

**Wniosek do Budżetu Miasta Konina w ramach
Konińskiego Budżetu Obywatelskiego**

Imię i nazwisko Wnioskodawcy^{1*}:

JERZY STANISŁAW ŁOJKO

Współpraca Barbara Andrzejewska, Magdalena Żyła

Adres Wnioskodawcy^{1*}:

Telefon kontaktowy do Wnioskodawcy^{1*}:

Adres e-mail Wnioskodawcy^{1*} (pole nieobowiązkowe):

Preferowana forma kontaktu Urzędu Miejskiego z Wnioskodawcą¹ (zaznaczyć właściwe):

Kontakt telefoniczny

Poczta e-mail

Nazwa zadania (prosimy o zmieszczenie się w max 250 znakach)¹:

KONIŃSKIE CENTRUM EDUKACJI CYFROWEJ IM. JANA ZEMELKI

Skrócony opis (prosimy o zmieszczenie się w max 500 znakach)¹.

Państwa skrócony opis będzie wykorzystywany na potrzeby promocji Projektów:

Prezentowany projekt ma na celu prowadzenie działalności edukacyjnej wśród mieszkańców Konina (zwody niszowe). Będzie to praktyczna obsługa programów służących tworzeniu wydawnictw, filmów, prezentacji, stron internetowych, fotografii, itd. Materiały, bazy danych będą służyły edukacji, promocji miasta, prezentacji dziedzictwa kulturowego, wzbogacaniu kapitału ludzkiego. Centrum będzie powiązane z Miejską Biblioteką Publiczną i miałyby siedzibę przy ul. Dworcowej 13.

Centrum współdziałałoby z jednostkami organizacyjnymi Urzędu Miasta.

Pelen opis (prosimy o zmieszczenie się w max 3500 znaków)¹:

Projekt zakłada utworzenie Centrum Edukacji Elektronicznej im. Jana Zemełki, które zajmowałoby się kształceniem młodzieży szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych, mieszkańców Konina w zakresie nauk humanistycznych z wykorzystaniem zasobów sieci internetowej. Starsze osoby i studentów inspirowałoby do zdobywania stopni naukowych z takich dziedzin jak historia, historia sztuki, geografia, dziennikarstwo, prasoznawstwo, bibliotekoznawstwo, informacja naukowa i inne aby pomnażać kapitał ludzki Naszego Miasta. Zainteresowani (szczególnie młodzież) poznaliby tajniki tworzenia publikacji, grafiki komputerowej, filmów, stron internetowych, e-boków, książek cyfrowych i różnych publikacji multimedialnych. Nauka będzie bezpłatna.

Efektom prowadzonych działań byłoby uzyskanie wsparcia uczonych i twórców wywodzących się z Konina, którzy w ramach spotkań zaprezentowaliby swoje dokonania.

Program działania sprowadzały się do kilku płaszczyzn:

- nauka obsługi programów komputerowych Adobe Premier, After Effects, Adobe Design, Corel Draw, Foto-Shop, programy do tworzenia stron internetowych, pakiet Microsoft Office;
- tworzenie baz danych (foto galerie, digitalizacja źródeł, tworzenie książek elektronicznych, gromadzenie wartościowych publikacji elektronicznych poświęconych miastu i regionowi konińskiemu). Jednym z zakładanych efektów byłoby stworzenie wirtualnego Muzeum Miasta, edycja źródeł (np. Życie i działalność Jana Zemełki 1539-1607, Konińska Encyklopedia Internetowa);
- współpraca z Urzędem Miasta i jego jednostkami organizacyjnymi oraz organizacjami pozarządowymi w zakresie promocji (Centrum Informacji Miejskiej, Polskie Towarzystwo Turystyczno-Krajoznawcze), szkołami licealnymi (zajęcia fakultatywne);
- gromadzenie różnych wydawnictw regionalnych i dokumentowanie historii miasta i regionu;
- udostępnianie zbiorów zainteresowanych;
- praca w sieci;
- kształcenie w niszowych kierunkach wiedzy (digitalizacja, obsługa baz danych, tworzenie bibliotek cyfrowych);
- współpraca ze środowiskiem naukowym (szczególnie uczonymi oraz twórcami pochodzącymi z Konina).

Do realizacji tych zadań niezbędny jest sprzęt, który zestawiono w załączniku nr 1.

Zakładany efekt to przede wszystkim edukacja elektroniczna i zapobieganie wykluczeniom cyfrowym; wyrabianie krytycyzmu wobec treści publikacji internetowych (ich wartościowanie); wytwarzanie więzi międzypokoleniowych, integracja społeczna, kreowanie postaw społecznych oraz wspieranie utalentowanej młodzieży.

Harmonogram realizacji (pole nieobowiązkowe):

czerwiec - wrzesień 2016 wstępna prezentacja projektu; nawiązanie kontaktu z zainteresowanymi szkołami i organizacjami; promocja oraz rekrutacja zainteresowanych i osób wspierających, kontakty z instytucjami gdzie odbywałyby się praktyki.

wrzesień – grudzień 2016 rozpoczęcie zajęć edukacyjnych

Szacowany koszt:

Siedemdziesiąt jeden tysięcy pięćset złotych

Oczekiwane rezultaty (pole nieobowiązkowe):

--

UWAGA !!!

Jeśli wniosek zakłada realizację wizji artystycznej Autora / Wnioskodawcy konieczne jest dołączenie propozycji w formie załącznika do niniejszego formularza.

TAK		NIE	
------------	--	------------	--

[Redacted Signature]

Podpis Wnioskodawcy

¹ Niezbędne dane do wypełnienia przez Wnioskodawcę

* W związku ze składaniem wnioskiem realizowanym w ramach Konińskiego Budżetu Obywatelskiego wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych.

Oświadczam, iż przyjmuję do wiadomości, że:

- 1) administratorem tak zebranych danych osobowych jest Miasto Konin;
- 2) moje dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu umożliwienia kontaktu przez Urząd Miejski w Koninie;
- 3) moje dane osobowe mogą zostać udostępnione innym podmiotom wyłącznie w celu realizacji proponowanego zadania;
- 4) imię i nazwisko zostanie upublicznione wraz z treścią wniosku w celu realizacji Konińskiego Budżetu Obywatelskiego zgodnie z postanowieniami jego regulaminu;
- 5) podanie danych jest dobrowolne, jednak odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości dalszego przetwarzania i realizowania danego wniosku w ramach Konińskiego Budżetu Obywatelskiego;
- 6) mam prawo dostępu do treści swoich danych i ich poprawiania (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U z 2014 poz. 1182 ze zm.)

[Redacted Signature]

Podpis Wnioskodawcy

Budżet Obywatelski miasta Konina na rok 2017

Konińskie Centrum Edukacji Cyfrowej im. Jana Zemelki

Kalkulacja kosztów

sprzęt	Ilość (sztuk)	Cena orientacyjna (zł)	uwagi
laptop	4	10.000 (10.000)	
Komputery stacjonarne	4	12.000 (22.000)	
monitory	3	2.700 (24.700)	
Drukarka ze skanerem	1	1.500 (26.200)	
Tablet	1	1.000 (27.200)	
kamera	1	3.800 (31.000)	
Aparat fotograficzny	1	2.500 (33.500)	+ karta i ładowarka
Stoły (250x150 cm)	2	1.500 (34.500)	
Rzutnik elektroniczny	1	3.500(38.000)	
Tablica interakcyjna	1	5.500 (43.500)	
4 fotele	4	2000(45.500)	
Program Adobe Premier	1	4.500 (50.000)	
Program Adobe Design	1	7.500 (57.500)	
Program Foto Shop	1	3.000 (60.500)	
Program Morel Draw	1	1.500 (62.000)	
Program After Efect	1	3.500 (65.500)	
Program Windows 8.1			
Pakiet programowy Microsoft Office (Word 2010, Power Paint, itd.)	4	1600 (67.100)	
Literatura fachowa (programy)		1.400 (68.500)	
dyski zewnętrzne	2	600 (69.100)	
regaly	2	1.400 (70.500)	
Razem:		70.500,00 zł	
		Słownie: siedemdziesiąt jeden tysięcy pięćset zł	