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 00469207

2.6.) Wersja ogłoszenia: 01

2.7.) Data ogłoszenia: 2026-10-02

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 społeczne 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 łamigłówki, 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 samodyscypliny.
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 pro-gramów 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: Postępowanie/cześć postępowania zakończyła się zawarciem umowy

SEKCJA VI OFERTY (dla części 1)

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: 42912 PLN

6.3.) Cena lub koszt oferty z najwyższą ceną lub kosztem: 60480 PLN

6.4.) Cena lub koszt oferty wykonawcy, któremu udzielono zamówienia: 42912 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 1)

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: Ośrodek Nauczania Języków Obcych Języki Świata; Veritum - Centrum Szkoleniowe Katarzyna Anna Rokicka

7.3.2) Krajowy Numer Identyfikacyjny: 5421431289

7.3.3) Ulica: Sienkiewicza 49 lok. 312

7.3.4) Miejscowość: Białystok

7.3.5) Kod pocztowy: 15-002

7.3.6.) Województwo: podlaskie

7.3.7.) Kraj: Polska

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

SEKCJA VIII UMOWA (dla części 1)

8.1.) Data zawarcia umowy: 2026-09-07

8.2.) Wartość umowy/umowy ramowej: 42912 PLN

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

Część 2

SEKCJA V ZAKOŃCZENIE POSTĘPOWANIA (dla części 2)

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

5.2.) Podstawa prawna unieważnienia postępowania: art. 255 pkt 3 ustawy

5.2.1.) Przyczyna unieważnienia postępowania:

Najkorzystniejsza oferta tj. oferta Wykonawcy BPR Consulting Paulina Rydz, złożona na kwotę 57 312,00 zł brutto przekracza kwotę jaką Zamawiający zamierzał przeznaczyć na sfinansowanie przedmiotowego zamówienia tj. 43 200,00 zł brutto i Zamawiający nie ma możliwości zwiększenia tej kwoty do ceny najkorzystniejszej oferty