.org/>

**Pilotaż II** – projekt w zakresie rewitalizacji realizowany przez Miasto Łódź w latach 2017–2019 na zlecenie Ministerstwa Inwestycji i Rozwoju pn. „Opracowanie modelu prowadzenia rewitalizacji obszarów miejskich na wybranym obszarze w Mieście Łodzi – etap 2” współfinansowany w ramach Programu Operacyjnego Pomoc Techniczna 2014 – 2020. Celem Projektu było wypracowanie modelowych rozwiązań w zakresie rewitalizacji oraz ich przetestowanie w realnych warunkach trwającego procesu rewitalizacji w Łodzi. W ramach projektu wypracowano m.in. modele przeprowadzek i współpracy z mieszkańcami, lokalnymi przedsiębiorcami oraz innymi interesariuszami rewitalizacji. Większość z działań zrealizowana została na obszarze priorytetowych projektów Rewitalizacji Obszarowej Centrum Łodzi (Projekty 1-8), pozostałe obejmowały cały obszar rewitalizacji. Szczegóły dot. projektu: <http://centrumwiedzy.org>

**Model Zasiedlania Kamienic** – model wypracowany w ramach Pilotażu II, obejmujący m.in. rekomendacje dla sposobu zasiedlania kamienic wyremontowanych w ramach projektów 1-8 ROCL. Lokatorzy zamieszkujący nieruchomości gminne mieszczące się na obszarze Specjalnej Strefy Rewitalizacji, przeznaczone do remontu w ramach procesu rewitalizacji, co do zasady uprawnieni są do powrotu do zajmowanych aktualnie lokali. W ramach Rewitalizacji Obszarowej Centrum Łodzi





realizowany jest proces relokacji. Ze względu na skalę przedsięwzięcia, liczbę przeprowadzanych mieszkańców (około 1 tysiąca najemców), ich preferencje mieszkaniowe, zakres prac remontowanych nieruchomości (w tym zmiany powierzchni lokali oraz sposobu ich użytkowania poprzez wprowadzenie, np. nowych funkcji społecznych) niezbędne jest jasne określenie zasad i warunków zasiedlania wyremontowanych budynków, w tym powrotu dotychczasowych najemców lokali mieszkalnych. Zadanie 2 Modelu Zasiedlania pt. „Określenie sposobu wyboru i przydziału lokali w kamienicach wyremontowanych w ramach programu ROCL na potrzeby mieszkańców w szczególnej sytuacji życiowej (mieszkania chronione) oraz modelu zarządzania tym segmentem najmu” dotyczy bezpośrednio mieszkań chronionych. Model Zasiedlania Kamienic dostępny jest na stronie <http://centrumwiedzy.org/>

**Lokalna Grupa Wsparcia** – jest to grupa powołana w trakcie realizacji międzynarodowego projektu Urban Regeneration Mix, którego celem była wymiana dobrych praktyk z zakresu społecznego aspektu rewitalizacji i integracji lokalnej społeczności. Obecnie do grupy należą organizacje, instytucje i lokalni liderzy działający na obszarze rewitalizacji w ścisłym centrum miasta. Teren działania Lokalnej Grupy Wsparcia to: Piotrkowska, Piłsudskiego, Dowborczyków, Tuwima - jest to spójny społecznie teren, charakteryzujący się wysokim zagęszczeniem przedsiębiorczości. Pokrywa się on z trzema projektami Rewitalizacji Obszarowej Centrum Łódź: 2, 5, 6. Na obszarze prowadzone są remonty ulic oraz nieruchomości w ramach ROCL.

Lokalna Grupa Wsparcia w swoim działaniu komplementarnie podchodzi do problemów zdiagnozowanych na obszarze i planuje działania zmierzające do zaktywizowania terenu zarówno pod względem społecznym, jak i gospodarczym.

**RODO** – wszelkie podejmowane działania powinny być prowadzone zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)





(Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1 z późn. zm.), Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1781). oraz innych aktów prawnych regulujących ochronę danych osobowych i ich przetwarzanie

**Tablice Informacyjne** – tablice ogłoszeniowe Łódź Rewitalizuje, informujące mieszkańców obszaru rewitalizacji o istotnych wydarzeniach, programach społecznych i zmianach związanych z prowadzonymi remontami. Tablice znajdują się w następujących lokalizacjach:

- ul. Sienkiewicza 46 (Park im. Henryka Sienkiewicza, ogrodzenie SP nr 173)
- ul. Nawrot 16 (skrzyżowanie ul. Nawrot / Sienkiewicza)
- ul. Nawrot / Kilińskiego (ogrodzenie SAN)
- ul. Piotrkowska 118 (witryna lokalu użytkowego)
- ul. Sienkiewicza 61a (od Pasażu Schillera)
- ul. Żwirki 22 (ogrodzenie kamienicy róg ul. Żwirki / Wólczańskiej)
- ul. Piotrkowska 175 (witryna CUW)
- ul. Gdańska 16 (SP nr 23)
- Al. Kościuszki 47 (ZLM)
- ul. Zachodnia 47 (UMŁ)
- ul. Legionów 37 (plac zabaw)
- ul. Pomorska 27 (SP nr 175)
- ul. Rewolucji 22 (SP nr 70)
- Plac Wolności 9 (witryna MPK)
- ul. Kilińskiego 37 (ogrodzenie budynku)
- ul. Traugutta 11 (ogrodzenie budynku)
- ul. Mała 3 (Zielony Rynek –ogrodzenie parkingu)
- Rynek „Górniak” (pawilon I, przy ul. Piotrkowskiej)
- ul. Narutowicza 8/10 (Miejska Biblioteka „Otwarta”)
- ul. Pogonowskiego 27/29 (SP nr 26)

**Godzina szkoleniowa** – rozumiana jest jako godzina zegarowa, poświęcona działaniu szkoleniowemu na określony temat, trwająca 60 minut.





## I. KONTEKST ZAMÓWIENIA

Rewitalizacja jest kluczowym narzędziem pobudzającym rozwój zdegradowanych obszarów miast, stymulującym ich rozwój społeczno-gospodarczy. Celem działań rewitalizacyjnych skupionych na poprawie jakości życia jest nie tylko przebudowa budynków lub ich adaptacja do nowych funkcji, ale przede wszystkim rozwiązywanie problemów społecznych, poprawa warunków mieszkaniowych, zagospodarowanie przestrzeni publicznych oraz zwiększanie atrakcyjności gospodarczej obszaru rewitalizacji.

Proces rewitalizacji w jego społecznym wymiarze powinien przyczyniać się do wzrostu zaangażowania lokalnych społeczności w działania na rzecz swoich sąsiadów i wspólnej przestrzeni, a także do rozwiązywania problemów społecznych występujących na danym obszarze.

Do zakresu rzeczowego rewitalizacji w Łodzi włączono działania inwestycyjne obejmujące remont, przebudowę, rozbudowę, prace konserwatorskie, prace restauratorskie kamienic, będących w 100% własnością gminną. Realizacja projektów rewitalizacyjnych ma za zadanie przywrócić lub nadać nowych funkcji społecznych (edukacyjnych, kulturalnych, rekreacyjnych) i gospodarczych istniejącym zdegradowanym obiektom. W związku z tym Miasto Łódź realizując zadania własne gminy wprowadza do zrewitalizowanych budynków nowe funkcje społeczne, takie jak mieszkania chronione, placówki wsparcia dziennego, Centra/Miejsca Aktywności Lokalnej, Ośrodek Interwencji Kryzysowej, Łódzkie Centrum Wsparcia i Rozwoju Społecznego, Punkt Pracy Socjalnej, Filie Biblioteki Miejskiej w Łodzi, placówki opiekuńczo – wychowawcze, Środowiskowe Domy Samopomocy, Domy Dziennego Pobytu, Centrum Profilaktyki Zdrowia Psychicznego Dzieci i Młodzieży czy Świetlicę Artystyczną. Dzięki temu proces rewitalizacji realizuje cele nie tylko wynikające z Gminnego Programu Rewitalizacji, lecz również założone w Strategii Rozwoju Miasta Łodzi 2030+, obejmujące m.in. aktywizację społeczną i gospodarczą mieszkańców, służącą włączeniu społecznemu na terenach rewitalizowanych. Koncepcja rewitalizacji uwzględnia również potrzeby osób







z niepełnosprawnościami i zmierza w kierunku likwidacji istniejących obecnie barier zarówno architektonicznych jak i społecznych. Wszelkie działania w procesie wprowadzania funkcji społecznych są realizowane zgodnie z zasadą równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych w latach 2014-2020.

W celu zrealizowania powyższych planów, zgodnie z pierwszym celem strategicznym w Gminnym Programie Rewitalizacji pn. „Uzyskać spójność społeczną” konieczne jest podejmowanie działań aktywizujących i włączających mieszkańców, a także przeciwdziałanie wykluczeniu społecznemu. Służyć temu będzie realizacja działań **wspomagających wprowadzenie nowej funkcji społecznej tj.: Centrum Aktywności Lokalnej przy ul. Henryka Sienkiewicza nr 22**

Dla lepszego zrozumienia kontekstu zamówienia niezbędne jest zapoznanie się z następującymi dokumentami:

1. Dokumenty opracowane w ramach Pilotażu 1, Pilotażu 2, dostępne na [www.centrumwiedzy.org](http://www.centrumwiedzy.org) szczególnie: Program Animacyjny, Program Partycypacyjny, Program Edukacyjny.
  - a) Raport „Zestaw analiz i rekomendacji w zakresie sytuacji społeczno – gospodarczej pilotażowego obszaru rewitalizacji Łodzi”,
  - b) Raport „Jak rewitalizować Łódź”,
  - c) Raport „Analiza możliwych zagrożeń oraz sposobów ich uniknięcia dla procesu rewitalizacji Strefy Wielkowiejskiej”,
  - d) Model zasiedlania kamienic wyremontowanych w ramach programu „Rewitalizacji Obszarowej Centrum Łodzi”.
2. Gminny Program Rewitalizacji Miasta Łodzi 2026+.

## II. PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

Usługa w ramach niniejszego zamówienia polega na przeprowadzeniu działań edukacyjno-szkoleniowych, warsztatowych i animacyjnych wspomagających wprowadzenie nowej funkcji społecznej tj.: Centrum Aktywności Lokalnej przy ul. Henryka Sienkiewicza nr 22, którego działania w szczególności koncentrować się będą na wzmacnianiu kompetencji cyfrowych w tym w zakresie kreatywnych form związanych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii





oraz budowaniu i wzmocnieniu postaw przedsiębiorczości wśród lokalnej społeczności. Nadrzędnym celem działań prowadzonych w ramach Zamówienia jest przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu, społecznemu i społeczno - kulturalnemu oraz kreowanie postaw przedsiębiorczych i rozwojowych zwłaszcza w zakresie nowoczesnych technologii oraz aktywizacja i integracja społeczna mieszkańców obszaru Projektu 2 ROCL i jego okolic, w tym poprzez wykorzystanie działań i aktywności związanych z sektorem IT i animacją społeczno – kulturalną.

Wykonawca przed przystąpieniem do realizacji opisanych w Opisie Przedmiotu Zamówienia Zadań powinien zidentyfikować na obszarze Projektu 2 ROCL lokalnych liderów, aktywne grupy nieformalne i/lub organizacje pozarządowe, ważne dla mieszkańców instytucje oraz firmy i instytucje zajmujące się lub w znacznym stopniu wykorzystujące różne formy nowoczesnych technologii, w tym przede wszystkim funkcjonujące w okolicy firmy działające w branży IT, gier wideo i e - sportu oraz edukacji cyfrowej czy robotyki, w celu włączenia ich do aktywnego projektowania działań. Zadania realizowane w ramach niniejszego Zamówienia powinny zostać dostosowane do zidentyfikowanych potrzeb interesariuszy, a także zakładać współpracę z lokalnymi organizacjami i instytucjami działającymi w obszarze społeczno-kulturalnym, co dodatkowo stworzy możliwości do wypracowywania wzorców działania odpowiednich dla danej społeczności lokalnej.

Wykonawca ma obowiązek współpracować z Gospodarzami Obszaru i Latarnikami Społecznymi pracującymi na obszarze Projektu 2 ROCL pod kątem informacji istotnych dla Wykonawcy realizacji Zadań - odnośnie mieszkańców i ich potrzeb oraz lokalnych uwarunkowań społecznych, które Wykonawca zobowiązany jest uwzględnić przy realizacji Zadań. Wykonawca opracowując program i realizując zadania może także wspomóc się i korzystać z zasobów wiedzy o obszarze, którymi dysponują członkowie Lokalnej Grupy Wsparcia.

Realizowane w obszarze społecznym działania mają na celu budowanie wśród mieszkańców terenu poczucia więzi z miejscem zamieszkania w tym zainicjowanie i zaproponowanie sposobu w jaki mogą korzystać z infrastruktury rewitalizowanej w ramach Projektów w celu poprawy jakości ich życia i ożywienia obszaru Projektu.





Istotnym celem jest także integracja wszystkich interesariuszy i użytkowników obszaru w tym znajdujących się w okolicy firm IT, consultingowych czy Centrów Usług Wspólnych międzynarodowych korporacji oraz włączenie ich w działania na rzecz sąsiedztwa w tym w szczególności w zakresie podnoszenia kompetencji cyfrowych i wspierania przedsiębiorczych postaw wśród lokalnej społeczności. Działania społeczne będą stanowić uzupełnienie działań inwestycyjnych, a ich realizacja pozwoli na osiągnięcie spójności Projektu jako całości.

**Termin realizacji usługi:** od dnia podpisania umowy przez okres 6 miesięcy, zgodnie z harmonogramem realizacji zamówienia.

### III. OPIS ZADAŃ

W ramach proponowanych działań edukacyjno-szkoleniowych, warsztatowych i animacyjnych, planowane jest angażowanie mieszkańców obszaru objętego Projektem, którzy reprezentują różne grupy wiekowe i społeczne. Działania te są istotne z punktu widzenia budowania wspólnoty i utożsamiania się mieszkańców z terenu objętego rewitalizacją, z ich miejscem zamieszkania. Powyższe działania pozwolą także na nawiązywanie i odbudowę więzi sąsiedzkich. Nowa funkcja społeczna i działania pomagające w wprowadzeniu jej na obszar wspierać będą także rozwój przedsiębiorczości oraz kompetencji cyfrowych osób w różnym wieku i pokazywać jak wykorzystywać je w codziennym życiu, zwłaszcza zawodowym, w szkole, budowaniu swojej dalszej ścieżki edukacyjnej czy w rozwijaniu pasji. Podejmowane działania w szczególności będą miały formę szkoleń, warsztatów i animacji społeczno-kulturalnej. Istotnym działaniem będzie także zbudowanie partnerstwa zrzeszającego instytucje, firmy i organizacje działające w branży IT, gier wideo, zajmujących się edukacją cyfrową czy rozwojem kompetencji w zakresie nowoczesnych technologii.





## Zadanie 1.

### **Zbudowanie i koordynacja działalności partnerstwa skupiającego podmioty obszaru IT, edukacji cyfrowej i nowoczesnych technologii.**

Celem Zadania jest zbudowanie i koordynacja pracy partnerstwa składającego się z firm, instytucji, organizacji wykorzystujących różne formy nowoczesnych technologii w tym przedstawiciele szeroko pojętej branży IT (programowanie, grafika komputerowa UX/UI, wirtualna rzeczywistość etc.), gier wideo i e - sportu, edukacji cyfrowej, czy robotyki oraz innych podmiotów wskazanych i uzasadnionych przez Wykonawcę.

Partnerstwo ma za zadanie sieciowanie, wypracowywanie pomysłów na rozwój społeczny ww. obszaru i działalność na rzecz lokalnej społeczności z ww. obszaru, oraz włączenie podmiotów działających w ramach partnerstwa w działania w ramach realizacji Zadań.

#### **W ramach realizacji Zadania Wykonawca:**

- a) Przeprowadzi kampanię informacyjną skierowaną do podmiotów działających w branżach związanych z nowymi technologiami. Kampania informacyjna powinna zakładać przeprowadzenie minimum 2 różnych działań; w tym jedno powinno zostać przeprowadzone w wersji online i jedno powinno zostać przeprowadzone w formie działania stacjonarnego.
  - każde z podejmowanych przez Wykonawcę działań w ramach kampanii informacyjnej powinno mieć ciekawą dla odbiorcy, interaktywną formę: w przypadku działania online np. mailing informacyjny z załączonym linkiem do filmu i/lub podcastów i/lub interaktywnej prezentacji dotyczącej partnerstwa lub inną angażującą formę wskazaną przez Wykonawcę, w przypadku działania stacjonarnego np. warsztaty, spacer po obszarze lub inną wskazaną przez Wykonawcę interaktywną i angażującą formę.





- b) Powoła partnerstwo i nawiąże współpracę z podmiotami zajmującymi się działalnością z zakresu IT i szeroko pojętych nowych technologii w tym w szczególności z podmiotami znajdującymi się na obszarze rewitalizacji ze szczególnym uwzględnieniem obszaru Projektu 2 ROCŁ i jego najbliższej okolicy lub innymi wskazanymi i uzasadnionymi przez Wykonawcę a także włączy ww. podmioty w działania w ramach Zadań. Koordynował będzie pracę partnerstwa w tym:
- będzie organizował i prowadził spotkania: wysyłał zaproszenia, potwierdzał obecność, prowadził dokumentację partnerstwa w tym sporządzał notatki podsumowujące każde ze spotkań.
  - Spotkania partnerstwa powinny odbywać się minimum raz w miesiącu, przez cały okres trwania umowy.
- Łączna minimalna liczba spotkań w trakcie realizacji zadania –6  
Każde ze spotkań powinno trwać nie krócej niż 1 godzinę zegarową.
- wspólnie z partnerami wyznaczy cele i zakres pracy partnerstwa, w tym ich możliwości zaangażowania się w działania na rzecz lokalnej społeczności i działania Centrum Aktywności Lokalnej przy ul. Sienkiewicza 22.
- c) Wykonawca, wraz z podmiotami zaangażowanymi w ww. partnerstwo zorganizuje konkurs dla lokalnej społeczności na nazwę miejsca wspierania przedsiębiorczości mające się mieścić przy ul. Sienkiewicza 22 (na etapie przygotowania dokumentacji aplikacyjnej wstępnie wskazano nazwę RewIT House).
- d) Wykonawca, wraz z podmiotami zaangażowanymi w ww. partnerstwo zorganizuje wydarzenie dla lokalnej społeczności, dla minimum 50 osób z obszaru Projektu 2 ROCŁ i jego najbliższej okolicy – mieszkańców, użytkowników/odbiorców funkcji społecznych i instytucji oraz przedsiębiorców:
- Wydarzenie będzie mieć charakter festynu/pikniku w trakcie którego mieszkańcy zostaną zapoznani z działalnością podmiotów zaangażowanych w partnerstwo oraz ofertą naukową, kulturalną i edukacyjną instytucji





znajdujących się na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy oraz przedsiębiorstwami znajdującymi się na ww. terenie, przeprowadzone zostaną także animacje angażujące mieszkańców ze szczególnym uwzględnieniem animacji interaktywnych itp.

**- Wydarzenie ma odbyć się w sobotę lub niedzielę i trwać minimum 5 godzin zegarowych**

- Wydarzenie ma trwać minimum 5 godzin zegarowych

**- Liczba uczestników wydarzenia to minimum 50 osób**

- Wydarzenie zorganizowane zostanie na obszarze Projektu 2 ROCL lub jego najbliższej okolicy (obszar rewitalizacji). **Rekomendowana lokalizacją jest Park im.**

**Stanisława Moniuszki**

- Wykonawca zapewni wszelkie zgody, materiały oraz sprzęt niezbędne do przeprowadzenia wydarzenia.

Wyżej wymienione wydarzenie musi zostać poprzedzone akcją informacyjną, której celem jest zapewnianie frekwencji. Formy i sposób informowania mieszkańców o prowadzonych działaniach dostosowane zostaną do odbiorców działań. Informacje dotyczące wydarzenia powinny zostać umieszczone w widocznych miejscach na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy w tym na tablicach informacyjnych Łódź Rewitalizuje znajdujących się na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy (zgodnie z wykazem lokalizacji tablic zamieszczonym w słowniczku), w prześwitach bramowych (za zgodą zarządcy budynku), w instytucjach kultury, szkołach, przedszkolach i innych instytucjach edukacyjnych oraz innych miejscach wskazanych przez Wykonawcę jako istotne z punktu widzenia grupy docelowej prowadzonych działań.

Wykonawca odpowiada w całości za prawidłowy przebieg wydarzenia, począwszy od zebrania chętnych uczestników, poprzez realizację zgodną z opisem Zadania 1. zawartą w niniejszym Opisie Przedmiotu Zamówienia, aż po ewaluację.

Szczegółowy Scenariusz realizacji Zadania 1. zostanie sporządzony i przekazany





przez Wykonawcę Zamawiającemu zgodnie z procedurą zatwierdzania scenariuszy realizacji zadań opisaną w pozostałych zobowiązaniach Wykonawcy.

Sprawozdanie z realizacji Zadania 1. zostanie sporządzone i przekazane przez Wykonawcę Zamawiającemu zgodnie z procedurą sprawozdawczą z realizacji zadań opisaną w pozostałych zobowiązaniach Wykonawcy.

## **Zadanie 2.**

### **Działania animacyjne budujące i rozwijające dialog międzypokoleniowy wśród mieszkańców obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy.**

Celem Zadania jest wspieranie działań międzypokoleniowych, budowanie pozytywnych relacji między młodymi mieszkańcami i seniorami z obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy. Organizacja działań integrujących pozwoli na budowanie wzajemnych postaw życzliwości i otwartości. Relacje międzypokoleniowe są jedną z podstaw funkcjonowania społeczności. Działania podejmowane w ramach Zadania mają sprzyjać wzajemnemu poznaniu, zrozumieniu i odkrywaniu potencjału każdej z grup wiekowych, a także wspierać walkę z wykluczeniem społecznym. Zadaniem Wykonawcy będzie dotarcie do wszystkich tych grup i włączenie ich do realizowanych działań. Jednocześnie zarówno dzieci i młodzież jak i osoby starsze zapoznają się z alternatywnymi formami spędzania czasu wolnego i odkryją potencjał znajdujących się w okolicy instytucji kultury.

#### **W ramach realizacji Zadania Wykonawca:**

- a) Zorganizuje 3 wyjścia do instytucji znajdujących się na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy z przewodnikiem i/lub animatorem**



W trakcie ww. wyjść uczestnicy zapoznają się i skorzystają z oferty edukacyjnej i kulturalnej instytucji znajdujących się na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy. Każde z wyjść, mając na celu integrację międzypokoleniową, jednocześnie wskaże uczestnikom szeroki wachlarz możliwości spędzania czasu wolnego oraz rozwijania swoich zainteresowań i pasji.

- **Każde z wyjść będzie trwało minimum 3 godziny zegarowe**
- **Łączna minimalna liczba godzin zegarowych wyjść w trakcie realizacji zadania – 9 godzin**
- **Liczba uczestników jednego wyjścia to minimum 30 osób – mieszkańców i/lub uczniów i/lub studentów z obszaru Projektu 2 ROCL lub jego najbliższej okolicy (obszar rewitalizacji), przy czym:**
  - co najmniej 1/3 osób stanowić powinna młodzież (do 25 roku życia)
  - co najmniej 1/3 stanowić powinni seniorzy (osoby po 60 roku życia)
- **Łączna liczba uczestników wyjść to minimum 90 osób – mieszkańców i/lub uczniów i/lub studentów z obszaru Projektu 2 ROCL lub jego najbliższej okolicy (obszar rewitalizacji)**
- **Rekomendowane instytucje: Mediateka, Centrum Nauki i Techniki, Planetarium EC1 , Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej**
- Wykonawca zapewni opiekę organizacyjną oraz bilety wstępu do instytucji i inne materiały niezbędne w trakcie realizacji wyjść.

#### **b) Zorganizuje 3 spotkania z interesującymi ludźmi**

Zaproszeni goście i tematyka spotkań powinny obejmować zagadnienia z zakresu IT i przedsiębiorczości.

Spotkania mogą przyjąć formę prelekcji połączonej z pytaniami od publiczności, spotkania autorskiego, panelu dyskusyjnego lub inną, ciekawą dla uczestników spotkania formę zaproponowaną przez Wykonawcę.

Wykonawca dokonując wyboru prelegentów powinien dostosować ich do odbiorców docelowych spotkania i ich zainteresowań.

Przynajmniej jeden z zaproszonych gości powinien być osobą po 60 roku życia, która realizuje swoje pasje i wciąż chce prowadzić aktywne życie zawodowe,







np. przedsiębiorca (szczególnie związany z branżą IT).

Co najmniej jedno ze spotkań powinno mieć charakter działania międzypokoleniowego, podczas, którego tematyka i forma prowadzonego spotkania będzie odpowiednia zarówno dla seniorów jak i dzieci i młodzieży.

Spotkania zorganizowane zostaną w miejscu na obszarze Projektu 2 ROCL wskazanym i zapewnionym przez Wykonawcę, lub w jego najbliższej okolicy w którym będzie możliwa realizacja działania i zaakceptowanym przez Zamawiającego.

- **Każde ze spotkań będzie trwać minimum 2 godziny zegarowe**
- **Łączna minimalna liczba godzin zegarowych spotkań w trakcie realizacji zadania – 6 godzin**
- **Minimalna liczba uczestników dla każdego ze spotkań to 25 osób - mieszkańców i/lub uczniów i/lub studentów z obszaru Projektu 2 ROCL lub jego najbliższej okolicy (obszar rewitalizacji)**
- **Łączna minimalna liczba uczestników spotkań to 75 osób (mieszkających, uczących się, pracujących) na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy (obszar rewitalizacji)**
- Wykonawca zapewni niezbędny sprzęt (np. laptop, rzutnik, nagłośnienie, podłączenie do prądu i internetu itp.) do realizacji spotkań we wskazanych przez siebie miejscach i formach.

Każde z wyżej wymienionych działań realizowanych w ramach Zadania 2. musi zostać poprzedzone akcją informacyjną, której celem jest zapewnianie frekwencji. Formy i sposób informowania mieszkańców o prowadzonych działaniach dostosowane zostaną do odbiorców działań. Informacje dotyczące działań powinny zostać umieszczone w widocznych miejscach na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy w tym przede wszystkim na tablicach informacyjnych Łódź Rewitalizuje znajdujących się na obszarze projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy (zgodnie z wykazem lokalizacji tablic zamieszczonych w słowniczku), w prześwitach bramowych (za zgodą zarządcy budynku), w instytucjach kultury oraz innych miejscach wskazanych przez Wykonawcę jako istotne z punktu widzenia grupy





docelowej prowadzonych działań.

Zamawiający oczekuje od Wykonawcy, że akcje informacyjne zostaną przeprowadzone :

- każdorazowo przed organizowanym wyjściem
- każdorazowo przed organizowanym spotkaniem z ciekawą osobą

Wykonawca odpowiada w całości za prawidłowy przebieg działań w ramach Zadania 2., począwszy od zebrania chętnych uczestników, poprzez realizację zgodną z opisem Zadania 2. zawartą w niniejszym Opisie Przedmiotu Zamówienia, aż po ewaluację.

Szczegółowy Scenariusz realizacji Zadania 2. zostanie sporządzony i przekazany przez Wykonawcę Zamawiającemu zgodnie z procedurą zatwierdzania scenariuszy realizacji zadań opisaną w pozostałych zobowiązaniach Wykonawcy.

Sprawozdanie z realizacji Zadania 2. zostanie sporządzone i przekazane przez Wykonawcę Zamawiającemu zgodnie z procedurą sprawozdawczą z realizacji zadań opisaną w pozostałych zobowiązaniach Wykonawcy.

### **Zadanie 3.**

**Działania edukacyjno - szkoleniowe w formie warsztatów dla mieszkańców obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy podnoszące kompetencje cyfrowe i umożliwiające nabycie kwalifikacji niezbędnych do podjęcia pracy w branży IT**

Zadanie ma na celu rozwój kompetencji cyfrowych mieszkańców obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy i przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu mieszkających na obszarze seniorów. Jednocześnie realizowane w ramach zadania warsztaty służyć będą nabywaniu nowych umiejętności w tym z zakresu programowania, testowania aplikacji UX/UI, które zwiększą szanse ich uczestników





na rynku pracy, w tym w prężnie rozwijającej się branży IT, Prowadzone warsztaty wspierać będą także informatyczną edukację seniorów i aktywne włączenie ich w funkcjonowanie świata cyfrowego.

**W ramach realizacji Zadania Wykonawca zobowiązany jest do:**

**a) Przygotowania programu i realizacji szkoleń dotyczących wykorzystania komputera w celach zawodowych**

Wykonawca we współpracy z podmiotami gospodarczymi i przedsiębiorcami z branży IT z terenu Łodzi zorganizuje cykl szkoleń dla mieszkańców z obszaru Projektu 2 ROCL z zakresu wykorzystania programów komputerowych w celach zawodowych, w tym nabycie umiejętności umożliwiających przekwalifikowanie/znalezienie pracy w branży IT, rozwoju kompetencji cyfrowych oraz związanych z rozwojem zainteresowań i planowania przyszłej ścieżki edukacji i kariery zawodowej.

- Wykonawca zorganizuje i przeprowadzi 5 szkoleń
- Dla każdego ze szkoleń przeprowadzona zostanie osobna rekrutacja weryfikująca predyspozycje kandydatów na uczestników do udziału w szkoleniu o danej tematyce
- Wszystkie szkolenia będą miały charakter warsztatowy (laboratoryjny) nakierowany na szkolenia w praktyce

**Szkolenie 1.**

**Obsługa pakietu MS Office**

- Word od podstaw,
- Excel od podstaw,
- Power Point od podstaw,
- Outlook od podstaw.

W ramach tego bloku uczestnicy zdobędą kompetencje z zakresu obsługi programów z pakietu MS Office wg diagnozy potrzeb ze szczególnym uwzględnieniem tematów przydatnych w pracy zawodowej.

**- minimalna liczba uczestników szkolenia to 10 osób**





**- minimalna liczba godzin szkolenia to 30 godzin zegarowych**

### Szkolenie 2.

#### **UX / UI designer – sztuka użytecznego projektowania od podstaw**

- wprowadzenie do procesu projektowania wizualnego,
- architektura informacji,
- psychologia użytkownika,
- narzędzia i techniki,
- dobre praktyki UX,
- prototypowanie i mock-upy,
- design thinking.

**- minimalna liczba uczestników szkolenia to 6 osób**

**- minimalna liczba godzin szkolenia to 50 godzin zegarowych**

### Szkolenie 3.

#### **Tester oprogramowania**

- wprowadzenie do świata testowania,
- testowanie statyczne,
- testowanie dynamiczne,
- planowanie testów,
- raportowanie,
- narzędzia.

**- minimalna liczba uczestników szkolenia to 6 osób**

**- minimalna liczba godzin szkolenia to 45 godzin zegarowych**

### Szkolenie 4.

#### **GameDev od podstaw**

- zasady projektowania i budowanie gier od podstaw,
- wprowadzenie do programowania i język C#,
- JavaScript,
- tworzenie elementów gry 2D i 3D,





- tworzenie gier w Unity,
- najlepsze praktyki tworzenia gier, publikowania i wydawania gier mobilnych,
- **minimalna liczba uczestników szkolenia to 6 osób**
- **minimalna liczba godzin szkolenia to 50 godzin zegarowych**

#### Szkolenie 5.

##### **Front-end Developer**

- język HTML 5
- język CSS3
- język JavaScript
- dostosowanie stron do urządzeń mobilnych
- **minimalna liczba uczestników szkolenia to 6 osób**
- **minimalna liczba godzin szkolenia to 50 godzin zegarowych**

Zakłada się, że jeden uczestnik może uczestniczyć w jednym wybranym szkoleniu, po przejściu procesu rekrutacji sprawdzającego jego predyspozycje do udziału w szkoleniu z wybranej tematyki. W trakcie procesu rekrutacji osobie ubiegającej się o przyjęcie na dany kurs może zostać zaproponowany udział w szkoleniu o innej tematyce do którego predyspozycje zostały zauważone na etapie rekrutacji.

Dopuszcza się rozszerzenie / uzupełnienie zakresów tematycznych danych szkoleń oraz wprowadzenie innego dodatkowego szkolenia o propozycje Wykonawcy wg. diagnozy potrzeb. Propozycje muszą zostać zawarte w Ramowym Programie Realizacji i zaakceptowane przez Zamawiającego i być związane ze zdobywaniem kompetencji IT.

Każdy uczestnik, który zrealizuje pełen zakres szkolenia otrzyma certyfikat jego ukończenia

**Łączna minimalna liczba uczestników szkoleń – 34 osoby**

**Łączna minimalna liczba godzin zegarowych szkoleń – 230 godzin**





Uczestnikami warsztatów będą mieszkańcy z obszaru rewitalizacji ze szczególnym uwzględnieniem Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy (minimum 30 % uczestników stanowić będą mieszkańcy z obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy).

Warsztaty zorganizowane zostaną na terenie obszaru Projektu 2 ROCL lub w jego najbliższej okolicy w miejscu, w którym będzie możliwa realizacja działania, wskazanym i zapewnionym przez Wykonawcę i zaakceptowanym przez Zamawiającego.

Powyższe warsztaty mają mieć charakter otwarty, co oznacza, że mają być dostępne dla wszystkich potencjalnych uczestników, bez względu na wiek, płeć, sprawność ruchową/intelektualną itp.

#### **b) Przygotowania programu i realizacji warsztatów dla seniorów z obsługi komputera, Internetu i smartfona**

Wykonawca zorganizuje cykl warsztatów dla seniorów z zakresu obsługi komputera, Internetu i smartfona.

Warsztaty powinny objąć następujące bloki tematyczne:

##### Blok 1.

###### **Senior aktywny w Internecie**

- Założenie konta i korzystanie z poczty elektronicznej,
- Założenie konta i korzystanie z portali społecznościowych,
- Korzystanie z Internetowego Konta Pacjenta,
- Zakupy online,
- Obsługa bankowości elektronicznej, przelewy online,
- Zakładanie konta i uzyskiwanie Karty Łodzianina,

##### Blok 2.

###### **Smartfon dla Seniora**

- Zdjęcia i wideo robione telefonem,





- Korzystanie z Internetu na telefonie,
- Korzystanie z aplikacji mediów społecznościowych,
- Korzystanie z aplikacji bankowości elektronicznej,
- Korzystanie z aplikacji Karty Łodzianina
- Zasady bezpiecznego korzystania z aplikacji,
- Omówienie akcesoriów do telefonu pod kątem ich przydatności dla seniorów,

Dopuszcza się rozszerzenie / uzupełnienie bloków tematycznych warsztatów o propozycje Wykonawcy wg diagnozy potrzeb przeprowadzonej przez Wykonawcę. Propozycje muszą zostać zawarte w Ramowym Programie Realizacji i zaakceptowane przez Zamawiającego.

**Liczba uczestników – minimum 20 osób (2 grupy po 10 osób).**

**Czas realizacji każdego bloku to minimum 4 godziny zegarowe.**

**Łączna minimalna liczba godzin zegarowych przeprowadzonych warsztatów - 8 godzin na grupę, łącznie 16 godzin na dwie grupy.**

Uczestnikami warsztatów będą seniorzy z obszaru rewitalizacji ze szczególnym uwzględnieniem obszaru Projektu 2 ROCŁ i jego najbliższej okolicy.

Warsztaty zorganizowane zostaną na terenie obszaru Projektu 2 ROCŁ lub w jego najbliższej okolicy w miejscu, w którym będzie możliwa realizacja działania, wskazanym i zapewnionym przez Wykonawcę i zaakceptowanym przez Zamawiającego.

Każde z wyżej wymienionych działań realizowanych w ramach Zadania 3. musi zostać poprzedzone akcją informacyjną, której celem jest zapewnianie frekwencji. Formy i sposób informowania mieszkańców o prowadzonych działaniach dostosowane zostaną do odbiorców działań. Informacje dotyczące działań powinny zostać umieszczone w widocznych miejscach na obszarze Projektu 2 ROCŁ i jego najbliższej okolicy w tym przede wszystkim na tablicach informacyjnych Łódź Rewitalizuje znajdujących się na obszarze Projektu 2 ROCŁ i jego najbliższej okolicy





(zgodnie z wykazem lokalizacji tablic zamieszczonych w słowniczku), w prześwitach bramowych (za zgodą zarządcy budynku), w instytucjach kultury oraz innych miejscach wskazanych przez Wykonawcę jako istotne z punktu widzenia grupy docelowej prowadzonych działań.

Wykonawca odpowiada w całości za prawidłowy przebieg działań **edukacyjno – szkoleniowych dla lokalnej społeczności z obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy w zakresie rozwoju kompetencji cyfrowych**, począwszy od zebrania chętnych uczestników, poprzez realizację zgodną z opisem Zadania 3. zawartą w niniejszym Opisie Przedmiotu Zamówienia, aż po ewaluację.

**Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia przeszkolonej kadry prowadzącej działania edukacyjno-szkoleniowe w ramach Zadania 3. oraz sprzętu z odpowiednim oprogramowaniem i licencjami niezbędnymi do realizacji ww. działań. Po ukończeniu warsztatu każdy uczestnik otrzyma certyfikat potwierdzający ukończenie szkolenia i zakres zdobytej wiedzy.**

#### Zadanie 4.

**Działania edukacyjno-szkoleniowe w formie działań warsztatowych z zakresu nowych technologii wspierające rozwój cyfrowy i kompetencje dzieci i młodzieży.**

W ramach realizacji Zadania zorganizowane zostaną warsztaty z podstaw programowania i tworzenia ciekawych projektów elektronicznych skierowane do dzieci i młodzieży z obszaru rewitalizacji ze szczególnym uwzględnieniem obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy, rozwijające ich pasje i zachęcające uczestników do budowania swojej dalszej ścieżki edukacyjnej w branżach związanych z nowoczesnymi technologiami.







### **W ramach realizacji Zadania Wykonawca zobowiązany jest do:**

#### **a) Przygotowania programu i realizacji warsztatów dla dzieci i młodzieży z programowania i robotyki**

Wykonawca zorganizuje cykl warsztatów dla dzieci i młodzieży z zakresu programowania grafiki komputerowej. Warsztaty mają na celu rozwinąć zainteresowania uczestników w tym zakresie i wesprzeć wybór ścieżki zawodowej i edukacyjnej w branży związanych z nowoczesnymi technologiami. Warsztaty w swoim zakresie tematycznym nie powinny dublować programu szkolnego realizowanego przez uczestników warsztatów, a powinny być jego rozwinięciem.

Wszystkie zaplanowane warsztaty muszą stanowić formę treningu określonych kompetencji wg diagnozy potrzeb z poniższego spisu:

#### **1. Podstawy tworzenia gier - Minecraft (Scratch) 9-10 lat**

- wprowadzenie do świata programowania i nauka podstawowych pojęć,
- modyfikacja gry Minecraft przy użyciu różnych języków programowania, aplikacji i programów m.in. w środowisku Scratch i Minecraft Education Edition

**- minimalna liczba uczestników szkolenia to 10 osób**

**- minimalna liczba godzin szkolenia to 15 godzin zegarowych**

#### **2. Python z Minecraftem 10-12 lat**

- podstawy języka Python z wykorzystaniem platformy Microsoft MakeCode,
- tworzenie nowych elementów w świecie gry Minecraft,
- elementarne konstrukcje języka Python oraz platformy MakeCode w kreowaniu świata Minecrafta.

**- minimalna liczba uczestników szkolenia to 10 osób**

**- minimalna liczba godzin szkolenia to 15 godzin zegarowych**

#### **3. Grafika 2D (Photopea, Inkscape) 12-14 lat**

- nauka tworzenia projektów grafiki rastrowej i wektorowej,
- edycja i retusz zdjęć,





- praca z warstwami, maskami i filtrami,
  - w ramach grafiki wektorowej - nauka tworzenia logo, ulotek reklamowych, plakatów, zaproszeń, grafik do udostępniania na Facebooku / Instagramie.
- minimalna liczba uczestników szkolenia to 10 osób**
- minimalna liczba godzin szkolenia to 20 godzin zegarowych**

#### **4. Hacking i cyberbezpieczeństwo 15-18 lat**

- nauka tajników hackingu (keyloggery, ataki, przechwytywanie haseł) i sposobów obrony przed nimi,
  - poznanie techniki budowania nowoczesnych stron oraz tworzenia interaktywnych elementów (HTML, CSS, JavaScript)
  - stworzenie własnego serwisu internetowego.
- minimalna liczba uczestników szkolenia to 10 osób**
- minimalna liczba godzin szkolenia to 20 godzin zegarowych**

Dopuszcza się rozszerzenie / uzupełnienie bloków tematycznych warsztatów o propozycje Wykonawcy wg diagnozy potrzeb przeprowadzonej przez Wykonawcę. Propozycje muszą zostać zawarte w Ramowym Programie Realizacji i zaakceptowane przez Zamawiającego.

**Łączna minimalna liczba uczestników - 40 osób.**

**Łączna minimalna liczba godzin zegarowych przeprowadzonych warsztatów - 70 godzin.**

Uczestnikami warsztatów będą dzieci i młodzież z obszaru rewitalizacji ze szczególnym uwzględnieniem obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy (minimum 50 % uczestników stanowić będą dzieci i młodzież z obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy).

Warsztaty zorganizowane zostaną na terenie obszaru Projektu 2 ROCL lub w jego najbliższej okolicy w miejscu, w którym będzie możliwa realizacja działania, wskazanym i zapewnionym przez Wykonawcę i zaakceptowanym przez





Zamawiającego.

**Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia przeszkolonej kadry prowadzącej działania edukacyjno-szkoleniowe w ramach Zadania 4. oraz sprzętu z odpowiednim oprogramowaniem i licencjami niezbędnych do realizacji ww. warsztatów. Po ukończeniu warsztatu każdy uczestnik otrzyma certyfikat potwierdzający uczestnictwo w warsztacie i zakres zdobytej wiedzy.**

## **Zadanie 5.**

**Działania animacyjne integrujące lokalną społeczność i budujące więzi sąsiedzkie wśród mieszkańców obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy.**

Celem Zadania jest zintegrowanie lokalnej społeczności z obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy: mieszkańców, w tym użytkowników nowej funkcji społecznej jaką jest Centrum Aktywności Lokalnej o profilu IT oraz odbiorców innych funkcji i instytucji działających w tej części miasta tj. np. uczniowie pobliskich szkół, studenci czy przedsiębiorcy. Wykonawca poprzez szereg działań animacyjnych dających mieszkańcom możliwość wspólnego spędzenia czasu i poznania siebie nawzajem budował będzie więzi sąsiedzkie, poczucie wspólnoty oraz tożsamość mieszkańców tego terenu z ich miejscem zamieszkania.

### **W ramach realizacji Zadania Wykonawca :**

**Zorganizuje wydarzenie integracyjne dla minimum 50 osób z obszaru Projektu 2 ROCL i/lub jego najbliższej okolicy – mieszkańców, użytkowników/odbiorców funkcji społecznych i instytucji oraz przedsiębiorców.**

Wydarzenie powinno mieć charakter festynu ulicznego, podzielonego na kilka stref tematycznych:

- rozwój kompetencji z zakresu przedsiębiorczości



wśród mieszkańców

- edukacja cyfrowa
- gaming, zespoły e-sportowe
- grafika komputerowa, wirtualna rzeczywistość, UX/UI
- programowanie i testowanie
- robotyka i mechatronika
- nauka – wykorzystanie nowoczesnych technologii w różnych dziedzinach (koła naukowe uczelni wyższych)

Dopuszcza się rozszerzenie / uzupełnienie zakresu tematycznego wydarzenia o propozycje Wykonawcy wg diagnozy potrzeb przeprowadzonej przez Wykonawcę. Propozycje muszą zostać zawarte w Ramowym Programie Realizacji i zaakceptowane przez Zamawiającego i nawiązywać do ogólnej tematyki wydarzenia.

Wydarzenie realizowane w ramach Zadania 5. musi zostać poprzedzone akcją informacyjną, której celem jest zapewnienie frekwencji. Formy i sposób informowania mieszkańców o prowadzonych działaniach dostosowane zostaną do odbiorców działań. Informacje dotyczące działania powinny zostać umieszczone w widocznych miejscach na obszarze Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy w tym na tablicach informacyjnych Łódź Rewitalizuje znajdujących się na obszarze projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy (zgodnie z wykazem lokalizacji tablic zamieszczonym w słowniczku), w prześwitach bramowych (za zgodą zarządcy budynku), w instytucjach kultury, szkołach, przedszkolach i innych instytucjach edukacyjnych oraz innych miejscach wskazanych przez Wykonawcę jako istotne z punktu widzenia grupy docelowej prowadzonych działań.

Wykonawca odpowiada w całości za prawidłowy przebieg działań animacyjnych **integrujących lokalną społeczność i budujących więzi sąsiedzkie wśród mieszkańców obszaru Projektu 2 ROCL i jego najbliższej okolicy**, począwszy od zebrania chętnych uczestników, poprzez realizację zgodną z opisem Zadania 5.





zawartą w niniejszym Opisie Przedmiotu Zamówienia, aż po ewaluację.

Szczegółowy Scenariusz realizacji Zadania 5. zostanie sporządzony i przekazany przez Wykonawcę Zamawiającemu zgodnie z procedurą zatwierdzania scenariuszy realizacji zadań opisaną w pozostałych zobowiązaniach Wykonawcy.

Sprawozdanie z realizacji Zadania 5. zostanie sporządzone i przekazane przez Wykonawcę Zamawiającemu zgodnie z procedurą sprawozdawczą z realizacji zadań opisaną w pozostałych zobowiązaniach Wykonawcy.

#### IV. ZOBOWIĄZANIA WYKONAWCY

##### 1. Ramowy Program Realizacji Zamówienia / Scenariusze działań i wydarzeń

- a) Ramowy Program Realizacji powinien zostać poprzedzony diagnozą zasobów środowiska lokalnego na terenie Projektu 2 ROCL. Program powinien zawierać harmonogramy działań (terminy i miejsca realizacji poszczególnych działań), ogólne Scenariusze Zadań, uwzględniające charakter planowanej współpracy pomiędzy interesariuszami i sposoby informowania społeczności lokalnej o prowadzonych przedsięwzięciach.

Ramowy Program Realizacji powinien zostać przekazany Zamawiającemu drogą e-mailową w terminie nie później niż 10 dni roboczych od podpisania Umowy. Zamawiający w terminie do 5 dni roboczych od dnia dostarczenia Programu Realizacji Zamówienia zgłosi swoje uwagi do przesłanej treści, zobowiązując Wykonawcę do naniesienia poprawek do materiału. Wykonawca w terminie do 3 dni roboczych od dnia otrzymania poprawek prześle skorygowany Program. W sytuacji nieuwzględnienia wszystkich uwag Zamawiający w terminie do 3 dni roboczych zgłosi kolejne uwagi do Programu, na poprawę których Wykonawca będzie mieć następne 3 dni robocze. Trzecia wersja materiałów przedstawiona przez Wykonawcę, z uwzględnieniem wszystkich uwag Zamawiającego, musi być wersją poprawną i akceptowalną przez Zamawiającego. W przeciwnym razie Zamawiający naliczy Wykonawcy kary umowne.





- b) Szczegółowy Scenariusz każdego Zadania powinien zostać przekazany Zamawiającemu drogą e-mailową (na adres wskazany w Umowie) w terminie co najmniej 20 dni roboczych przed terminem wybranego działania. Zamawiający zastrzega sobie prawo do wnoszenia uwag w terminie 3 dni roboczych do przesłanych Scenariuszy, które Wykonawca winien uwzględnić. Wykonawca w terminie do 3 dni roboczych od dnia otrzymania poprawek prześle poprawiony Scenariusz. W sytuacji nieuwzględnienia wszystkich uwag Zamawiający w terminie do 3 dni roboczych zgłosi kolejne uwagi do Scenariusza, na poprawę których Wykonawca będzie mieć następne 3 dni robocze. Trzecia wersja Scenariusza przedstawiona przez Wykonawcę, z uwzględnieniem wszystkich uwag Zamawiającego, musi być wersją poprawną i akceptowalną przez Zamawiającego. W przeciwnym razie Zamawiający naliczy Wykonawcy kary umowne.

## 2. Dokumentacja fotograficzna

W czasie realizacji wszystkich Zadań (1., 2., 3., 4., 5.) Wykonawca wykona dokumentację zdjęciową (co najmniej 5 zdjęć z każdego wydarzenia/działania i co najmniej 5 zrzutów ekranu, jeśli działania prowadzone są w formule on-line) w formacie JPG do edycji w rozdzielczości 300 DPI i prześle ją Zamawiającemu w formie elektronicznej (nagraną na płytę CD lub pendrive w jakości umożliwiającej późniejszy druk i edycję) jako załącznik do sprawozdania. Zgodnie z wymogami RODO, Wykonawca zobowiązany jest do uzyskania pisemnej zgody uczestników na utrwalanie, późniejszą modyfikację i upublicznienie ich wizerunków w postaci zdjęć.

Wykonawca przeniesie na Zamawiającego całość autorskich praw majątkowych do fotografii, stanowiących Utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (j. t. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062), powstałych w ramach realizacji przedmiotu Zamówienia, bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, do korzystania i rozporządzania nimi na wszystkich znanych polach eksploatacji. Autorskie prawa majątkowe, o których mowa w niniejszym punkcie, przechodzą na Zamawiającego z chwilą przekazania Utworów





Zamawiającemu

### 3. Listy obecności

Udział we wszystkich działaniach edukacyjno-szkoleniowych realizowanych w ramach Zadań 3. i 4. uczestnicy potwierdzają podpisem na liście obecności. Wykonawca jest zobowiązany do przygotowywania list obecności zawierających datę i nazwę wydarzenia, imię i nazwisko, podpis uczestnika. Wykonawca jest zobowiązany do przechowywania we własnym zakresie ww. list obecności, oraz zapewnienia przechowywania danych uczestników (imię i nazwisko, podpis uczestnika, pliki cyfrowe/fotografie) zgodnie z wymogami RODO. Zamawiający zastrzega sobie prawo do wglądu w listy obecności. Wszelkie podejmowane działania powinny być prowadzone zgodnie z Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1781), RODO oraz innymi aktami prawnymi regulującymi ochronę danych osobowych i ich przetwarzanie.

### 4. Sprawozdanie

W terminie do 5 dni roboczych od zakończenia ostatniego zaplanowanego w Programie działania Wykonawca prześle drogą e-mailową (na adres wskazany w Umowie) Sprawozdanie z realizacji każdego Zadania. Sprawozdanie zawierać powinno opis zrealizowanych działań, zgodny z zatwierdzonym Programem, liczbę uczestników poszczególnych działań, miejsce realizacji działań wraz z informacją odnośnie skuteczności przeprowadzonych działań i wniosków z realizacji, ewentualnych rekomendacji dla innych działań o podobnym charakterze. Sprawozdanie powinno liczyć nie mniej niż 10 000 znaków i nie więcej niż 25 000 znaków. Do sprawozdania zostanie dołączona dokumentacja fotograficzna.

Zamawiający w terminie do 5 dni roboczych od dnia dostarczenia Sprawozdania zgłosi swoje uwagi do przesłanej treści, zobowiązując Wykonawcę do naniesienia poprawek do materiału. Wykonawca w terminie do 3 dni roboczych od dnia otrzymania poprawek prześle poprawione sprawozdanie. W sytuacji nieuwzględniania wszystkich uwag Zamawiający w terminie do 3 dni roboczych zgłosi kolejne uwagi do Sprawozdania, na poprawę których Wykonawca będzie mieć następne 3 dni robocze. Trzecia wersja Sprawozdania przedstawiona przez





Wykonawcę, z uwzględnieniem wszystkich uwag Zamawiającego, musi być wersją poprawną i akceptowalną przez Zamawiającego. W przeciwnym razie Zamawiający naliczy Wykonawcy kary umowne.

**Akceptacja przez Zamawiającego Sprawozdania z realizacji danego Zadania będzie podstawą do sporządzenia protokołu odbioru Zadania oraz wystawienia przez Wykonawcę faktury.**

## V. DODATKOWE OBOWIĄZKI WYKONAWCY

### 1. Serwis kawowy

W przypadku działań edukacyjno-szkoleniowych realizowanych w ramach Zadań 3. i 4. trwających co najmniej 2 godziny dziennie Wykonawca zapewni uczestnikom serwis kawowy w formie bufetu, tj.:

- wrzątek w termosach do dozowania,
- kawa (posiadająca certyfikat FairTrade lub inny równoważny certyfikat potwierdzający spełnianie przez ten produkt kryteriów „Sprawiedliwego Handlu”),
- 3 rodzaje herbat (czarna, zielona, owocowa),
- dodatki do kawy i herbaty (cukier biały i trzcinowy, cytryna, mleko/śmietanka),
- gazowana i niegazowana woda mineralna w szklanych naczyniach - minimum 0,5 litra na osobę,
- 2 rodzaje soków owocowych (np. pomarańczowy, jabłkowy) - minimum 0,5 litra na osobę,
- 2 rodzaje ciastek – minimum 100 gram na osobę,
- zastawa ceramiczna i szklana,
- obrusy, serwetki,







- stoły na potrzeby zorganizowania serwisu.

## 2. Pozostałe

- Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia bezpieczeństwa adekwatnie do rodzaju, charakteru i skali działania, szczególnie z uwzględnieniem zapisów ustawy z dnia 20 marca 2009 r. o bezpieczeństwie imprez masowych (Dz. U. 2019 poz. 2171) oraz ustawy z dnia 22 sierpnia 1997 r. o ochronie osób i mienia (Dz. U. z 2021 r. poz. 1995). Do obowiązków Wykonawcy należy wybór, odpowiednie przygotowanie terenu wydarzenia, także uprzątnięcie terenu po zakończeniu i usunięcie zgromadzonych podczas wydarzenia odpadów komunalnych.
- Udział w wydarzeniach jest bezpłatny i w przypadku działań animacyjnych nie powinien wymagać wcześniejszych zgłoszeń;
- Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia odpowiedniej frekwencji wskazanej w OPZ dla każdego Zadania, a sposób informowania o planowanych i podejmowanych działaniach musi być adekwatny dla poszczególnych grup odbiorców. Wykonawca zobowiązany jest do przesyłania Zamawiającemu drogą e-mailową projektów graficznych materiałów informacyjnych. Zamawiający może określić zakres modyfikacji projektów oraz zaakceptuje je zgodnie z procedurą opisaną dla przyjęcia Scenariuszy dla poszczególnych Zadań.
- Co do zasady w czasie działań animacyjnych nie przewiduje się prowadzenia działalności handlowej i usługowej. Jeśli taka miałaby mieć miejsce, to Wykonawca jest zobowiązany każdorazowo poinformować Zamawiającego drogą mailową na wskazany adres co najmniej 3 tygodnie przed planowanym wydarzeniem, o podmiotach które będą brały w nim udział, a Zamawiający musi za każdym razem wyrazić na to zgodę. Dodatkowo taka działalność handlowa i usługowa musi mieć zasadność merytoryczną, w tym np. powiązanie z tematyką wydarzenia i znaczące jego wzbogacenie lub np. środki uzyskane ze sprzedaży w loterii przekazywane na cel charytatywny dla organizacji pozarządowej z Łodzi, bądź okazjonalna, osobista sprzedaż prac przez lokalnych twórców, kiermasz książek itp. Informacja o takiej działalności powinna znaleźć się w Scenariuszu działania oraz w materiałach informacyjnych dotyczących





działania.

- e) Zamawiający zastrzega sobie prawo zgłoszenia bieżących uwag do wykonania realizacji Zadań, podczas realizacji przedmiotu Zamówienia, które Wykonawca jest zobowiązany na bieżąco uwzględnić. Zamawiający zastrzega sobie prawo do udziału w wybranych działaniach, realizowanych w ramach Zamówienia, bez obowiązku wcześniejszego informowania Wykonawcy.
- f) Wszystkie dokumenty powstałe w wyniku Zamówienia powinny zawierać logotypy Miasta Łodzi, oraz informacje i logotypy o współfinansowaniu Projektu ze środków Unii Europejskiej. Logotypy oraz sposób ich umieszczenia, a także szablon graficzny dla standardowych dokumentów A4 dostarczy Zamawiający w ciągu 5 dni roboczych od dnia podpisania Umowy.
- g) Koszty przejazdów, pobytu i inne koszty dodatkowe związane z wykonaniem niniejszego Zamówienia pozostają po stronie Wykonawcy i nie mogą być podstawą dla roszczeń wobec Zamawiającego.
- h) Wszystkie zaplanowane działania muszą być prowadzone przez specjalistów zapewnionych przez Wykonawcę, mają stanowić spójną całość i odpowiadać celom każdego Zadania.
- i) Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia wszystkich potrzebnych materiałów takich jak: flipchart, kartki do flipcharta, mazaki, rzutnik, laptop, podłączenie do prądu i Internetu, itp. do przeprowadzenia działań edukacyjno-kulturalnych określonych w OPZ.
- j) Za prawidłowy przebieg działań odpowiada w całości Wykonawca, począwszy od poinformowania o działaniach, rekrutacji uczestników, aż po realizację działań oraz ich ewaluację.

## VI. WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU

Wykonawcy ubiegający się o udzielenie Zamówienia muszą posiadać niezbędną wiedzę i doświadczenie oraz dysponować potencjałem technicznym i osobami zdolnymi do prawidłowego wykonania zamówienia, w szczególności muszą spełniać łącznie poniższe warunki:

### 1. Warunek zdolności technicznej





zostanie uznany za spełniony, jeżeli Wykonawca wykaże, że wykonał należycie oraz zgodnie z przepisami prawa i prawidłowo ukończył nie wcześniej niż w okresie ostatnich 3 lat przed upływem terminu składania ofert, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy - w tym okresie:

- 1 usługę dot. Organizacji warsztatów z zakresu informatyki i nowych technologii
- 1 usługę dot. animacji społeczno-kulturalnej lub pracy ze społecznością lokalną.

## 2. Warunek zdolności zawodowej

zostanie uznany za spełniony, jeżeli Wykonawca wykaże, że dysponuje lub będzie dysponował co najmniej 2 osobową kadrą, zdolną do wykonania zamówienia, w tym co najmniej:

### a) Koordynator Zamówienia

Co najmniej jedna osoba, która w okresie 36 miesięcy przed upływem terminu składania ofert koordynowała wykonanie usługi lub usług dla jednostki samorządu terytorialnego w zakresie realizacji projektów społecznych i/lub partycypacji społecznej.

### b) Specjalista ds. animacji społeczno-kulturalnej

Co najmniej jedna osoba, która posiada doświadczenie w animacji społeczności lokalnej i w ostatnich 36 miesiącach przed upływem terminu składania ofert przeprowadziła łącznie co najmniej 3 wydarzenia animacji społeczno – kulturalnej (dla minimum 20 osób każde działanie).

