



# Koncepcja realizacji projektu grantowego

w ramach 3.1 „Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych” III Osi Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020  
(wzór)

## Spis treści

I.	CEL DOKUMENTU .....	1
II.	DEFINICJE .....	2
III.	CEL KONKURSU .....	5
IV.	OGÓLNE ZAŁOŻENIA KONKURSU.....	6
V.	SPOSÓB REALIZACJI KONKURSU .....	7
1.	POZIOM OPERATORA GRANTÓW.....	8
2.	POZIOM GRANTOBIORCY .....	9
VI.	ZGODNOŚĆ KONCEPCJI Z INNYMI DOKUMENTAMI .....	10
VII.	ZAWARTOŚĆ KONCEPCJI.....	10

## I. CEL DOKUMENTU

Niniejszy dokument prezentuje definicje przyjęte w konkursie, jego cel i sposób realizacji całego przedsięwzięcia, jak również elementy konieczne do zawarcia w Koncepcji realizacji projektu grantowego. Koncepcja określa sposób realizacji projektu grantowego przez wnioskodawcę. Stanowi dopełnienie i rozwinięcie wniosku o dofinansowanie i będzie podlegała ocenie merytorycznej, zatem musi zawierać informacje pozwalające na ocenę kryteriów merytorycznych.

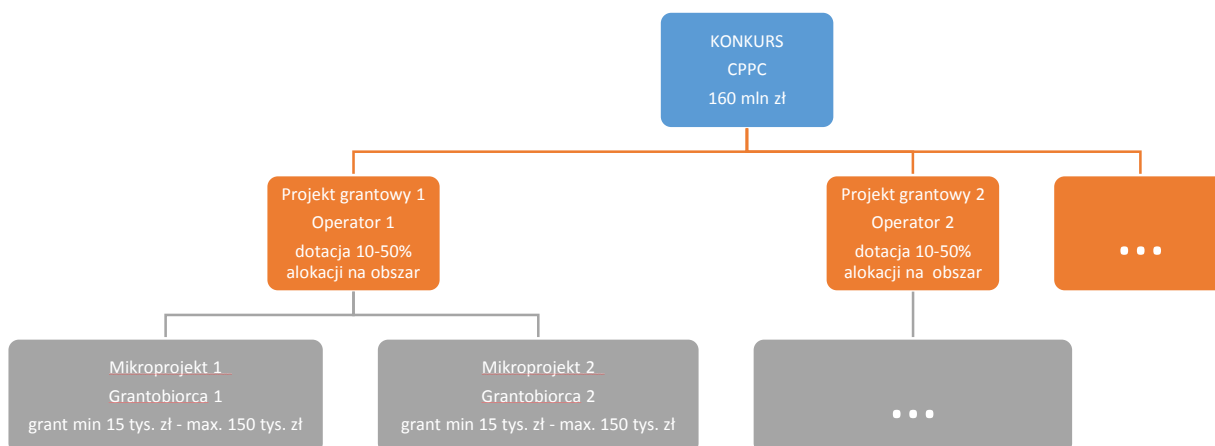
## II. DEFINICJE

Na potrzeby niniejszego konkursu przyjmuje się następujące definicje:

- 1) **Grant** – środki finansowe, które operator na podstawie umowy powierzył grantobiorcy na realizację zadań służących osiągnięciu celu konkursu.
- 2) **Grantobiorca** – gmina (samodzielnie lub we współpracy z organizacją pozarządową) wybrana w procesie otwartego naboru, ogłoszonego przez operatora, która realizuje mikroprojekt na podstawie umowy powierzenia grantu. Grantobiorcą nie może być jednocześnie beneficjent konkursu (operator).
- 3) **Grupa docelowa** – uczestnikami szkoleń będą osoby, które ukończyły 25 rok życia w dniu przystąpienia do mikroprojektu. W tej grupie jest 6,5 mln osób niekorzystających z internetu, a ponad 4,5 mln osób nie korzysta z sieci z powodu braku umiejętności. Ponad 1,3 mln nie ma odpowiednich kompetencji, aby skorzystać z usług e-administracji. Ogólnie niskie umiejętności cyfrowe prezentuje 7,5 mln osób w wieku 25-74 lata, ponad 5,8 mln posiada podstawowe, a 4 mln - ponadpodstawowe kompetencje w tym zakresie. Przytoczone dane pochodzą z badania GUS „Wykorzystanie technologii informacyjno-telekomunikacyjnych w gospodarstwach domowych” z 2016 r.
- 4) **Instruktor** kompetencji cyfrowych – osoba zaangażowana przez grantobiorcę, posiadająca kompetencje wskazane w pkt. II *Standardu wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach konkursu* (dalej: *Standardu*) i prowadząca na obszarze jego działania szkolenia rozwijające kompetencje cyfrowe osób dorosłych.
- 5) **Kompetencje cyfrowe** – zespół kompetencji informacyjnych obejmujących umiejętności wyszukiwania informacji, rozumienia jej, a także oceny jej wiarygodności i przydatności oraz kompetencji informatycznych, na które składają się umiejętności wykorzystywania komputera i innych urządzeń elektronicznych, posługiwania się internetem oraz korzystania z różnego rodzaju aplikacji i oprogramowania, a także tworzenia treści cyfrowych<sup>1</sup>. W ramach projektu operator jest zobowiązany zaplanować działania, które przyczynią się do rozwinięcia u instruktorów wskazanych przez grantobiorców umiejętności trenerskich oraz kompetencji cyfrowych tak, by przygotować ich do nauczania kompetencji cyfrowych wśród osób dorosłych, zaś grantobiorca zorganizuje szkolenia w obszarze kompetencji cyfrowych w grupie docelowej.
- 6) **Konkurs** realizowany w określonym powyżej celu, zakłada realizację projektów grantowych przez operatorów grantów, którzy otrzymają dofinansowanie, a następnie przydzielą granty na realizację mikroprojektów, które będą służyć osiągnięciu wspólnego celu dla całego konkursu, co ilustruje poniższy schemat:

---

<sup>1</sup> Ministerstwo Administracji i Cyfryzacji. Społeczeństwo informacyjne w liczbach, Warszawa, 2014. Dostępny: [https://mac.gov.pl/files/spoleczenstwo\\_informacyjne\\_w\\_liczbach\\_2014\\_srodek\\_lekki.pdf](https://mac.gov.pl/files/spoleczenstwo_informacyjne_w_liczbach_2014_srodek_lekki.pdf)



- 7) **Kurs doskonalenia instruktorów** – cykl zajęć dydaktycznych odbywających się na poziomie operatora grantu, realizowanych w formie spotkań instruktorów z trenerem, poświęconych metodom szkolenia osób dorosłych w zakresie kompetencji cyfrowych. Kurs powinien dostarczyć instruktorom wiedzy jak nauczać korzystając ze scenariuszy szkoleń.
- 8) **Mikroprojekt** – projekt realizowany na poziomie grantobiorcy, na podstawie umowy z operatorem, finansowany z grantu.
- 9) **Operator grantów** - beneficjent projektu grantowego (podmiot, który uzyskał dofinansowanie w wyniku rozstrzygnięcia naboru nr POPC.03.01.00-IP.01-00-003/17), i który na podstawie umów z grantobiorcami udzieli im grantów na realizację mikroprojektów, służących osiągnięciu celu projektu grantowego. Zgodnie ze Szczegółowym opisem osi priorytetowych Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 beneficjentem projektu grantowego może być:
- organizacja pozarządowa w rozumieniu art. 3 ust. 2 ustawy z dnia 24 kwietnia 2003 r. o działalności pożytku publicznego i wolontariacie (Dz. U. 2016 r., poz. 1817),
  - JST (na poziomie województw lub powiatów) oraz ich związki i stowarzyszenia,
  - instytucje prowadzące działalność w zakresie uniwersytetów trzeciego wieku,
  - partnerstwa pomiędzy powyższymi podmiotami.
- 10) **Podstawowe kompetencje cyfrowe**
- Poniższa tabela prezentuje zestaw kompetencji cyfrowych w 5 kategoriach. Umiejętność wykonania **co najmniej jednej czynności** w ramach każdej kategorii jest wystarczająca do uznania posiadania **podstawowych kompetencji cyfrowych**.

Kategoria	Rodzaj kompetencji
UMIEJĘTNOŚCI INFORMACYJNE	1. Kopiowanie lub przenoszenie pliku, folderu
	2. Korzystanie z przestrzeni dyskowej w internecie
	3. Wyszukiwanie informacji na stronach administracji publicznej
	4. Wyszukiwanie informacji o towarach, usługach
	5. Wyszukiwanie informacji związanych ze zdrowiem
UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNE	1. Wysyłanie, odbieranie poczty elektronicznej
	2. Korzystanie z serwisów społecznościowych
	3. Telefonowanie przez internet i wideorozmowy przez internet
	4. Umieszczanie na stronie internetowej stworzonych przez siebie tekstów, zdjęć, muzyki, filmów, oprogramowania
UMIEJĘTNOŚCI ROZWIĄZYWANIA PROBLEMÓW	1. Przenoszenie plików między komputerami / urządzeniami
	2. Instalowanie oprogramowania lub aplikacji
	3. Zmianie ustawień dowolnego oprogramowania
UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANE Z OPROGRAMOWANIEM	1. Korzystanie z procesorów tekstu
	2. Korzystanie z arkuszy kalkulacyjnych
	3. Korzystanie z oprogramowania do edytowania zdjęć, plików video lub audio
UMIEJĘTNOŚĆ KORZYSTANIA Z USŁUG PUBLICZNYCH	1. Założenie konta w ePUAP i profilu zaufanego
	2. Wykorzystanie profilu zaufanego

Grantobiorca musi zapewnić, że każda osoba przeszkolona w ramach mikroprojektu uzyska co najmniej podstawowy poziom kompetencji cyfrowych w toku szkoleń tematycznych wymienionych w punkcie III *Standardu*.

Każdy scenariusz szkolenia opracowany przez operatora grantów musi uwzględnić nabycie podstawowych kompetencji cyfrowych niezależnie od obszaru tematycznego szkolenia. Zatem scenariusz musi przewidywać wykształcenie co najmniej jednej, wybranej przez operatora, umiejętności w każdej z kategorii wymienionych w powyższej tabeli. Wybrana umiejętność powinna być naturalnym elementem scenariusza, pasować do kontekstu tematyki. Przykładowo: korzystanie z poczty elektronicznej naturalnie wspiera zadanie rejestracji w serwisie społecznościowym.

11) **Projekt grantowy** – projekt, który uzyskał dofinansowanie, realizowany przez operatora grantu, służący rozwojowi kompetencji cyfrowych poprzez udzielenie grantów na przeprowadzenie szkoleń przez grantobiorców.

12) **Scenariusz szkolenia** – dokument opisujący zawartość szkolenia w ramach zajęć dydaktycznych prowadzonych przez instruktora, uwzględniający wszystkie elementy wskazane w pkt.IV *Standardu*, opracowany i załączony przez operatora grantu do wniosku o dofinansowanie projektu lub po podpisaniu umowy o dofinansowanie. Operator grantu powinien przygotować co najmniej 2 scenariusze szkoleniowe z

wybranych przez siebie obszarów tematycznych, w których uwzględni nabycie podstawowych kompetencji cyfrowych (patrz punkt 10 powyżej) oraz zawrze co najmniej 70% zagadnień umieszczonych w tabelach dotyczących modułów szkoleniowych, wymienionych w punkcie III *Standardu*.

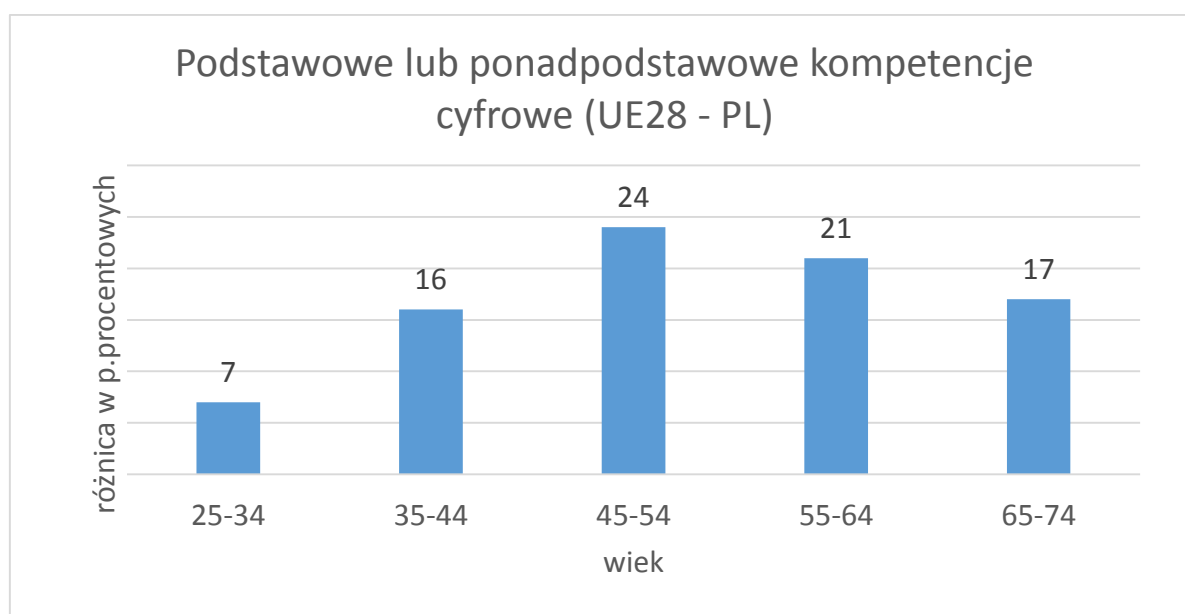
13) **Szkolenie** – cykl zajęć dydaktycznych odbywających się na poziomie grantobiorcy, realizowanych w formie spotkań uczestników z instruktorem, poświęconych sprecyzowanemu tematowi, których głównym celem jest nabycie nowej lub uzupełnienie wcześniej zdobytej wiedzy i umiejętności cyfrowych.

14) **Trener** – osoba zaangażowana przez operatora grantu, posiadająca kompetencje wskazane w pkt. II *Standardu*, prowadząca kurs doskonalenia dla instruktorów kompetencji cyfrowych. Każdy trener będzie prowadzić kurs doskonalenia instruktorów przygotowujący do prowadzenia zajęć rozwijających kompetencje cyfrowe osób dorosłych. Liczba trenerów powinna być uzasadniona w kontekście efektywności projektu.

### III. CEL KONKURSU

Celem konkursu jest poprawa kompetencji cyfrowych społeczeństwa na tle średniej UE oraz zwiększenie wykorzystania usług e-administracji.

Potrzeba realizacji ww. celu wynika z faktu, że odsetek osób w wieku 25-74 lat, posiadających podstawowe lub ponadpodstawowe umiejętności cyfrowe w Polsce, jest niższy niż średnio w UE, a w przypadku grupy 45-64 lat niższy nawet o ponad 20 punktów procentowych. W 2016 r. 44% obywateli Polski posiadało podstawowe lub ponadpodstawowe umiejętności cyfrowe, podczas gdy 56% nie miało żadnych lub prezentowało bardzo niskie kompetencje w tym zakresie. Wskaźnik ten plasuje Polskę na 23. miejscu w UE.



Źródło Eurostat, 2015

Efektom realizacji konkursu ma być rozwój kompetencji cyfrowych umożliwiające stworzenie popytu na usługi świadczone przez internet, w tym elektroniczne usługi administracji. **Każdy uczestnik szkoleń uzyska w wyniku udziału w projekcie przynajmniej podstawowe kompetencje cyfrowe, rozumiane zgodnie z powyższą definicją.**

#### IV. OGÓLNE ZAŁOŻENIA KONKURSU

- a. Planowana alokacja na konkurs wynosi 160 mln zł.
- b. Maksymalny poziom dofinansowania projektu grantowego wynosi 99% (minimalny wkład własny operatora 1% kosztów kwalifikowanych).
- c. Konkurs jest realizowany na terenie Polski, która została podzielona na 8 następujących obszarów konkursowych (grupy 1-3 województw):

	obszar	ludność w wieku 25+	alokacja
1	mazowieckie	3 960 569	22 283 358
2	śląskie, opolskie	4 210 011	23 686 794
3	pomorskie, warmińsko-mazurskie, podlaskie	3 600 283	20 256 280
4	wielkopolskie, zachodniopomorskie	3 802 979	21 396 709
5	kujawsko-pomorskie, łódzkie	3 405 967	19 163 000
6	dolnośląskie, lubuskie	2 949 963	16 597 383
7	lubelskie, podkarpackie	3 113 027	17 514 831
8	małopolskie, świętokrzyskie	3 395 062	19 101 645
	<b>razem</b>	<b>28 437 861</b>	<b>160 000 000</b>

Poziom alokacji w poszczególnych obszarach jest proporcjonalny do liczby mieszkańców.

- d. Jeden wnioskodawca może realizować maksymalnie jeden projekt w obszarze konkursowym; łączna liczba projektów jednego wnioskodawcy nie może przekroczyć 3.
- e. Minimalna kwota dofinansowania projektu grantowego wynosi 10% alokacji na obszar a maksymalna 50%.
- f. Beneficjentem w konkursie (operatorem) mogą być organizacje pozarządowe, jednostki samorządu terytorialnego (JST) oraz ich związki i stowarzyszenia oraz ich partnerstwa (patrz definicja „Operator grantu”).
- g. Nie mniej niż 90% wydatków kwalifikowalnych projektu to koszty grantów udzielonych przez operatora.
- h. Dla celów szacowania wartości wskaźników, przyjmuje się, że koszt szkolenia jednej osoby może wynosić maksymalnie 560 zł.
- i. Minimalną liczbę przeszkolonych osób w wyniku udzielenia grantów przez jednego operatora oblicza się wg wzoru

*Minimalna liczba przeszkolonych = wartość projektu \* 90% / 560*

- j. Grantobiorcą realizującym mikroprojekt może być gmina działająca samodzielnie lub w partnerstwie z organizacjami pozarządowymi.
- k. Grantobiorca może wnioskować o grant w wysokości 15 000 – 150 000 zł. Szacowana wartość grantu wynika z deklarowanej liczby osób do przeszkolenia pomnożonej przez maksymalny koszt szkolenia jednej osoby, wynoszący 560 zł. Współczynnik ten będzie również podstawą rozliczenia projektu, tj. w przypadku przeszkolenia przez grantobiorcę mniejszej liczby osób, oddaje on proporcjonalną do niej kwotę grantu.
- l. Jedna gmina może starać się o jeden grant.
- m. 80% grantów musi być udzielonych przez operatora w ciągu 4 miesięcy od podpisania umowy.
- n. Operator nie może wymagać od grantobiorców wnoszenia wkładu własnego.
- o. W przypadku współpracy na poziomie grantobiorcy należy ściśle określić role i zadania dla każdego z partnerów.
- p. Operator przedstawia 2 scenariusze zajęć do oceny na etapie składania wniosku. Po podpisaniu umowy z operatorem, musi on uzupełnić scenariusze szkoleń w pozostałych obszarach tematycznych i przekazać je do akceptacji CPPC w ciągu dwóch miesięcy od podpisania umowy. Scenariusze będą publikowane na wybranej otwartej licencji wspólnej dla całego projektu grantowego oraz będą mogły być wykorzystywane przez wszystkich zainteresowanych bez żadnych ograniczeń formalno-prawnych.
- q. Operator i grantobiorca powinni przewidzieć pozyskanie zgody na kontaktowanie się MC z uczestnikami szkoleń realizowanych przez grantobiorców w celu realizacji testu końcowego.
- r. Realizacja projektu powinna zakończyć się do końca 2019 roku.
- s. Grantobiorca może przeznaczyć maksymalnie 40% wartości grantu na wydatki na zakup sprzętu zgodnie z *Wytycznymi dla zakupu sprzętu w projekcie*.
- t. Grantobiorca przewidzi dalsze wykorzystanie zakupionego z grantu sprzętu w szkole, ośrodku doskonalenia nauczycieli.
- u. Operator i grantobiorca musi zachować standard szkoleniowy: maksymalnie 12 osobowa grupa przypadająca na 1 prowadzącego.

## V. SPOSÓB REALIZACJI KONKURSU

Realizacja przedsięwzięcia będzie odbywać się na 2 poziomach: operator grantów i grantobiorca.

## 1. POZIOM OPERATORA GRANTÓW



### 1) Działania operatora grantów:

- a. Ogłosi i wypromuje konkurs na granty w obsługiwanym obszarze, a następnie wypromuje rezultaty projektu.
- b. Opracuje wzór Wniosku o udzielenie grantu. Zakres wzoru powinien wynikać z wymogów określonych we Wzorcowym schemacie grantowym (punkt II).
- c. Opracuje procedury projektu grantowego (punkt II), w których określi kryteria wyboru grantobiorców, których wybierze w ramach konkursu i przyzna im granty.
- d. Opracuje co najmniej dwa scenariusze szkoleniowe w wybranych przez siebie obszarach wymienionych w punkcie III *Standardu* i załączy je do wniosku o dofinansowanie.
- e. Opracuje scenariusze szkoleniowe w pozostałych obszarach wymienionych w punkcie III *Standardu* i prześle je do CPPC w ciągu dwóch miesięcy od podpisania umowy o dofinansowanie.
- f. Opracuje materiały dla uczestników odpowiadające przygotowanym scenariuszom szkoleniowym, udostępni je na licencji wybranej dla scenariuszy oraz prześle do CPPC razem z scenariuszami opisanymi w pkt. e.
- g. Zrekrutuje i przygotuje trenerów do szkolenia instruktorów.
- h. Zapewni trenerom udział w warsztatach dydaktycznych na poziomie centralnym, opisanych w punkcie 2).
- i. Prześle materiały i scenariusze szkoleniowe do wykorzystania przez wszystkich instruktorów.
- j. Zorganizuje kurs doskonalenia instruktorów i będzie wspierał ich merytorycznie przez cały czas realizacji projektu grantowego.
- k. Będzie w zakresie wskazanym w pkt 5 kontrolował racjonalność i prawidłowość wydatków ponoszonych przez grantobiorców.
- l. Będzie wspierał grantobiorców i kontrolował mikroprojekty/szkolenia w czasie wizyt monitoringowych w miejscu ich realizacji u co najmniej 10% grantobiorców.



## 2) Wsparcie merytoryczne operatorów przez Ministerstwo Cyfryzacji

W celu ujednoczenia podejścia, uwspólniania i wymiany wiedzy w pierwszym kwartale 2018 r. na poziomie centralnym zostaną zorganizowane warsztaty dla trenerów, na których zostanie omówiona metodologia kształcenia kompetencji cyfrowych u osób dorosłych, umiejętności korzystania z usług e-administracji oraz źródła informacji do wykorzystania w poszczególnych modułach szkoleniowych. Poruszone też zostaną zagadnienia ponownego wykorzystania informacji publicznej, ochrony danych osobowych oraz własności intelektualnej w świetle obowiązującego prawa.

W związku z powyższym, w harmonogramie oraz kosztorysie realizacji projektu operator winien przewidzieć udział (koszty transportu, noclegu i diety) jego kadry trenerskiej w tych warsztatach. Warsztaty odbędą się w Warszawie i potrwać dwa dni.

### 2. POZIOM GRANTOBIORCY



#### 1) Działania grantobiorcy:

- a. Przeprowadzi akcję promocyjną działań szkoleniowych i zorganizuje nabór uczestników szkoleń.
  - b. Wskaże lub zrekrutuje instruktorów kompetencji cyfrowych, którzy odbędą kurs doskonalenia zorganizowany przez operatora oraz zapewni im dostęp do wszelkich narzędzi integracji, wymiany doświadczeń, scenariuszy szkoleń itp. Preferuje się, aby funkcję instruktora powierzać osobie mieszkającej w danej gminie, np. pracownikowi biblioteki, nauczycielowi, pracownikowi domu kultury, itp.
  - c. Umożliwi każdemu uczestnikowi szkoleń udział we wstępnym teście umiejętności cyfrowych oraz wypełnienie ankiety ewaluacyjnej w dniu zakończenia szkolenia w systemie elektronicznym dostarczonym przez Ministerstwo Cyfryzacji.
  - d. Zorganizuje i przeprowadzi działania szkoleniowe ukierunkowane na rozwój kompetencji cyfrowych we wszystkich wskazanych obszarach.
  - e. Zakupi sprzęt niezbędny do przeprowadzenia szkoleń i określi sposób jego zagospodarowania w okresie trwałości projektu (np. przekaze po zakończeniu realizacji szkoleń do wybranej przez siebie szkoły).
  - f. Raportowanie osiągniętych wskaźników do operatora.
- 2) **Liczba przeszkolonych** – grantobiorca jest zobowiązany przeszkolić osoby w liczbie równej co najmniej kwocie grantu podzielonej przez maksymalny koszt szkolenia jednej osoby, wynoszący 560 zł.
  - 3) **Czas trwania zajęć** – grantobiorca zapewni każdemu uczestnikowi szkolenie w wymiarze co najmniej 12 godzin zegarowych zajęć w obszarach zgodnych z potrzebami uczestnika

(co najmniej jeden moduł szkoleniowy). Częstotliwość prowadzenia zajęć powinna zostać dostosowana do oczekiwań i możliwości uczestników oraz scenariuszy szkoleniowych.

- 4) **Liczebność grupy szkoleniowej** nie powinna przekraczać 12 osób na jednego Instruktora w jednym czasie.
- 5) **Sprzęt wykorzystywany do zajęć** – każdy z uczestników szkolenia powinien mieć możliwość zdobywania wiedzy przy wykorzystaniu sprzętu komputerowego posiadanego przez grantobiorcę lub zakupionego w projekcie. Sprzęt zakupiony w projekcie Grantobiorca ma obowiązek przekazać do wybranych przez siebie szkół lub ośrodków doskonalenia nauczycieli po okresie realizacji projektu. Sprzęt nie może zostać przekazany do szkół lub ośrodków doskonalenia nauczycieli, które uzyskały analogiczne wsparcie w ramach innych programów operacyjnych perspektywy 2014-2020.
- 6) **Miejsce realizacji zajęć** – grantobiorca powinien wybrać takie miejsca realizacji szkoleń, które znajdują się w racjonalnym zasięgu komunikacyjnym osób np. biblioteki, świetlice, szkoły, domy kultury, publiczne punkty dostępu do internetu (PIAP), uniwersytety trzeciego wieku i są lub mogą zostać dostosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnościami.

## VI. ZGODNOŚĆ KONCEPCJI Z INNYMI DOKUMENTAMI

Realizacja projektu grantowego powinna przebiegać zgodnie z „Wzorcowym schematem grantowym” oraz zapewniać przekazanie grantobiorcom grantów na przeprowadzenie szkoleń w zakresie określonym w *Standardzie*.

Koncepcja powinna być zgodna z:

1. Informacjami zawartymi we wniosku,
2. Wzorcowym schematem grantowym,
3. Standardem wymagań kompetencji cyfrowych osób objętych szkoleniem w ramach konkursu.

## VII. ZAWARTOŚĆ KONCEPCJI

Koncepcja musi zawierać przede wszystkim informacje oceniane w ramach kryteriów merytorycznych. Wnioskodawca posiłkując się opisem kryteriów powinien przedstawić następujące zagadnienia:

1. Liczebność kadry trenerskiej i kompetencje trenerów uwzględniające wymagania zawarte w punkcie II.1. *Standardu*. Wnioskodawca powinien zaplanować zaangażowanie liczby trenerów odpowiedniej do liczby i lokalizacji kursów doskonalenia instruktorów, wsparcia i monitoringu pracy instruktorów oraz wykonalności projektu.
2. Planowane działania w następującym zakresie:
  - a) Opis sposobu dotarcia z informacją o projekcie do potencjalnych grantobiorców i odbiorców ostatecznych;

- b) Sposób przeprowadzenia kursów doskonalenia instruktorów w celu przekazania im wiedzy jak nauczać osoby dorosłe z wykorzystaniem scenariuszy szkoleniowych;
  - c) Zakres wsparcia instruktorów, w tym propozycja narzędzi integracji i wymiany doświadczeń między nimi;
  - d) Propozycja wytworzenia nowych lub wykorzystania istniejących materiałów dydaktycznych oraz ich udostępniania;
  - e) Uwzględnienie w projekcie obowiązku zapewnienia otwartego dostępu do produktów projektu. Wnioskodawca zobowiązany jest do publikacji materiałów przygotowywanych na potrzeby lub w ramach projektu w sposób otwarty, tj. dostępny na jednej z wolnych licencji, zapewniający możliwość dowolnego wykorzystywania materiałów w tym utworów, tworzenia i rozpowszechniania ich kopii w całości lub we fragmentach, wprowadzania zmian i rozpowszechniania utworów zależnych. Wnioskodawca wskazując licencję, powinien krótko uzasadnić, że spełnia ona ww. wymogi. Przykładowe licencje dot. oprogramowania: GPL, BSD, MIT; dot. innych treści: CC-By-SA;
  - f) Uwzględnienie w projekcie obowiązku zapewnienia dostępności działań dla osób niepełnosprawnych zgodnie z *Wytycznymi w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020* (w zakresie wynikającym z opisu kryterium o tej samej nazwie);
  - g) Opis uwzględnienia w projekcie obowiązku stosowania standardu Web Content Accessibility Guidelines - WCAG 2.0 na poziomie AA np. w odniesieniu do materiałów szkoleniowych w postaci elektronicznej, które muszą być przystosowane do odczytu przez programy czytające;
  - h) Uwzględnienie w projekcie uwarunkowania kwalifikowania nabycia sprzętu teleinformatycznego wyłącznie od uprzedniego przygotowania inwentaryzacji oraz analizy potrzeb w tym zakresie.
3. Zidentyfikowanie potencjalnych ryzyk występujących w projekcie i podjęte lub planowane do podjęcia działania minimalizujące ww. ryzyka.
  4. Uzasadnienie wykonalności projektu (nie powinno przekraczać 2 str. A4 tekstu). Należy wskazać informacje pozwalające ocenić iż:
    - a) projekt jest wykonalny w danym zakresie,
    - b) projekt jest wykonalny przy założonym budżecie,
    - c) harmonogram projektu jest realistyczny i zapewnia wystarczającą możliwość zarządzania zmianą dotyczącą terminów realizacji poszczególnych zadań.
  5. Mechanizm zabezpieczenia efektywności wydatków, szczególnie w zakresie zarządzania projektem, zgodnie z kryterium merytorycznym obligatoryjnym nr 7 (dotyczy sytuacji, gdy wnioskodawca składa więcej niż jeden wniosek w konkursie).
  6. Plan działań antykorupcyjnych<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Należy wskazać obszary i procesy zagrożone korupcją, procedury zapobiegania korupcji oraz zasady postępowania w przypadku zaistnienia sytuacji korupcyjnych oraz sposób zapewnienia znajomości ww. procedur i zasad przez personel Projektu.

7. Model zarządzania projektem:

- a) Opis struktury zespołu projektowego, komunikacji i metody koordynacji realizowanych przez grantobiorców zadań.
- b) Opis metodyki zarządzania projektem, w tym współpraca z partnerem (jeśli dotyczy).
- c) Opis monitorowania postępu rzeczowo-finansowego projektu i projektów grantowych.

Opracowanie: Ministerstwo Cyfryzacji

Zatwierdzony przez .....

w dniu.....