

**Ogłoszenie o wyniku postępowania
Usługi**

Świadczenie działań aktywizacyjnych i rozwojowych – Aktywności edukacyjnych i twórczych dla dzieci i młodzieży – mieszkańców Gminy Miejskiej Świdnik, w ramach projektu pn. „Rodzina w Centrum”

SEKCJA I - ZAMAWIAJĄCY

1.1.) Rola zamawiającego

Postępowanie prowadzone jest samodzielnie przez zamawiającego

1.2.) Nazwa zamawiającego: CENTRUM USŁUG SPOŁECZNYCH W ŚWIDNIKU

1.4) Krajowy Numer Identyfikacyjny: REGON 004164916

1.5) Adres zamawiającego

1.5.1.) Ulica: ul. Aleja Lotników Polskich 5

1.5.2.) Miejscowość: Świdnik

1.5.3.) Kod pocztowy: 21-040

1.5.4.) Województwo: lubelskie

1.5.5.) Kraj: Polska

1.5.6.) Lokalizacja NUTS 3: PL814 - Lubelski

1.5.7.) Numer telefonu: 81 468 69 00

1.5.9.) Adres poczty elektronicznej: cus@poczta.e-swidnik.pl

1.5.10.) Adres strony internetowej zamawiającego: <https://cus.e-swidnik.pl/>

1.6.) Adres strony internetowej prowadzonego postępowania:

<https://ezamowienia.gov.pl/mp-client/search/list/ocds-148610-22915450-ecf3-4d5f-9ca9-3a2a7fa6129a>

1.7.) Rodzaj zamawiającego: Zamawiający publiczny - jednostka sektora finansów publicznych - jednostka budżetowa

1.8.) Przedmiot działalności zamawiającego: Ogólne usługi publiczne

SEKCJA II – INFORMACJE PODSTAWOWE

2.1.) Ogłoszenie dotyczy:

Zamówienia publicznego

2.2.) Ogłoszenie dotyczy usług społecznych i innych szczególnych usług: Tak

2.3.) Nazwa zamówienia albo umowy ramowej:

Świadczenie działań aktywizacyjnych i rozwojowych – Aktywności edukacyjnych i twórczych dla dzieci i młodzieży – mieszkańców Gminy Miejskiej Świdnik, w ramach projektu pn. „Rodzina w Centrum”

2.4.) Identyfikator postępowania: ocds-148610-22915450-ecf3-4d5f-9ca9-3a2a7fa6129a

2.5.) Numer ogłoszenia: 2026/BZP 00411101

2.6.) Wersja ogłoszenia: 01

2.7.) Data ogłoszenia: 2026-08-27

2.8.) Zamówienie albo umowa ramowa zostały ujęte w planie postępowań: Tak

2.9.) Numer planu postępowań w BZP: 2026/BZP 00020148/03/P

2.10.) Identyfikator pozycji planu postępowań:

1.3.7 Świadczenie działań aktywizacyjnych i rozwojowych – Aktywności edukacyjnych i twórczych dla dzieci i młodzieży – mieszkańców Gminy Miejskiej Świdnik, w ramach projektu pn. „Rodzina w Centrum”

2.11.) Czy zamówienie albo umowa ramowa dotyczy projektu lub programu współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej: Tak

2.12.) Nazwa projektu lub programu:

„Rodzina w Centrum” nr FELU.08.08-IZ.00-0013/25 realizowany w ramach Działania 8.8 Wsparcie rodziny i pieczy zastępczej (typ projektu 3, 7) Priorytetu VIII Zwiększanie spójności społecznej programu Fundusze Europejskie dla Lubelskiego 2021-2027, współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus

2.13.) Zamówienie/umowa ramowa było poprzedzone ogłoszeniem o zamówieniu/ogłoszeniem o zamiarze zawarcia umowy:
Tak

2.14.) Numer ogłoszenia: 2026/BZP 00337922

SEKCJA III – TRYB UDZIELENIA ZAMÓWIENIA LUB ZAWARCIA UMOWY RAMOWEJ

3.1.) Tryb udzielenia zamówienia wraz z podstawą prawną Zamówienie udzielane jest w trybie podstawowym na podstawie: art. 275 pkt 1 ustawy

SEKCJA IV – PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

4.1.) Numer referencyjny: OP.V.A.2611.14.2026

4.2.) Zamawiający udziela zamówienia w częściach, z których każda stanowi przedmiot odrębnego postępowania: Nie

4.4.) Rodzaj zamówienia: Usługi

Część 1

4.5.1.) Krótki opis przedmiotu zamówienia

Część 1 Zajęcia edukacyjne

Przedmiotem zamówienia jest organizacja i przeprowadzenie zajęć edukacyjnych i twórczych dla dzieci i młodzieży, mających na celu wsparcie uczestników/czek w nauce szkolnej, rozwijanie kompetencji kluczowych, umiejętności poznawczych oraz kompetencji społecznych. Zajęcia mają wspierać rozwój uczestników/czek poprzez naukę w formule aktywizującej, dostosowanej do wieku i możliwości dzieci, w tym dzieci z trudnościami edukacyjnymi oraz z niepełnosprawnościami.

Program zajęć edukacyjnych obejmuje wspieranie rozwoju szkolnego uczestników/czek, podnoszenie kompetencji podstawowych oraz rozwijanie umiejętności uczenia się, zwiększających szanse edukacyjne i społeczne dzieci i młodzieży zagrożonych wykluczeniem społecznym oraz ubóstwem.

W ramach realizacji zajęć przewiduje się na przykład:

1. indywidualne i grupowe zajęcia z czytania, pisania i liczenia, dostosowane do poziomu i potrzeb uczestników/czek,
2. ćwiczenia rozwijające logiczne myślenie oraz umiejętność rozwiązywania problemów, w tym łamigłówek, gry edukacyjne i zadania praktyczne,
3. wsparcie dzieci z trudnościami w nauce, w tym dzieci z niepełnosprawnościami, poprzez stosowanie dostosowanych metod pracy i materiałów edukacyjnych,
4. eksperymenty, obserwacje oraz działania służące poznawaniu środowiska naturalnego,
5. zabawy liczbowo-logiczne oraz gry planszowe rozwijające kompetencje matematyczne,
6. zajęcia z podstaw języka angielskiego i/lub innych języków obcych,
7. zajęcia kreatywne przybliżające ważne wydarzenia historyczne,
8. naukę technik efektywnego uczenia się, w tym notowania, czytania ze zrozumieniem oraz korzystania z pomocy dydaktycznych,
9. wdrażanie nieszablonowych technik uczenia się i przyswajania wiedzy,
10. rozwijanie umiejętności planowania dnia i organizacji nauki poprzez tworzenie planów, kalendarzy i list zadań,
11. działania wspierające rozwój samodyscypliny i motywacji, w tym wyznaczanie celów krótko- i długoterminowych oraz wzmacnianie postępów uczestników/czek,
12. inne metody prowadzenia zajęć edukacyjnych ukierunkowane na poprawę wyników w nauce i samodyscyplinę.

Zakres zajęć obejmuje w szczególności:

1. pomoc w nauce i rozwijanie umiejętności szkolnych,
2. rozwijanie umiejętności czytania, pisania i liczenia
3. ćwiczenia rozwijające logiczne myślenie oraz rozwiązywanie problemów,
4. warsztaty tematyczne z zakresu: przyrody, matematyki, języków obcych, historii, edukacji społecznej, itp.
5. rozwijanie umiejętności uczenia się,
6. planowanie i organizację czasu,
7. gry edukacyjne i zadania praktyczne,
8. łamigłówki i ćwiczenia rozwijające koncentrację,
9. rozwijanie samodyscypliny i umiejętności radzenia sobie z obowiązkami szkolnymi,
10. wsparcie dzieci z trudnościami w nauce poprzez dostosowane metody i materiały edukacyjne.

Liczba uczestników/czek: po 16 uczestników/czek, dwie grupy, średnio po 6-8 osób na jedną grupę. W ramach zajęć przewiduje się także wsparcie dla dzieci z trudnościami w nauce, w tym z niepełnosprawnościami, poprzez dostosowanie metod pracy i materiałów edukacyjnych do ich możliwości.

Wymiar i organizacja zajęć:

Łączna liczba godzin: 288 godzin dydaktycznych, w tym:

a) 90 godzin w 2026 r.

b) 198 godzin w 2027 r.,

Szacowana ilość zajęć wynosi średnio od 1 do 5 razy w tygodniu, w zależności od możliwości uczestników/czek oraz potrzeb projektu. Jedno spotkanie obejmuje średnio 3-4 godziny dydaktyczne (przez godzinę dydaktyczną rozumie się 45 minut), natomiast Zamawiający dopuszcza realizację zajęć zarówno w mniejszym, jak i większym wymiarze godzinowym.

4.5.3.) Główny kod CPV: 80000000-4 - Usługi edukacyjne i szkoleniowe

4.5.4.) Dodatkowy kod CPV:

80570000-0 - Usługi szkolenia w dziedzinie rozwoju osobistego

4.5.5.) Wartość części: 50832 PLN

Część 2

4.5.1.) Krótki opis przedmiotu zamówienia

Część 2 - Zajęcia twórcze i artystyczne

Przedmiotem zamówienia jest organizacja i przeprowadzenie zajęć twórczych i artystycznych dla dzieci i młodzieży, mających na celu rozwijanie kreatywności, wyobraźni, wrażliwości i ekspresji twórczej oraz kompetencji społecznych uczestników/czek.

Program zajęć obejmuje działania rozwijające kreatywność, wyobraźnię, ekspresję twórczą, kompetencje społeczne oraz umiejętność współpracy w grupie. Zajęcia mają wspierać rozwój emocjonalny i społeczny dzieci i młodzieży poprzez różnorodne formy aktywności artystycznej i twórczej. Zajęcia mają rozwijać wyobraźnię, wrażliwość estetyczną oraz umiejętność współpracy w grupie.

W ramach realizacji zajęć przewiduje się na przykład:

1. pracę z różnymi technikami plastycznymi, w tym m.in.: malowanie farbami, rysunek, grafikę, kolaż, techniki mieszane,
2. tworzenie przedmiotów rękodzielniczych, w szczególności: ozdób, biżuterii, prac wykonywanych z wykorzystaniem materiałów z recyklingu i upcyklingu,
3. eksperymentowanie z fakturą, kolorem i formą w celu rozwijania wyobraźni, kreatywności oraz wrażliwości estetycznej uczestników/czek;
4. ćwiczenia aktorskie i improwizacyjne rozwijające umiejętność wyrażania emocji, komunikacji interpersonalnej oraz budowania pewności siebie,
5. tworzenie i odgrywanie scenek oraz krótkich przedstawień tematycznych,
6. realizację wspólnego projektu teatralnego zakończonego publiczną prezentacją lub pokazem,
7. naukę podstaw gry na prostych instrumentach perkusyjnych i melodycznych,
8. wspólne śpiewanie, tworzenie muzyki oraz komponowanie prostych utworów i piosenek,
9. zabawy rytmiczne i ruchowe wspierające rozwój koordynacji ruchowej, poczucia rytmu oraz ekspresji ruchowej,
10. zajęcia taneczne, naukę podstawowych kroków i prostych choreografii z różnych stylów tanecznych,
11. ćwiczenia rozwijające świadomość ciała, koordynację oraz umiejętność pracy zespołowej,
12. przygotowanie wspólnego układu tanecznego prezentowanego podczas wydarzenia podsumowującego cykl zajęć,
13. organizację wystawy prac plastycznych i rękodzielniczych wykonanych przez uczestników/czek,
14. przygotowanie przedstawienia teatralnego, koncertu muzycznego lub pokazu artystycznego z udziałem uczestników/czek zajęć,
15. tworzenie gazetki młodzieżowej zawierającej wywiady, artykuły, recenzje oraz autorskie prace uczestników/czek,
16. inne metody prowadzenia zajęć o charakterze twórczym i/lub artystycznym.

Zakres zajęć obejmuje w szczególności:

1. warsztaty plastyczne,
2. warsztaty rękodzielnicze,
3. zajęcia teatralne,
4. zajęcia muzyczne,
5. zajęcia taneczne,
6. techniki mieszane,
7. realizację projektów grupowych.

Liczba uczestników/czek: po 16 uczestników/czek, dwie grupy, średnio po 6-8 osób na jedną grupę. W ramach zajęć przewiduje się także wsparcie dla dzieci z trudnościami w nauce, w tym z niepełnosprawnościami, poprzez dostosowanie metod pracy i materiałów edukacyjnych do ich możliwości.

Wymiar i organizacja zajęć:

Łączna liczba godzin: 288 godzin dydaktycznych, w tym:

a) 90 godzin w 2026 r.

b) 198 godzin w 2027 r.,

Szacowana ilość zajęć wynosi średnio od 1 do 5 razy w tygodniu, w zależności od możliwości uczestników/czek oraz potrzeb projektu. Jedno spotkanie obejmuje średnio 3-4 godziny dydaktyczne (przez godzinę dydaktyczną rozumie się 45 minut), natomiast Zamawiający dopuszcza realizację zajęć zarówno w mniejszym, jak i większym wymiarze godzinowym.

Zamawiający zapewnia materiały plastyczne i techniczne takie jak: bloki rysunkowe i techniczne białe i kolorowe, markery, flamastry, kredki, plastelina, farby, kleje, pastele, akwarele, papiery kolorowe, nożyczki, długopisy, karteczki samoprzylepne itp.

4.5.3.) Główny kod CPV: 80000000-4 - Usługi edukacyjne i szkoleniowe

4.5.3.) Główny kod CPV: 80000000-4 - Usługi edukacyjne i szkoleniowe**4.5.4.) Dodatkowy kod CPV:**

80570000-0 - Usługi szkolenia w dziedzinie rozwoju osobistego

4.5.5.) Wartość części: 51984 PLN**Część 3****4.5.1.) Krótki opis przedmiotu zamówienia**

Część 3 – Zajęcia kreatywno-techniczne

Przedmiotem zamówienia jest organizacja i przeprowadzenie zajęć kreatywno-technicznych dla dzieci i młodzieży, mających na celu rozwijanie kompetencji cyfrowych, technicznych i kreatywnych uczestników/czek. Program zajęć kreatywno-technicznych obejmuje działania mające na celu rozwijanie kompetencji cyfrowych, technicznych i kreatywnych uczestników/czek poprzez praktyczne warsztaty z zakresu fotografii, grafiki komputerowej, animacji, montażu wideo, programowania, robotyki oraz tworzenia gier i aplikacji edukacyjnych. Zajęcia będą prowadzone w formule warsztatowej, z wykorzystaniem metod aktywizujących, pracy projektowej oraz działań zespołowych wspierających rozwój kompetencji przyszłości, kreatywności, logicznego myślenia i współpracy w grupie. Zajęcia mają wspierać rozwój kompetencji cyfrowych i technicznych uczestników/czek, wzmacniać ich kreatywność, samodzielność oraz umiejętność współpracy i rozwiązywania problemów.

W ramach realizacji zajęć przewiduje się na przykład:

1. wprowadzenie do bezpiecznej i świadomej pracy z technologią, obejmujące: zasady korzystania ze sprzętu komputerowego, obsługę aparatów fotograficznych i robotów edukacyjnych, podstawy ergonomii pracy przy komputerze, zasady bezpiecznego poruszania się w Internecie;
2. realizację zajęć z zakresu fotografii cyfrowej, obejmujących: podstawy obsługi aparatu fotograficznego lub smartfona, naukę kadrowania, perspektywy i pracy ze światłem, wykonywanie zdjęć w przestrzeni wewnętrznej i plenerowej, praktyczne ćwiczenia fotograficzne;
3. realizację warsztatów z grafiki komputerowej, obejmujących: wykorzystanie darmowych narzędzi graficznych, takich jak GIMP lub Canva, podstawy obróbki zdjęć, kadrowanie, retusz oraz stosowanie filtrów, projektowanie plakatów, ulotek oraz grafik do mediów społecznościowych;
4. realizację zajęć z zakresu animacji i montażu wideo, obejmujących: obsługę prostych programów do montażu filmów, takich jak OpenShot, Clipchamp lub CapCut itp., naukę łączenia klipów filmowych, dodawanie napisów, efektów specjalnych i dźwięku, tworzenie krótkich animacji poklatkowych typu stop-motion, realizację grupowego filmu lub wideo-klipu;
5. realizację zajęć z podstaw programowania, obejmujących: ćwiczenia w środowiskach wizualnych, takich jak Scratch lub Blockly, wprowadzenie do podstaw języków Python lub JavaScript dla bardziej zaawansowanych uczestników/czek, tworzenie prostych aplikacji edukacyjnych, projektowanie interaktywnych prezentacji i prostych gier;
6. realizację warsztatów z robotyki edukacyjnej, obejmujących: pracę z zestawami edukacyjnymi, takimi jak LEGO® Education, mBot lub Photon, budowanie prostych konstrukcji ro-botów, programowanie ruchu, czujników i reakcji robota, organizację mini-zawodów robotów, torów przeszkód oraz zadań problemowych;
7. realizację działań związanych z tworzeniem gier i aplikacji edukacyjnych, obejmujących: projektowanie zasad gry, tworzenie fabuły i określanie celów projektu, pracę zespołową nad realizacją projektu od etapu pomysłu do prezentacji końcowej;
8. realizację projektów grupowych, w ramach których uczestnicy będą: wybierać temat projektu, planować działania i podział zadań, pełnić role projektowe, takie jak programista, grafik, montażysta lub projektant, przygotowywać prezentację efektów swojej pracy pod-czas spotkania podsumowującego lub mini wystawy,
9. inne metody prowadzenia zajęć o charakterze kreatywno-technicznym.

Zakres zajęć obejmuje w szczególności:

1. podstawy fotografii,
2. podstawy grafiki komputerowej,
3. podstawy animacji i montażu wideo,
4. proste zajęcia z programowania,
5. podstawy robotyki,
6. tworzenie gier edukacyjnych,
7. tworzenie prostych aplikacji edukacyjnych.

Liczba uczestników/czek: po 16 uczestników/czek, dwie grupy, średnio po 6-8 osób na jedną grupę. W ramach zajęć przewiduje się także wsparcie dla dzieci z trudnościami w nauce, w tym z niepełnosprawnościami, poprzez dostosowanie metod pracy i materiałów edukacyjnych do ich możliwości.

Wymiar i organizacja zajęć:

Łączna liczba godzin: 288 godzin dydaktycznych, w tym:

a) 90 godzin w 2026 r.

b) 198 godzin w 2027 r.,

Szacowana ilość zajęć wynosi średnio od 1 do 5 razy w tygodniu, w zależności od możliwości uczestników/czek oraz potrzeb projektu. Jedno spotkanie obejmuje średnio 3-4 godziny dydaktyczne (przez godzinę dydaktyczną rozumie się 45 minut), natomiast Zamawiający dopuszcza realizację zajęć zarówno w mniejszym, jak i większym wymiarze godzinowym.

4.5.3.) Główny kod CPV: 80000000-4 - Usługi edukacyjne i szkoleniowe

4.5.4.) Dodatkowy kod CPV:

80570000-0 - Usługi szkolenia w dziedzinie rozwoju osobistego

4.5.5.) Wartość części: 51936 PLN**Część 4****4.5.1.) Krótki opis przedmiotu zamówienia**

Część 4 – Aktywności łączące naukę i zabawę

Przedmiotem zamówienia jest organizacja i przeprowadzenie zajęć integrujących naukę i zabawę, mających na celu rozwijanie kompetencji społecznych, poznawczych i interpersonalnych uczestników/czek poprzez aktywne formy edukacji. Program zajęć obejmuje działania łączące zdobywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności z aktywną i atrakcyjną formą spędzania czasu. Zajęcia mają na celu wzmacnianie kreatywności, logicznego myślenia, umiejętności współpracy, komunikacji interpersonalnej oraz integracji grupy poprzez wykorzystanie metod aktywizujących, gier edukacyjnych i działań terenowych.

Zajęcia realizowane będą w formule warsztatowej, z wykorzystaniem pracy indywidualnej i zespołowej oraz elementów edukacji poprzez zabawę.

W ramach realizacji zajęć przewiduje się na przykład:

1. realizację ćwiczeń integracyjnych i aktywności wspierających budowanie relacji w grupie, w tym: ćwiczeń zapoznawczych, zadań budujących zaufanie i współpracę, krótkich ćwiczeń ruchowych i gimnastyki umysłowej, mini gier ruchowych opartych na zadaniach logicznych;
2. prowadzenie gier edukacyjnych rozwijających wiedzę i kompetencje uczestników/czek, w szczególności: edukacyjnych gier planszowych o tematyce geograficznej, przyrodniczej, matematycznej i językowej, quizów tematycznych z elementami rywalizacji, zajęć typu escape room polegających na rozwiązywaniu zagadek i wykonywaniu zadań problemowych;
3. realizację ćwiczeń rozwijających logiczne myślenie i koncentrację, obejmujących: krzyżówki, sudoku, tangramy, układanki logiczne, zagadki słowne i matematyczne, zadania typu „Znajdź różnicę” oraz „Połącz fakty”;
4. organizację zajęć terenowych i aktywności plenerowych, w szczególności: podchodów z zadaniami i zagadkami, gier miejskich polegających na odkrywaniu miejsc i rozwiązywaniu zadań, ćwiczeń z orientacji w terenie z wykorzystaniem map oraz aplikacji mobilnych;
5. stosowanie metod aktywizujących wspierających rozwój kompetencji społecznych i edukacyjnych, w tym: burzy mózgów, pracy zespołowej, metody projektu, prezentacji efektów pracy grupowej;
6. realizację mini-projektów edukacyjnych integrujących różne obszary wiedzy, takich jak: projektowanie własnej gry edukacyjnej, tworzenie przewodnika po mieście lub okolicy, przygotowanie tematycznych materiałów edukacyjnych;
7. realizację modułów tematycznych, obejmujących m.in.: „Dzień matematycznych detektywów” – łamigłówki, szyfry i kodowanie, „Misję naukową” – zadania eksperymentalne i przyrodnicze, „Podróż po świecie” – quizy, gry i zabawy kulturoznawcze;
8. organizację działań podsumowujących, obejmujących: prezentację projektów i efektów pracy uczestników/czek, wspólne omawianie przebiegu zajęć, rozmowy i refleksję dotyczącą zdobytej wiedzy, nowych umiejętności oraz najbardziej wartościowych doświadczeń uczestników/czek,
9. inne metody prowadzenia zajęć łączące naukę i zabawę.

Zakres zajęć obejmuje w szczególności:

1. gry edukacyjne,
2. quizy, łamigłówki, zagadki logiczne,
3. zajęcia terenowe,
4. zajęcia prowadzone metodami aktywizującymi,
5. podstawy robotyki.

Liczba uczestników/czek: po 16 uczestników/czek, dwie grupy, średnio po 6-8 osób na jedną grupę. W ramach zajęć przewiduje się także wsparcie dla dzieci z trudnościami w nauce, w tym z niepełnosprawnościami, poprzez dostosowanie metod pracy i materiałów edukacyjnych do ich możliwości.

Wymiar i organizacja zajęć:

Łączna liczba godzin: 288 godzin dydaktycznych, w tym:

- a) 90 godzin w 2026 r.
- b) 198 godzin w 2027 r.,

Szacowana ilość zajęć wynosi średnio od 1 do 5 razy w tygodniu, w zależności od możliwości uczestników/czek oraz potrzeb projektu. Jedno spotkanie obejmuje średnio 3-4 godziny dydaktyczne (przez godzinę dydaktyczną rozumie się 45 minut), natomiast Zamawiający dopuszcza realizację zajęć zarówno w mniejszym, jak i większym wymiarze godzinowym.

4.5.3.) Główny kod CPV: 80000000-4 - Usługi edukacyjne i szkoleniowe**4.5.4.) Dodatkowy kod CPV:**

80570000-0 - Usługi szkolenia w dziedzinie rozwoju osobistego

4.5.5.) Wartość części: 46800 PLN**SEKCJA V ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA**

Część 1**SEKCJA V ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA (dla części 1)**

5.1.) Postępowanie zakończyło się zawarciem umowy albo unieważnieniem postępowania: Nie rozstrzygnięto

Część 2**SEKCJA V ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA (dla części 2)**

5.1.) Postępowanie zakończyło się zawarciem umowy albo unieważnieniem postępowania: Nie rozstrzygnięto

Część 3**SEKCJA V ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA (dla części 3)**

5.1.) Postępowanie zakończyło się zawarciem umowy albo unieważnieniem postępowania: Postępowanie/cześć postępowania zakończyła się zawarciem umowy

SEKCJA VI OFERTY (dla części 3)

6.1.) Liczba otrzymanych ofert lub wniosków: 3

6.1.3.) Liczba otrzymanych od MŚP: 3

6.1.4.) Liczba ofert wykonawców z siedzibą w państwach EOG innych niż państwo zamawiającego: 0

6.1.5.) Liczba ofert wykonawców z siedzibą w państwie spoza EOG: 0

6.1.6.) Liczba ofert odrzuconych, w tym liczba ofert zawierających rażąco niską cenę lub koszt: 0

6.1.7.) Liczba ofert zawierających rażąco niską cenę lub koszt: 0

6.2.) Cena lub koszt oferty z najniższą ceną lub kosztem: 39674,88 PLN

6.3.) Cena lub koszt oferty z najwyższą ceną lub kosztem: 74592 PLN

6.4.) Cena lub koszt oferty wykonawcy, któremu udzielono zamówienia: 39674,88 PLN

6.5.) Do wyboru najkorzystniejszej oferty zastosowano aukcję elektroniczną: Nie

6.6.) Oferta wybranego wykonawcy jest ofertą wariantową: Nie

SEKCJA VII WYKONAWCA, KTÓREMU UDZIELONO ZAMÓWIENIA (dla części 3)

7.1.) Czy zamówienie zostało udzielone wykonawcom wspólnie ubiegającym się o udzielenie zamówienia: Nie

Wykonawca

7.2.) Wielkość przedsiębiorstwa wykonawcy: Mikro przedsiębiorca

7.3.) Dane (firmy) wykonawcy, któremu udzielono zamówienia:

7.3.1) Nazwa (firma) wykonawcy, któremu udzielono zamówienia: CYBERSKILL SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ

7.3.2) Krajowy Numer Identyfikacyjny: 5050132769

7.3.4) Miejscowość: Świdnik

7.3.7.) Kraj: Polska

7.3.8.) Czy wykonawca przewiduje powierzenie wykonania części zamówienia podwykonawcom?: Nie

SEKCJA VIII UMOWA (dla części 3)

8.1.) Data zawarcia umowy: 2026-07-31

8.2.) Wartość umowy/umowy ramowej: 39674,88 PLN

8.3.) Okres realizacji zamówienia albo umowy ramowej: 16 miesiące

Część 4

SEKCJA V ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA (dla części 4)

5.1.) Postępowanie zakończyło się zawarciem umowy albo unieważnieniem postępowania: Postępowanie/cześć postępowania zakończyła się zawarciem umowy

SEKCJA VI OFERTY (dla części 4)

6.1.) Liczba otrzymanych ofert lub wniosków: 4

6.1.3.) Liczba otrzymanych od MŚP: 4

6.1.4.) Liczba ofert wykonawców z siedzibą w państwach EOG innych niż państwo zamawiającego: 0

6.1.5.) Liczba ofert wykonawców z siedzibą w państwie spoza EOG: 0

6.1.6.) Liczba ofert odrzuconych, w tym liczba ofert zawierających rażąco niską cenę lub koszt: 0

6.1.7.) Liczba ofert zawierających rażąco niską cenę lub koszt: 0

6.2.) Cena lub koszt oferty z najniższą ceną lub kosztem: 39674,88 PLN

6.3.) Cena lub koszt oferty z najwyższą ceną lub kosztem: 61056 PLN

6.4.) Cena lub koszt oferty wykonawcy, któremu udzielono zamówienia: 39674,88 PLN

6.5.) Do wyboru najkorzystniejszej oferty zastosowano aukcję elektroniczną: Nie

6.6.) Oferta wybranego wykonawcy jest ofertą wariantową: Nie

SEKCJA VII WYKONAWCA, KTÓREMU UDZIELONO ZAMÓWIENIA (dla części 4)

7.1.) Czy zamówienie zostało udzielone wykonawcom wspólnie ubiegającym się o udzielenie zamówienia: Nie

Wykonawca

7.2.) Wielkość przedsiębiorstwa wykonawcy: Mikro przedsiębiorca

7.3.) Dane (firmy) wykonawcy, któremu udzielono zamówienia:

7.3.1) Nazwa (firma) wykonawcy, któremu udzielono zamówienia: CYBERSKILL SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ

7.3.2) Krajowy Numer Identyfikacyjny: 5050132769

7.3.4) Miejscowość: Świdnik

7.3.7.) Kraj: Polska

7.3.8.) Czy wykonawca przewiduje powierzenie wykonania części zamówienia podwykonawcom?: Nie

SEKCJA VIII UMOWA (dla części 4)

8.1.) Data zawarcia umowy: 2026-07-31

8.2.) Wartość umowy/umowy ramowej: 39674,88 PLN

8.3.) Okres realizacji zamówienia albo umowy ramowej: 16 miesiące