

Załącznik nr 1 do zapytania ofertowego: Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia.

Spis treści;

1. Charakterystyka przedsięwzięcia

1.1. Otoczenie przygotowywanego projektu

1.2. Opis projektu zrealizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Kujawsko-Pomorskiego na lata 2007-2013: „e-Usługi – e-Organizacja pakiet rozwiązań informatycznych dla jednostek organizacyjnych województwa kujawsko-pomorskiego” moduł e-Kultura

2. „Kultura w zasięgu 2.0” zakres projektu.

3. Opis usług i produktów, które należy wykonać w ramach zamówienia.

3.3. Koncepcja.

3.4. Studium Wykonalności projektu „Kultura w zasięgu 2.0”

3.5. Nadzór autorski nad dokumentacją wytworzoną w ramach zamówienia.

4. Harmonogram realizacji – poszczególnych etapów.

5. Wykaz potencjalnych partnerów projektu.

1. Otoczenie projektu

Województwo Kujawsko-Pomorskie realizowało w poprzednim okresie programowania projekty informatyczne o zasięgu regionalnym, które były wdrażane wspólnie z partnerami publicznymi takimi jak jednostki samorządu terytorialnego, szpitale, jednostki kultury i inne jednostki publiczne. Podczas konstruowania i realizacji tych projektów położono duży nacisk na konsolidację usług, systemów informatycznych i aplikacji poprzez utworzenie regionalnego centrum przetwarzania danych, z którego to poprzez bezpieczne kanały transmisyjne udostępniane są aplikacje i usługi partnerom projektu w modelu SaaS (Software As A Service) z wykorzystaniem wspólnej chmury informatycznej. Dzięki temu zmniejszone zostały zarówno koszty inwestycyjne ponoszone na etapie realizacji projektów jak i operacyjne, związane z utrzymaniem produktów projektów w okresie jego eksploatacji. Osiągnięto również wysoki poziom standaryzacji usług i interfejsów komunikacyjnych, umożliwiające wymianę danych pomiędzy poszczególnymi jednostkami oraz zapewniające wysoką ergonomię użytkownika systemów dla mieszkańców województwa, którzy mogą korzystać z informacji i e-usług publicznych w sposób uporządkowany i jednolity. Realizując projekty w nowej perspektywie finansowej Unii Europejskiej na lata 2014-2020, Samorząd Województwa zamierza jeszcze bardziej rozwinąć tą sprawdzoną koncepcję realizując skonsolidowany system wdrażania projektów obowiązujący w ramach całej osi 2 RPO „Cyfrowy Region”. Głównym motywem takiego działania jest dążenie do zapewnienia najwyższego poziomu standaryzacji systemów informatycznych ułatwiającego ich wzajemną integrację oraz wymianę danych, a także chęć zagwarantowania efektywnych mechanizmów bieżącego utrzymywania systemów, co pozwoli w przyszłości na racjonalne gospodarowanie środkami publicznymi zarówno na etapie realizacji projektów jak i utrzymania ich produktów. Działanie takie jest niezbędne do zachowania pięcioletniego okresu trwałości i wzmacniania korzystnych efektów projektów. Ponadto, Województwo pragnie prowadzić politykę zrównoważonego rozwoju aplikacji i e-usług bazując na wytworzonej infrastrukturze i kontaktach z partnerami poprzez zapewnienie koordynacji działań, mechanizmów efektywnego gospodarowania środkami UE i wysokiego poziomu wsparcia informatycznego dla instytucji publicznych uczestniczących w procesie informatyzacji województwa. Aktualnie wykorzystywane systemy będą uzupełniane o nowe funkcjonalności i e-usługi publiczne powstające w ramach kolejnych projektów realizowanych przez Województwo wspólnie z partnerami. Będzie się to odbywać poprzez uruchamianie kolejnych działań podejmowanych w ramach RPO WK-P na lata 2014-2020, realizowanych w ścisłej koordynacji na poziomie technicznym, logicznym i funkcjonalnym. W ich wyniku powstaną jeszcze doskonalsze rozwiązania informatyczne, umożliwiające udostępnianie szerszego katalogu nowoczesnych e-usług publicznych dla mieszkańców województwa. Ponadto jednocześnie z budową nowych e-usług i aplikacji zostaną uruchomione procesy dzięki, którym zapewniony zostanie wysoki poziom wsparcia technicznego i wdrożeniowego gwarantujący prawidłowe utrzymanie i rozwój produktów projektu.

1.1. Opis projektów zrealizowanych w ramach RPO WK-P na lata 2007-2013

Województwo Kujawsko-Pomorskie realizowało szereg projektów w ramach poprzedniego okresu programowania, których kierunki i cele będą również kontynuowane i rozwijane w obecnej perspektywie finansowej, poprzez nakładanie kolejnych działań, rozwój funkcjonalności oraz budowę kolejnych systemów i aplikacji. Wszystkie one opierały się o centralistyczny model udostępniania usług i bardzo szeroki zakres partnerstw z jednostkami samorządu terytorialnego.

Model konsolidacyjny sprawdził się w poprzednim okresie programowania i pozwolił na wygenerowanie ogromnych oszczędności zarówno na etapie realizacji projektów jak i ich utrzymania. Dlatego w jeszcze większym stopniu będzie on rozwijany w kolejnym okresie programowania.

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

Projekt „e-Usługi – e-Organizacja – pakiet rozwiązań informatycznych dla jednostek organizacyjnych Województwa Kujawsko-Pomorskiego”, moduł e-Kultura

Istotne informacje

Moduł e-Kultura stanowił istotną część projektu z zakresu społeczeństwa informacyjnego zrealizowanego w latach 2010 - 2015 w ramach osi IV Regionalnego Programu Operacyjnego, obejmującego także swoim zakresem obszary edukacji i ochrony zdrowia.

Powody realizacji modułu

Życie kulturalne w województwie jest animowane przez blisko 800 podmiotów instytucjonalnych, wiele organizacji pozarządowych oraz formalnych i nieformalnych środowisk, które funkcjonują we wszystkich 144 jednostkach samorządu terytorialnego naszego województwa. Niestety, w okresie poprzedzającym realizację modułu e-Kultura nie istniał system wymiany informacji pomiędzy wszystkimi animatorami kultury, brakowało także centralnego portalu, który pokazywałby wydarzenia kulturalne i zachęcał oraz ułatwiał aktywne w nich uczestnictwo. Sytuacja taka powodowała, że informacja o ofercie kulturalnej dla osób zainteresowanych była rozproszona. Wojewódzkie jednostki organizacyjne prowadzące działalność na obszarze kultury były w większości wypadków z informatyzowane w nieznacznym stopniu, w związku z czym nie były one w stanie prezentować swojej oferty w atrakcyjny sposób, brakowało również narzędzi pozwalających rejestrowanie i prezentowanie w Internecie bieżącego życia jednostki z wykorzystaniem materiałów multimedialnych. Zdecydowana większość zasobów jednostek nie została wcześniej zdigitalizowana, co sprawiało, że dostęp do nich był utrudniony lub wręcz niemożliwy. Tworzenie i udostępnianie cyfrowych zbiorów zdigitalizowanych dóbr kultury jest jednym z czynników rozwoju współczesnego społeczeństwa opartego na wiedzy oraz ważnym elementem polityki Unii Europejskiej.

Cel

Główną ideą przyświecającą realizacji modułu e-Kultura była integracja środowisk kulturalnych w regionie oraz umożliwienie i ułatwienie jak najszerszej grupie społeczeństwa, w tym osobom niepełnosprawnym, aktywnego udziału w życiu kulturalnym regionu.

Zakres

Wykorzystanie nowych technologii w celu:

- Przyciągnięcia uwagi rezydentów i turystów do odbywających się wydarzeń kulturalnych;
- Umożliwienia mieszkańcom regionu oraz internautom z całego świata uczestnictwa w życiu kulturalnym regionu.
- Zachowania dóbr dziedzictwa regionalnego i wzbogacenie kujawsko-pomorskiego świata sztuki i kultury.
- Udostępnienia w postaci cyfrowej zasobów bibliotek, muzeów i innych instytucji kultury;

Produkty projektu

Główne produkty:

- Regionalna kulturalna platforma informacyjna: strona www (portal) udostępniająca informacje oraz materiały multimedialne i usługi elektroniczne w ramach jednego adresu internetowego www.kulturawzasiegu.pl.
- Usługi elektroniczne: m.in. biblioteka cyfrowa, wirtualne muzeum, archiwum nagrań, transmisja wydarzeń online, kalendarium imprez i wydarzeń, systemy rezerwacji biletów, usługi cyfrowego przewodnictwa (audioguide).
- System elektronicznego plakatu Digital Signage (74 wyświetlacze wielkoformatowe zorganizowane we wspólny system – współczesny nośnik dla podstawowej formy promocji wydarzeń kulturalnych, jakim tradycyjnie był plakat).

Produkty poboczne - czyli efekty zadań o charakterze posiłkowym, bez których osiągnięcie głównych celów projektu byłoby niemożliwe:

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

1. Modernizacja i uzupełnienie infrastruktury teleinformatycznej jednostek kultury (sieci łączności bezprzewodowej WiFi, kamery internetowe, serwery lokalne)
2. Centrum zarządzania usługami oraz przetwarzania danych
3. Zakupy sprzętu do utrwalania wydarzeń oraz digitalizacji obiektów dziedzictwa regionalnego
4. Zakupy usług digitalizacji dla obiektów nietypowych
5. Szkolenia związane z zakresem zadań inwestycyjnych

Lider i Partnerzy projektu

Lider: Urząd Marszałkowski Województwa Kujawsko-Pomorskiego

W projekcie w sposób bezpośredni uczestniczyły wszystkie instytucje działające na obszarze kultury, dla których Samorząd Województwa jest organem prowadzącym lub współprowadzącym. Projekt realizowany był we współpracy z Konsorcjum Bibliotek Naukowych Regionu Kujawsko-Pomorskiego (KBNRK-P). Konsorcjum to rozwija od roku 2004 projekt Kujawsko-Pomorska Biblioteka Cyfrowa, a przystąpiły do niego największe biblioteki regionu. W ramach KPBC zostały wytworzone i wdrożone standardy składowania, katalogowania i udostępniania zbiorów, ponadto zasoby te są widoczne w internetowych katalogach bibliotek cyfrowych.

Partnerzy:

- 1 Filharmonia Pomorska im. Ignacego Paderewskiego w Bydgoszczy
- 2 Galeria i Ośrodek Plastycznej Twórczości Dziecka w Toruniu
- 3 Galeria Sztuki „Wozownia” w Toruniu
- 4 Muzeum Archeologiczne w Biskupinie
- 5 Muzeum Etnograficzne im. Marii Znamierowskiej-Prüfferowej w Toruniu
- 6 Muzeum Ziemi Kujawskiej i Dobrzyńskiej we Włocławku
- 7 Opera "NOVA" w Bydgoszczy
- 8 Ośrodek Chopinowski w Szafarni
- 9 Pałac Lubostroń w Lubostroniu
- 10 Teatr im. Wilama Horzycy w Toruniu
- 11 Wojewódzka Biblioteka Publiczna - Książnica Kopernikańska w Toruniu
- 12 Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. dr Witolda Bełzy w Bydgoszczy
- 13 Wojewódzki Ośrodek Animacji Kultury w Toruniu
- 14 Kujawsko-Pomorskie Centrum Kultury w Bydgoszczy (jednostka wiodąca)
- 15 Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (członek konsorcjum Kujawsko-Pomorskiej Biblioteki Cyfrowej)
- 16 Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy (członek konsorcjum Kujawsko-Pomorskiej Biblioteki Cyfrowej)

Rola jednostki wiodącej

- Współpraca z liderem projektu w okresie realizacji projektu;
- Administracja oraz nadzór merytoryczny w okresie trwałości projektu, nad produktami projektu: portalem usługowym oraz systemem elektronicznego plakatu (Digital Signage);
- Koordynacja działań partnerów projektu w okresie trwałości;
- Pozyskiwanie w okresie trwałości kolejnych podmiotów działających w obszarze kultury, nie będących bezpośrednimi uczestnikami projektu do współpracy przy tworzeniu portalu;

Efekty projektu

Poprawa dostępności informacji o życiu kulturalnym na obszarze całego województwa oraz promocja zasobów kulturalnych regionu.

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

- udostępnianie mieszkańcom województwa kujawsko-pomorskiego kompleksowej informacji o toczącym się w regionie życiu kulturalnym we wszystkich jego aspektach.
- promowanie czynnego udziału w działaniach podejmowanych przez podmioty poprzez uruchomienie w przygotowanych do tego instytucjach e-usług takich jak np. rezerwacja biletów na spektakle, zwiedzanie wirtualnego muzeum, dostęp do bibliotek cyfrowych, włączanie się do wydarzeń interaktywnych itp.

Usprawnienie działalności wojewódzkich jednostek organizacyjnych prowadzących działalność na obszarze kultury, w tym zwłaszcza umożliwienie im prezentowania swojej oferty przy pomocy nowoczesnych rozwiązań teleinformatycznych poprzez wdrożenie zintegrowanego systemu informacji kulturalnej oraz rozszerzenie możliwości prezentacji oferty instytucji kultury z terenu województwa.

- Uzupełnienie infrastruktury informatycznej oraz wyposażenie w sprzęt umożliwiający digitalizację dóbr kultury oraz rejestrację wydarzeń kulturalnych;
- Rewitalizacja witryn internetowych prowadząca do poprawy wizerunku jednostek;
- Digitalizacja obiektów kultury i dziedzictwa regionalnego, w tym obiektów nietypowych;
- Nowe spektakularne narzędzie promocji w postaci systemu elektronicznego plakatu (Digital signage)
- Możliwość prezentowania zasobów i zbiorów w przestrzeni internetowej (zmodernizowane strony WWW jednostek oraz portal)

Zachowanie dla potomności oraz udostępnienie zainteresowanym zdigitalizowanych dóbr dziedzictwa regionalnego

Produkty projektu (szczegółowo)

Struktura produktów:



1. Regionalny portal kulturawziasiegu.pl system internetowy pozwalający w sposób w znacznej części zautomatyzowany agregować treści ze stron podmiotów działających w obszarze kultury. Stanowi centralne internetowe miejsce poświęcone kulturze, sztuce i aspektom

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

związanym z zachowaniem dziedzictwa regionalnego w województwie kujawsko-pomorskim. Portal udostępnia informacje oraz materiały multimedialne i usługi elektroniczne w ramach jednego adresu internetowego: www.kulturawzasiegu.pl. Dostępny także poprzez aplikacje na platformy mobilne. Dane zasilające portal to przede wszystkim informacje o wydarzeniach – aktualnie są to ok 500 unikalnych wydarzeń nadchodzących. Wynik ten przewyższa ogólnokrajowy portal kulturadostepna.pl ! Obecnie dane pochodzą od 97 stałych partnerów (wśród nich wszystkie wojewódzkie jednostki kultury oraz najważniejsze w regionie jednostki miejskie); proces pozyskiwania kolejnych partnerów trwa. Portal kultura w zasięgu zadebiutował online w marcu 2016 r..

2. Modernizacja stron www wojewódzkich jednostek kultury. Zmodernizowano łącznie 14 serwisów internetowych należących do wojewódzkich jednostek kultury. Przeprojektowane i zmodernizowane strony internetowe utworzyły spójny system syndykacji treści, udostępniając zarazem szereg usług elektronicznych.
3. System elektronicznego plakatu składający się z 57 aktywnych i pasywnych wyświetlaczy rozmieszczonych na terenie instytucji kultury województwa kujawsko-pomorskiego, który informuje rezydentów i turystów odwiedzających nasz region o odbywających się wydarzeniach kulturalnych. W skład systemu wchodzi: 19 ekranów aktywnych z nakładką dotykową, 38 ekranów pasywnych (w tym 1 ekran diodowy typu LED, 1 ekran typu wideowall 3x1 oraz 8 pylonów zewnętrznych). System umożliwia publikowanie treści w obrębie wybranej jednostki kultury oraz w tzw. paśmie wspólnym (wzajemna promocja jednostek kultury). Lokalizacje wyświetlaczy:
4. Cyfrowy zasób dziedzictwa regionalnego obejmujący malarstwo (257 obiektów), grafikę (ponad 300 obiektów), kartografię (ponad 1100 map oraz 3050 stron atlasów), wydawnictwa (w tym: książki 8500 stron, czasopisma ok 65000 stron), nagrania audio i wideo (29 000 minut), afisze i plakaty (ponad 2000 obiektów) i inne. Łącznie pozyskano 21 TB wysokiej jakości danych cyfrowych.
5. Centrum przetwarzania danych. Zespół 5 wydajnych serwerów kasetowych wraz z osprzętem w postaci m.in. macierzy dyskowej, systemu backup, na potrzeby hostingu produktów projektu: portalu „Kultura w zasięgu.pl”, stron WWW partnerów projektu oraz systemu elektronicznego plakatu.
6. Serwerownie lokalne wraz z oprogramowaniem dla jednostek kultury. Dostawa do 14 partnerów projektu (wojewódzkich instytucji kultury) sprzętu serwerowego z osprzętem (szafy, zasilacze awaryjne itp.) oraz oprogramowaniem systemowym. Urządzenia te służą partnerom projektu jako serwery plików (pozwolą na współdzielenie zasobów oraz przechowywanie np. zdigitalizowanych obiektów) lub aplikacji (umożliwiają pracę grupową w obrębie lokalnej sieci komputerowej).
7. Specjalistyczny sprzęt informatyczny i audio-wideo dla wojewódzkich jednostek kultury - 2 profesjonalne studia nagraniowe dla dwóch największych regionalnych ośrodków muzycznych składające się między innymi z 38 wysokiej klasy profesjonalnych mikrofonów, 2 komputerowych przenośnych studiów nagrań, oraz osprzętu w postaci statywów, przewodów, belek nagraniowych, monitorów studyjnych itp., 22 zestawy wideo (półprofesjonalne i profesjonalne kamery cyfrowe), 23 zestawy fotograficzne (23 lustrzanki cyfrowe, 54 obiektywy fotograficzne wysokiej klasy o różnych charakterystykach: stało- i zmiennie ogniskowe, makro, rybie oko; osprzęt w postaci lamp błyskowych, statywów, pilotów zdalnego sterowania, wzorników barw itp.) 32 zestawy komputerowe (w tym profesjonalne stacje graficzne i CAD z oprogramowaniem), 185 cyfrowych audio przewodników.
8. Dziedzinyowy sprzęt do digitalizacji dla wojewódzkich jednostek kultury. 28 profesjonalnych zestawów (skanery dużoforimatowe i specjalistyczne, stanowiska repograficzne, stoły i namioty bezcieniowe wraz z dedykowanym sprzętem komputerowym i oprogramowaniem), umożliwiających tworzenie elektronicznych kopii obiektów dziedzictwa regionalnego, takich

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

jak wydawnictwa (książki, atlasy, mapy, czasopisma, gazety itp.), plakaty, prace graficzne, mikrofilmy itp.

9. Modernizacja lokalnej infrastruktury wojewódzkich jednostek kultury w tym lokalnych sieci komputerowych, budowa punktów bezprzewodowego dostępu oraz instalacja internetowych kamer IP (pozwalających na monitoring obiektów oraz transmisję wydarzeń kulturalnych online) w wybranych jednostkach kultury:
- Galeria Sztuki „Wozownia” w Toruniu
 - Muzeum Archeologicznego w Biskupinie
 - Muzeum Ziemi Kujawskiej i Dobrzyńskiej we Włocławku
 - Ośrodek Chopinowski w Szafarni
 - Pałac Lubostron
 - Teatr im. Wilama Horzycy w Toruniu
 - Wojewódzki Ośrodek Animacji Kultury w Toruniu

Efekt modernizacji to ponad 2000 mb okablowania światłowodowego oraz 8000 mb okablowania UTP (skrętki), 18 radiolinii, 20 kamer IP, 5 kontrolerów sieci bezprzewodowej, 17 punktów dostępu WiFi, 17 switchy oraz 2 rejestratory wideo.

10. Szkolenia i warsztaty dla uczestników projektu z zakresu zagadnień prawa autorskiego, grafiki komputerowej, cyfrowego wideofilmowania i fotografii cyfrowej. Łącznie w szkoleniach udział wzięło 404 osób w wymiarze 528 godzin szkoleniowych.

2. „Kultura w zasięgu 2.0” zakres projektu.

Projekt ma na celu digitalizację, publikację oraz zastosowanie (Re-use) zasobów dziedzictwa regionalnego znajdującego się w posiadaniu jednostek kultury. Zgodnie z badaniami ankietowymi przeprowadzonymi w III kwartale 2016 r. większość jednostek kultury działających w regionie posiada zaledwie niewielki odsetek zdigitalizowanych zbiorów (często 0 – 5 %), z kolei większe i bardziej w tej dziedzinie zaawansowane jednostki mają zasoby tak obszerne, iż pomimo wyspecjalizowanych działów digitalizacji przetworzenie materiału na postać cyfrową może zająć do kilkudziesięciu lat. Digitalizacja sama w sobie nie przynosi większych korzyści poza swego rodzaju kopią bezpieczeństwa, więc istotne jest zarówno właściwe upublicznienie cyfrowych zbiorów jak też wykorzystanie ich do różnych celów np. promocyjnych czy na potrzeby wirtualnego przewodnictwa. Dzięki realizacji projektu dziedzictwo regionu stanie się powszechnie dostępne dla osób zainteresowanych, ułatwiając zarazem badania naukowe, zaś wykorzystanie zdigitalizowanego zasobu do celów promocyjnych oraz przewodnickich znacząco wpłynie na życie turystyczne regionu – m.in. ułatwiając udział w nim osobom obcojęzycznym. Liderem projektu będzie Urząd Marszałkowski, który zaprasza do roli partnerów wszystkie zainteresowane jednostki kultury z regionu (dla których organami nadrzędnymi są: JST, NGO oraz uczelnie). Jednocześnie Projekt będzie w znacznej mierze nawiązywał do modułu e-Kultura realizowanego w ramach projektu „e-Usługi e-Organizacja pakiet rozwiązań informatycznych dla jednostek organizacyjnych województwa kujawsko-pomorskiego” zrealizowanego ze środków RPO 2007-2013, w ramach którego powstał produkt w postaci: Regionalnej kulturalnej platformy informacyjnej "Kultura w zasięgu.pl". Planowany Projekt „Kultura w zasięgu 2.0” pozwoli na utrwalanie efektów projektu „e-Usługi” oraz rozszerzenie jego zasięgu na inne samorządowe jednostki działające w obszarze kultury.

Planowane działania:

1. Digitalizacja i przygotowanie do publikacji obiektów dziedzictwa regionalnego
 - a. Digitalizacja kluczowych, regionalnych zasobów dziedzictwa kulturalnego – głównie w postaci zakupu usług oraz częściowo dalszych inwestycji w sprzęt teleinformatyczny służący do digitalizacji (dotyczy partnerów posiadających bardzo dużą liczbę obiektów do digitalizacji, lub podmiotów o stałym przyroście nowych obiektów)
2. Przygotowanie do publikacji zdigitalizowanych obiektów w repozytorium dostępnym w ramach chmury obliczeniowej w modelu SaaS (rozbudowa serwera i macierzy zakupionych w ramach projektu „e-Usługi e-Organizacja pakiet rozwiązań informatycznych dla jednostek organizacyjnych województwa kujawsko-pomorskiego”, umożliwiająca przetwarzanie nowych danych), prowadzące w efekcie końcowym do uzyskania jednolitej elektronicznej bazy zawierającej skatalogowane ucyfrowione obiekty audio, video, oraz graficzne dwu i trójwymiarowe, z zapewnieniem bezpiecznego dostępu dla właścicieli obiektów. Repozytorium będzie wyposażone w backoffice dostępny dla właścicieli obiektów (partnerów) poprzez sieć VPN, które będzie umożliwiała zarządzanie cyfrowymi zasobami o określanie warunków ich publikacji. Ponadto repozytorium będzie wyposażone w otwarte API, umożliwiające wyszukiwanie i pobieranie obiektów w celu ich publikacji. Repozytorium będzie umożliwiała pobranie odpowiedniego formatu emisyjnego zasób w zależności od potrzeb środowiska, w którym zasób będzie publikowany i odtwarzany. Większość zasobów zgromadzonych w bazie byłaby następnie udostępniona w Internecie w postaci wirtualnego muzeum (realizowanego w module 2) oraz w przestrzeni miejskiej (w ramach ekranów odpowiednio rozbudowanego w ramach modułu 4 Systemu Elektronicznego Plakatu). Interaktywne ekrany w atrakcyjny sposób zaprezentują najważniejsze zdigitalizowane obiekty a poprzez funkcjonalność „call to action” zachęcą odbiorców do szczegółowego zapoznania się z wybranym eksponatami. Uruchomienie usług elektronicznych w postaci platformy publikacyjnej typu „wirtualne muzeum” oraz systemów towarzyszących (dot. rezerwacji, sprzedaży biletów oraz płatności online). Działanie stanowiłoby rozbudowę serwisu „kulturawzasięgu.pl” zawierającego pełną ofertę podmiotów działających w obszarze kultury i sztuki w regionie, o szereg dodatkowych systemów i usług elektronicznych: przede wszystkim mechanizm „wirtualnego muzeum” do prezentacji zdigitalizowanych zasobów (dóbr kultury, sztuki) dziedzictwa narodowego i regionalnego. System działał będzie w oparciu o infrastrukturę serwerową zakupioną w ramach wcześniej zrealizowanego projektu „e-Usługi e-Organizacja pakiet rozwiązań informatycznych dla jednostek organizacyjnych województwa kujawsko-pomorskiego” , odpowiednio rozbudowaną (i wyskalowaną) w ramach modułu.
3. Uruchomienie systemowego rozwiązania pozwalającego na budowanie i udostępnianie aplikacji cyfrowego przewodnictwa bazującego na tzw. rzeczywistości rozszerzonej oraz gier miejskich na platformy mobilne. Opracowanie mechanizmu umożliwiającego tworzenie interaktywnych wielojęzycznych przewodników po

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

muzealnych wystawach, miejscowościach, szlakach z wykorzystaniem obiektów zdigitalizowanych w ramach działania 1. System wykorzystujący nowoczesną technologię (czujniki zbliżeniowe, rozszerzoną rzeczywistość, lokalizację) pozwoli użytkownikowi uzyskać informacje kontekstowe na temat wybranych obiektów w salach ekspozycyjnych oraz w przestrzeni miejskiej. Umożliwi tworzenie prostych zadań terenowych oraz quizów sprawdzających zdobytą wiedzę. Interaktywne przewodniki tworzone przez Partnerów Projektu będą dostępne na urządzeniach mobilnych zwiedzających (oraz tablety na wyposażeniu obiektu). Baza opisanych obiektów zgrupowanych w tematyczne galerie zasili również istniejący już produkt – portal kulturawzasięgu.pl dając zdalny dostęp do wirtualnych wystaw. Stworzony w ramach modułu system gier miejskich możliwy będzie do wykorzystania podczas wydarzeń takich jak np. Święto województwa, Noc Muzeów i rozmaitych projektów turystycznych. Jednocześnie system zaoferuje program lojalnościowy – np. pojawienie się w X miejscach w określonym czasie zaowocuje bezpłatnym wstępem do muzeum (w postaci elektronicznego biletu w aplikacji).

4. Promocja regionalnej oferty kulturalnej. Działania wzmacniające promocję oferty kulturalnej i zasobów dziedzictwa regionalnego, w tym m.in. rozbudowa zainicjowanego w ramach RPO 2007-2013 Systemu Elektronicznego Plakatu w zakresie zarówno funkcjonalnym jak ilościowym. Ekrany posłużą prezentacji obiektów digitalizowanych w ramach modułu 1, stanowiąc też będą kolejny krok rozwoju dla współtworzonej przez Partnerów Projektu bazy danych o wydarzeniach kulturalnych, która obecnie stanowi zbiór ok 500 nadchodzących propozycji. Udostępnione na portalu kulturawzasięgu.pl wydarzenia znajdą nowy nośnik informacji w najważniejszych obiektach kulturalnych regionu.

Planowane działania powinny przełożyć się na konkretne zamówienia/dostawy:

- Zakup usług szkoleniowych z zakresu prawa autorskiego i praw pokrewnych pod kątem przygotowania zbiorów do digitalizacji oraz udostępniania oraz usług szkoleniowych z zakresu standardów i dobrych praktyk procesu digitalizacji
- Zakup usług asysty prawnej niezbędnej do określenia statusu prawnego-autorskiego części kolekcji zgłoszonych do digitalizacji i udostępnienia w ramach projektu
- Zakup sprzętu i oprogramowania do digitalizacji z przeznaczeniem dla partnerów projektu
- Zakup sprzętu i oprogramowania dla centrum przetwarzania danych z przeznaczeniem do obsługi usług elektronicznych (dotyczy systemów: repozytorium cyfrowe i wirtualne muzeum, wirtualne przewodnictwo i gry terenowe, systemy rezerwacji i sprzedaży biletów)
- Zakup sprzętu na potrzeby systemu elektronicznego plakatu (wyświetlacze); Wdrożenie systemu

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

- Zakup usług digitalizacji zbiorów dziedzictwa regionalnego w posiadaniu partnerów projektu
- Zakup i wdrożenie systemów informatycznych : repozytorium cyfrowe i wirtualne muzeum, wirtualne przewodnictwo i gry terenowe, systemy rezerwacji i sprzedaży biletów

Realizacja projektu ułatwi dotarcie do oferty kulturalnej regionu, wzbogacając jednocześnie jej prezentację i eliminując zjawiska takie jak bariera językowa, braki w postaci papierowych przewodników jednocześnie zapewniając szeroki dostęp do zdigitalizowanych dóbr dziedzictwa regionalnego.

3. Opis usług i produktów, które należy wykonać w ramach zamówienia.

Stan wyjściowy: Wykonawca będzie pracował na podstawie dokumentów dostarczonych przez Zamawiającego: Założeniach i szkicu koncepcji. Potrzeby wstępnie zadeklarowanych 74 Partnerów projektu zostały z nimi uzgodnione poprzez badanie ankietowe i wstępnie wycenione. Dokumentacja z tego procesu zostanie przekazana Wykonawcy.

3.1. Koncepcja projektu „Kultura w zasięgu 2.0 – usługa polega na opracowaniu koncepcji dotyczącej wdrożenia zaplanowanych w projekcie produktów oraz rozbudowy istniejących systemów wdrożonych w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Kujawsko-Pomorskiego na lata 2007-2013. Rozbudowa będzie polegała na stworzeniu nowych e-usług dla mieszkańców, pozyskaniu i prezentacji nowych zasobów danych i modernizacji systemów dziedzinowych używanych przez partnerów projektu, którymi będą instytucje kultury. Ponadto koncepcja musi uwzględniać wszelkie prace związane z integracją i konsolidacją systemów używanych przez Lidera i Partnerów projektu. Szczegóły koncepcji po podpisaniu umowy będą ustalane z zespołem zamawiającego przy wsparciu technicznym ze strony zespołu wykonawcy. Wykonawca otrzyma od zamawiającego zestaw dokumentacji obejmujący dane ankietowe oraz uzgodnienia w zakresie potrzeb poszczególnych Partnerów projektu.

3.2. Koncepcja powinna uwzględniać m.in.:

- Sformułowanie założeń dla rozbudowy istniejących oraz dla stworzenia nowych e-usług w zakresie e-Kultury, opisanie elementów składowych, modelu komunikacji pomiędzy elementami, aplikacji, sprzętu, wykonania usług wdrożeniowych, szkoleń oraz innych działań koniecznych do sprawnego wdrożenia projektu „Kultura w zasięgu 2.0”. Dokumentacja musi zawierać sformułowanie ram organizacyjnych przedsięwzięcia, harmonogram działań, zaproponowanie i wybór technologii oraz najbardziej optymalnego wariantu realizacji. Ze względu na to, że studium musi zawierać analizę wariantów, należy je uwzględnić i opisać również w koncepcji. Opracowanie finalnej wersji Koncepcji projektu (forma przekazania – raport) musi zawierać całkowity plan realizacji projektu. Wykonawca proponuje najkorzystniejszy wariant koncepcji projektu ze względu na najlepsze osiągnięcie zakładanych celów oraz optymalne wykorzystanie budżetu projektu.

Zamawiający zastrzega sobie prawo do recenzji koncepcji lub jej odrzucenia w przypadku złej oceny funkcjonalności, braku spełniania norm określonych przepisami, bądź braku rozwiązań wynikających z potrzeb i oczekiwań Partnerów lub Lidera. W przypadku braku akceptacji przez Zamawiającego przedstawionej Koncepcji rozwiązań zaplanowanych do wdrożenia w projekcie, Wykonawca zobowiązuje się przedstawić kolejny wariant uwzględniający uwagi Zamawiającego do akceptacji w ciągu 4 dni roboczych. Zamawiający w przypadku braku akceptacji przedstawionej Koncepcji ma obowiązek pisemnego uzasadnienia swej decyzji wraz z wskazaniem elementów, które

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

wymagają przeprojektowania. W sytuacji gdy Wykonawca nie uwzględni uwag wskazanych przez Zamawiającego w dodatkowym wyznaczonym terminie uznaje się, że Koncepcja nie została przez Wykonawcę wykonana.

W oparciu o uzyskane dane, Wykonawca zaproponuje koncepcję realizacji projektu oraz sposób integracji rozwiązań regionalnych z wdrożonymi u Lidera i Partnerów systemami.

Zamawiający zakłada, że przedstawiony w niniejszej specyfikacji zarys elementów składowych projektu nie jest wersją ostateczną i będzie podlegał modyfikacjom na etapie wykonywania ostatecznej koncepcji projektu. Koncepcja będzie powstawać w wyniku konsultacji wykonawcy z Zamawiającym oraz Partnerami.

Opracowaną koncepcję Wykonawca dostarczy Zamawiającemu w formie papierowej (wydruk kolorowy) w 5 oprawionych egzemplarzach w formacie A4 oraz w wersji elektronicznej na 5 nośnikach CD w używanym powszechnie edytowalnym formacie doc., a obliczenia w pełni edytowalnym formacie xls. z możliwością podglądu formuł i funkcji. Dla zapisu obrazów preferowanym formatem jest JPEG.

Zamawiający zastrzega sobie prawo do recenzji koncepcji lub jej odrzucenia w przypadku złej oceny funkcjonalności, braku spełniania norm określonych przepisami, bądź braku rozwiązań wynikających z potrzeb i oczekiwań Partnera. W przypadku braku akceptacji przedstawionej koncepcji przez Zamawiającego, Wykonawca zobowiązuje się przedstawić Zamawiającemu do akceptacji kolejny wariant uwzględniający uwagi w ciągu 5 dni roboczych. Zamawiający w przypadku braku akceptacji przedstawionej koncepcji ma obowiązek pisemnego uzasadnienia swej decyzji wraz z wskazaniem elementów, które wymagają przeprojektowania. W sytuacji gdy wykonawca nie uwzględni uwag wskazanych przez zamawiającego w dodatkowym wyznaczonym terminie uznaje się, że koncepcja nie została przez Wykonawcę wykonana.

3.2. Studium Wykonalności projektu „Kultura w zasięgu 2.0”

Studium Wykonalności powinno zawierać sformułowanie założeń funkcjonalnych systemu, opisanie elementów składowych, modelu komunikacji pomiędzy elementami składowymi, wykonanie aplikacji, dostarczenie sprzętu, wykonanie usług wdrożeniowych, szkoleń oraz innych działań koniecznych do sprawnego wdrożenia projektu „Kultura w zasięgu 2.0”. Sformułowanie ram organizacyjnych przedsięwzięcia, zaproponowanie i wybór technologii oraz najbardziej optymalnego jednego wariantu realizacji z trzech przygotowanych. Założenia muszą dotyczyć całego zakresu projektu.

Dokument powinien być rozwinięciem przedstawionego w niniejszym dokumencie zarysu koncepcji, poszerzonym o dodatkowe elementy oraz uzupełnionym o uwagi i sugestie Partnerów projektu oraz doświadczenie Wykonawcy. Dokument powinien obejmować również wymagania opisu aplikacji i oprogramowania, które mogłyby być wykorzystane podczas zamówień, na etapie wdrażania projektu. Dodatkowo należy zaproponować najkorzystniejszy wariant eksploatacji projektu. W ramach koncepcji i studium wykonalności opracować należy założenia eksploatacji produktów projektu po zakończeniu realizacji projektu, w tym określenie sposobu finansowania. Projekt musi mieć zapewnioną trwałość przez okres 5 lat od daty zakończenia realizacji projektu. Wykonawca proponuje optymalny wariant eksploatacji, gwarantujący trwałość projektu we wspomnianym okresie zawierający analizę finansową każdego wariantu. Studium wykonalności musi określać prawa i obowiązki uczestników projektu. Zakładając, że Liderem projektu jest Województwo Kujawsko-Pomorskie.

Wykonawca opracuje i dostarczy Zamawiającemu Studium wykonalności opracowane zgodnie z wymaganiami Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Kujawsko-Pomorskiego na lata 2014-2020,

Wnioski zawarte w studium wykonalności muszą być zgodne z przyjętą przez Zamawiającego Koncepcją.

Dokumenty muszą być przygotowane w taki sposób, aby Zamawiający mógł na ich podstawie niezwłocznie przystąpić do realizacji zaprojektowanych działań.

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

Studium Wykonalności powinno obejmować w zakresie minimalnym takie podstawowe zagadnienia jak:

- 1) Tytuł projektu;
- 2) Słownik stosowanych pojęć
- 3) Analiza instytucjonalna;
- 4) Nazwa wnioskodawcy;
- 5) Wykaz Partnerów projektu wraz z danymi identyfikacji;
- 6) Genezę projektu, opis stanu istniejącego i analizy otoczenia;
- 7) Opis merytoryczny zakresu projektu, który został wskazany w punkcie 2 z podziałem na moduły i czas realizacji. Opis powinien zwracać charakterystykę, każdego elementu, opis funkcjonalny, cel wdrożenia;
- 8) Opis projektu a polityka rządowa, regionalna i lokalna;
- 9) Doświadczenie wnioskodawcy;
- 10) Identyfikacja projektu i opis celów projektu;
- 11) Spójność celów projektu z celami dokumentów strategicznych
- 12) Lokalizacja projektu;
- 13) Opis i cele projektu wraz z uzasadnieniem potrzeby realizacji projektu;
- 14) Odniesienie do celu działania/poddziałania wskazanego w RPO WK-P na lata 2014-2020;
- 15) Analiza wykonalności i analiza wariantów;
- 16) Harmonogram realizacji zadań
- 17) System i struktura zarządzania projektem;
- 18) Plan informacji i promocji projektu
- 19) Uwarunkowania prawne realizacji projektu;
- 20) Analiza występowania pomocy publicznej w projekcie;
- 21) Analiza finansowa projektu;
- 22) Założenia do analizy finansowej;
- 23) Analiza kosztów i korzyści;
- 24) Analiza ryzyka i wrażliwości;
- 25) Analiza wykonalności prawnej
- 26) Opis zakresu rzeczowego dla poszczególnych parterów oraz łącznie dla całego projektu,
- 27) Wykaz i opis szczegółowy szkoleń koniecznych do przeprowadzenia w ramach projektu dla każdego komponentu;
- 28) Zakres praw i obowiązków Lidera i Partnerów projektu
- 29) Eksploatacja i trwałość produktów projektu wraz z analizą kosztową w podziale na każdego partnera
- 30) Zgodność projektu z wymaganiami w zakresie bezpieczeństwa przetwarzania danych
- 31) Realizacja zasad horyzontalnych UE
- 32) Wykorzystane materiały i dokumentacje związane z projektem, definicje

Opracowane studium wykonalności Wykonawca dostarczy Zamawiającemu w formie papierowej (wydruk kolorowy) w 5 oprawionych egzemplarzach w formacie A4 oraz w wersji elektronicznej na 5 nośnikach CD w używanym powszechnie edytowalnym formacie doc., a obliczenia w pełni edytowalnym formacie xls. z możliwością podglądu formuł i funkcji. Dodatkowo dla przeprowadzonej analizy finansowej i ekonomicznej należy stworzyć i załączyć model finansowy w formacie .xls wraz z widocznymi (nieukrytymi) działającymi formułami. Dla zapisu obrazów preferowanym formatem jest JPEG.

Zamawiający zastrzega sobie prawo do recenzji studium wykonalności lub jego odrzucenia w przypadku niewłaściwej oceny funkcjonalności, braku spełniania norm określonych przepisami, bądź braku rozwiązań wynikających z potrzeb i oczekiwań Lidera i Partnerów Projektu. W przypadku braku akceptacji przedstawionego studium wykonalności przez Zamawiającego, Wykonawca zobowiązuje się przedstawić Zamawiającemu do akceptacji kolejny wariant uwzględniający uwagi w

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

ciągu 5 dni roboczych. Zamawiający w przypadku braku akceptacji przedstawionego studium wykonalności ma obowiązek pisemnego uzasadnienia swej decyzji wraz z wskazaniem elementów, które wymagają przeprojektowania. W sytuacji gdy wykonawca nie uwzględni uwag wskazanych przez zamawiającego w dodatkowym wyznaczonym terminie uznaje się, że studium wykonalności nie zostało przez Wykonawcę wykonane.

Zamawiający dopuszcza, że liczba Partnerów może się zmienić w czasie realizacji Zamówienia w zakresie +/-10% licząc od podanej w załączonym do dokumentacji załączniku nr 1 liczby Partnerów. W przypadku takiej zmiany Partnerów

3.4. Nadzór autorski nad dokumentacją wytworzoną w ramach zamówienia.

Wykonawca zapewni nadzór autorski nad dostarczonymi dokumentami i będzie wprowadzał zgłaszane przez Zamawiającego poprawki do dostarczanych dokumentów w czasie 18 miesięcy od daty odbioru dokumentacji.

Wykonawca jest zobowiązany w terminie nie dłuższym niż 18 miesięcy od dnia przekazania przedmiotu zamówienia (odbiór liczy się od dnia podpisania Końcowego Protokołu Odbioru, o którym mowa w umowie będącej załącznikiem nr 2 do SIWZ) do aktualizacji Studium Wykonalności oraz Koncepcji będących przedmiotem zamówienia między innymi w sytuacji:

- gdy zmieni się zakres rzeczowo finansowy projektu np. dostosowanie do obowiązujących przepisów prawa, zmiany ilości Partnerów,
- zmian wytycznych określających wymagania dla studiów wykonalności w zakresie społeczeństwa informacyjnego, dla projektów ubiegających się o dofinansowanie realizacji z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Kujawsko- Pomorskiego na lata 2014-2020).

4. Harmonogram realizacji – poszczególnych etapów.

Harmonogram może ulec zmianie w przypadku zaoferowania krótszego terminu realizacji zamówienia lub zaproponowania korzystniejszych wersji harmonogramu dla Zamawiającego przez Wykonawcę. Prace zostały podzielone na III Etapy i dwie płatności.

Numer i nazwa etapu technicznego		Zakres etapu	Maksymalny czas zakończenia etapu liczony w dniach kalendarzowych (czas jest liczony od dnia zawarcia umowy)
Płatność 1			
Etap I A	Opracowanie Koncepcji i dostarczenie do siedziby Zamawiającego	1. Przekazanie wstępnej wersji Koncepcji do Zamawiającego w formie edytowalnej na adres mailowy wskazany w umowie w celu weryfikacji.	Zgodnie z ofertą Maksymalnie 20 dni
		2. Zamawiający ma obowiązek przekazać uwagi nie później niż 3 dni od dnia otrzymania raportów do weryfikacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres wskazany w umowie.	5 dni
		3. Wykonawca ma obowiązek wprowadzić uwagi i poprawioną wersję przesłać Zamawiającemu za pośrednictwem poczty elektronicznej	5 dni

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

		w celu akceptacji	
		4.Akceptacja Zamawiającego	5 dni
		5. Przesłanie do Zamawiającego ostatecznej wersji Koncepcji na adres mailowy wskazany w umowie . Wersja papierowa musi być przekazana Zamawiającemu wraz z odbiorem etapu II.	3 dni
Etap I B	Opracowanie Studium Wykonalności i dostarczenie do siedziby Zamawiającego	1. Przekazanie wstępnej wersji Studium Wykonalności do Zamawiającego w formie edytowalnej na adres mailowy wskazany w umowie w celu weryfikacji	Zgodnie z ofertą Maksymalnie 42 dni
		2. Zamawiający ma obowiązek przekazać uwagi nie później niż 5 dni od dnia otrzymania raportów do weryfikacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres wskazany w umowie.	5 dni
		3. Wykonawca ma obowiązek wprowadzić uwagi i poprawioną wersję przesłać Zamawiającemu za pośrednictwem poczty elektronicznej w celu akceptacji	5 dni
		4.Akceptacja Zamawiającego	5 dni
		5.Przesłanie do Zamawiającego ostatecznej wersji Studium Wykonalności na adres mailowy wskazany w umowie, wersja papierowa musi być przekazana Zamawiającemu wraz z odbiorem etapu II.	3 dni

Płatność 2		Czas liczony od dnia końcowego odbioru przedmiotu umowy)
Etap II	Nadzór autorski	18 miesięcy

Potencjalni Partnerzy projektu (liczba partnerów może ulec zmianie +/-10% licząc od podanej poniżej liczby Partnerów):

Organ Prowadzący	Instytucja kultury	Typ
UG Dobrcz	Gminny Ośrodek Kultury w Dobrczu	ANIMACJA

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

UG Dobrcz	Gminna Biblioteka Publiczna w Dobrczu	BIBLIOTEKA
UG Gąsawa	Urząd w Gąsawie	JST
UG Gostycyn	Gminna Biblioteka Publiczna w Gostycynie	BIBLIOTEKA
UG Kowalewo Pomorskie	Miejsko-Gminny Ośrodek Kultury im. Władysława Stanisława Reymonta	ANIMACJA
UG Lubiewo	Biblioteka - Centrum Kultury i Promocji Gminy Lubiewo	BIBLIOTEKA
UG Mogilno	Muzeum Ziemi Mogileńskiej w Chabsku	MUZEUM
UG Płużnica	Gminna Biblioteka Publiczna w Płużnicy	BIBLIOTEKA
UM Aleksandrów	Miejskie Centrum Kultury w Aleksandrowie Kujawskim	ANIMACJA
UM Brodnica	Muzeum w Brodnicy	MUZEUM
UM Bydgoszcz	PAŁAC MŁODZIEŻY	ANIMACJA
UM Bydgoszcz	Miejskie Centrum Kultury	ANIMACJA
UM Bydgoszcz	Galeria Miejska bwa Bydgoszcz	GALERIA
UM Bydgoszcz	Muzeum Okręgowe im. L. Wyczółkowskiego	MUZEUM
UM Bydgoszcz	Teatr Polski im. Hieronima Konieczki	TEATR
UM Chełmno	Chełmiński Dom Kultury w Chełmnie	ANIMACJA
UM Chełmno	Muzeum Ziemi Chełmińskiej w Chełmnie	MUZEUM
UM Ciechocinek	CIECHOCINEK MIEJSKIE CENTRUM KULTURY	ANIMACJA
UM Ciechocinek	Miejska Biblioteka Publiczna im. Janusza Żernickiego	BIBLIOTEKA
UM Grudziądz	Centrum Kultury Teatr	ANIMACJA
UM Grudziądz	Biblioteka Miejska im. W. Kulerskiego	BIBLIOTEKA
UM Grudziądz	Muzeum im. ks. dr. Władysława Łęgi	MUZEUM
UM Inowrocław	Kujawskie Centrum Kultury	ANIMACJA
UM Inowrocław	BIBLIOTEKA MIEJSKA IM. JANA KASPROWICZA	BIBLIOTEKA
UM Mogilno	Mogileński Dom Kultury w Mogilnie	ANIMACJA
UM Nakło	Nakielski Ośrodek Kultury im. Zygmunta Kornaszewskiego	ANIMACJA
UM Nakło	Muzeum Ziemi Krajeńskiej w Nakle nad Notecią	MUZEUM

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

UM Radziejów	Radziejowski Dom Kultury	ANIMACJA
UM Rypin	Rypiński Dom Kultury	ANIMACJA
UM Rypin	Miejsko Powiatowa Biblioteka Publiczna	BIBLIOTEKA
UM Rypin	Muzeum Ziemi Dobrzyńskiej w Rypinie	MUZEUM
UM Szubin	Szubiński Dom Kultury w Szubinie	ANIMACJA
UM Szubin	Muzeum Ziemi Szubińskiej im. Zenona Erdmanna w Szubinie	MUZEUM
UM Świecie	Ośrodek Kultury, Sportu i Rekreacji w Świeciu	ANIMACJA
UM Toruń	Miasto Gmina Toruń	ANIMACJA
UM Toruń	Centrum Kultury Dwór Artusa	ANIMACJA
UM Toruń	Centrum Sztuki Współczesnej	ANIMACJA
UM Toruń	Centrum Kultury Zamek Krzyżacki	ANIMACJA
UM Toruń	Dom Muz	ANIMACJA
UM Toruń	Toruńska Agenda Kulturalna	ANIMACJA
UM Toruń	Centrum Nowoczesności Młyn Wiedzy	INNE
UM Toruń	Muzeum Okręgowe w Toruniu	MUZEUM
UM Toruń	Toruńska Orkiestra Symfoniczna	MUZYKA
UM Toruń	Teatr Baj Pomorski	TEATR
UM Tuchola	Tucholski Ośrodek Kultury w Tucholi	ANIMACJA
UM Włocławek	CENTRUM KULTURY "BROWAR B."	ANIMACJA
UM Włocławek	MIEJSKA BIBLIOTEKA PUBLICZNA IM. ZDZISŁAWA ARENTOWICZA	BIBLIOTEKA
UM Włocławek	GALERIA SZTUKI WSPÓŁCZESNEJ	GALERIA
UM Włocławek	TEATR IMPRESARYJNY IM. WŁODZIMIERZA GNIAZDOWSKIEGO	TEATR
UM Żnin	Żniński Dom Kultury	ANIMACJA
UM Żnin	Muzeum w Żninie	MUZEUM
UMiG Golub-Dobrzyń	Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna im. Ks. F. Malinowskiego	BIBLIOTEKA
UMiG Górzno	Gminny Ośrodek Kultury w Górznie	ANIMACJA
UMiG Górzno	Gminna Biblioteka Publiczna w Górznie	BIBLIOTEKA
UMiG Solec	Soleckie Centrum Kultury	ANIMACJA
UMiG Solec	Muzeum Solca im. księcia Przemysła	MUZEUM
UMWKP	Wojewódzki Ośrodek Animacji Kultury w Toruniu	ANIMACJA

Projekt współfinansowany z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

UMWKP	Kujawsko-Pomorskie Centrum Kultury w Bydgoszczy	ANIMACJA
UMWKP	Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna im. dr Witolda Bełzy w Bydgoszczy	BIBLIOTEKA
UMWKP	Wojewódzka Biblioteka Publiczna - Książnica Kopernikańska w Toruniu	BIBLIOTEKA
UMWKP	Pedagogiczna Biblioteka Wojewódzka w Bydgoszczy	BIBLIOTEKA
UMWKP	Galeria i Ośrodek Plastycznej Twórczości Dziecka w Toruniu	GALERIA
UMWKP	Muzeum Etnograficzne im. Marii Znamierowskiej-Prüfferowej w Toruniu	MUZEUM
UMWKP	Muzeum Ziemi Kujawskiej i Dobrzyńskiej we Włocławku	MUZEUM
UMWKP	Pałac Lubostroń	MUZEUM
UMWKP	Filharmonia Pomorska im. Ignacego Paderewskiego w Bydgoszczy	MUZYKA
UMWKP	Opera "NOVA" w Bydgoszczy	MUZYKA
UMWKP	Kujawsko-Pomorski Impresaryjny Teatr Muzyczny w Toruniu	TEATR
UMWKP	Teatr im. Wilama Horzycy w Toruniu	TEATR
UKW	Biblioteka Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego	BIBLIOTEKA
UMK	Biblioteka Uniwersytecka w Toruniu	BIBLIOTEKA
UTP	Biblioteka Główna Uniwersytetu Technologiczno-Przyrodniczego im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy	BIBLIOTEKA
LIDER	Województwo Kujawsko-Pomorskie	JST