

Załącznik nr 1 do Zarządzenia Nr 792/2025
Prezydenta Miasta Rzeszowa z dnia 24
września 2025 r. w sprawie zmiany
regulaminu naboru na Animatorów
przestrzeni dla młodych w ramach „Urban
Lab Rzeszów – Miasto dla Młodych”
w latach 2026 - 2028

REGULAMIN NABORU NA ANIMATORÓW PRZESTRZENI DLA MŁODYCH

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady naboru na Animatorów przestrzeni dla młodych „Urban Lab Rzeszów - Miasto dla Młodych” w okresie 2026- 2028 roku w ramach realizowanej umowy dotacji nr DPT/BDG-II/PTFE/126/24 dla projektu: Rozwój potencjału beneficjentów i potencjalnych beneficjentów FE w obszarze polityki miejskiej udzielonej ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Pomoc Techniczna dla Funduszy Europejskich 2021-2027 oraz budżetu państwa, projekt nr PTFE.02.01-IZ.00-0007/23.
2. Nabór na Animatorów prowadzony jest w trybie ciągłym przez cały okres trwania projektu (2026–2028). W każdym roku realizacji projektu wyznaczone zostaną nowy zakres zadań animatorów w rundach tematycznych, ogłaszanych na stronie Organizatora.
3. Organizatorem naboru na Animatorów przestrzeni dla młodych jest Gmina Miasto Rzeszów, w imieniu której prace prowadzi Centrum Innowacji Miejskich - Urban Lab.
4. Celem projektu Animatorzy przestrzeni dla młodych jest aktywizacja społeczności lokalnej poprzez zaangażowanie młodych animatorów w realizację mikro-wydarzeń miejskich. Działania te mają wspierać integrację mieszkańców, budować więzi społeczne oraz rozwijać kompetencje młodzieży w zakresie organizacji wydarzeń, animacji kultury i partycypacji społecznej. Projekt sprzyja kształtowaniu przestrzeni miasta jako miejsca otwartego, kreatywnego i przyjaznego mieszkańcom.
5. Zakres zadań animatorów w projekcie - runda I (w 2026 roku):
 - 1) przygotowanie i realizacja mikro-wydarzeń miejskich w miesiącu listopad, w oparciu o przestrzeń miejską udostępnioną przez organizatora;
 - 2) projektowanie działań w taki sposób, aby nie generowały dodatkowych kosztów po stronie organizatora. Animatorzy wykorzystują dostępne zasoby miejskie oraz wsparcie zespołu doradczego;
 - 3) tworzenie spójnych koncepcji wydarzeń w kontekście hasła przewodniego pt. Małe inicjatywy, wielkie spotkania (sprawczość młodych, że mają realny wpływ na otoczenie, skalę mikro – działania nie muszą być duże i kosztowne, by miały znaczenie, efekt społeczny – nawet drobne inicjatywy mogą integrować, łączyć i zmieniać przestrzeń

miejską). Każdy projekt musi mieć jasny opis celu, grupy odbiorców, plan realizacji oraz przewidywany efekt (np. integracja, edukacja, wspólne działanie mieszkańców);

4) realizacja wydarzeń w skali mikro (osiedle, skwer, podwórko, park, plac miejski), które pokażą realny wpływ młodych na otoczenie i podkreślą znaczenie przestrzeni publicznej;

5) dokumentowanie działań (zdjęcia, krótkie relacje, podsumowania), aby móc ocenić efekty i pokazać mieszkańcom rezultaty pracy animatorów.

§ 2 Warunki udziału i zakres działania animatora

1. Kandydatem/ką na Animatora może być osoba, która:
 - 1) ukończyła 18 rok życia;
 - 2) dokona zgłoszenia poprzez dostarczenie uzupełnionego formularza zgłoszeniowego, stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu naboru na Animatorów przestrzeni dla młodych;
2. Kandydat programu powinien posiadać chęć do pracy z ludźmi, kreatywność oraz gotowość do współpracy w zespole. Zainteresowany działaniami społecznymi, kulturalnymi lub edukacyjnymi;
3. Wymagane jest zaangażowanie czasowe w listopadzie zgodnie z harmonogramem ustalonym z Organizatorem;
4. Za realizację działań na rzecz przestrzeni Animator otrzyma wynagrodzenie. Wysokość wynagrodzenia będzie uzależniona od liczby zgłoszonych i zakwalifikowanych uczestników. Minimalna liczba miejsc przewidzianych do udziału w projekcie wynosi 5. Organizator zastrzega sobie możliwość realizacji projektu również przy mniejszej liczbie zgłoszeń, bez konieczności uzupełniania naboru;
5. Każdy uczestnik naboru zobowiązuje się do przygotowania spójnej koncepcji mikro-wydarzenia (opis celu, grupy odbiorców, formy działania, przewidywanego efektu), która będzie realna do realizacji w ramach dostępnych zasobów - Załącznik nr 1 do Regulaminu naboru na Animatorów przestrzeni dla młodych.
6. Zakres zadania:
 - 1) przygotowanie koncepcji wydarzenia: opracowanie krótkiego planu mikro-wydarzenia zgodnego z hasłem przewodnim i celami projektu;
 - 2) realizacja wydarzenia: prowadzenie działań w przestrzeni miejskiej (np. plac, park, skwer, podwórko, przestrzeń Urban Labu) bez dodatkowych kosztów finansowych po stronie Organizatora i Animatora;
 - 3) aktywizacja społeczności: włączenie mieszkańców w przygotowane aktywności, tak aby budować więzi sąsiedzkie, współpracę i zaangażowanie;
 - 4) współpraca z organizatorem: koordynacja działań z zespołem doradczym, korzystanie ze wsparcia merytorycznego oraz przestrzeni miejskiej udostępnionej przez organizatora;

- 5) dokumentowanie działań: krótkie podsumowanie efektów (opis, zdjęcia, relacja), które posłużą do promocji i oceny całego projektu;
- 6) widoczność i promocja: współpraca przy działaniach komunikacyjnych organizatora w mediach społecznościowych i lokalnych.

§3 Zasady naboru

1. Nabór ma charakter otwarty i prowadzony jest w trybie ciągłym w okresie 2026–2028. Informacja o nowych rundach tematycznych oraz zakres zadań animatorów w projekcie publikowana jest na stronie Organizatora. Kandydaci mogą zgłaszać swoje aplikacje w każdej rundzie bez konieczności dodatkowego przygotowywania odrębnej dokumentacji.
2. Kandydaci dokonują zgłoszenia poprzez wypełnienie jednolitego formularza zgłoszeniowego, który obowiązuje przez cały okres trwania projektu. Nie ma potrzeby przygotowywania nowej dokumentacji przy kolejnych rundach naboru, kandydat może zgłaszać nowe koncepcje działań w kolejnych rundach za pomocą tego samego formularza, stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu.
3. Zgłoszenia należy przysyłać na adres e-mail: urbanlab@erzeszow.pl.
4. Formularze zgłoszeniowe przyjmuje Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab.
5. Każdy Kandydat może złożyć maksymalnie jeden formularz zgłoszeniowy.
6. W przypadku, gdy nie zgłosi się żaden Kandydat uruchomiony zostanie nabór uzupełniający lub zostanie wydłużony termin naboru.
7. Dokumenty złożone w ramach naboru nie podlegają zwrotowi.
8. Wyniki naboru zostaną przekazane drogą mailową na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres e-mail.
9. Organizator zastrzega sobie możliwość wybrania maksymalnie 5 Animatorów do współpracy. Wszelkie sporne kwestie zgłaszane przez Animatorów Organizator będzie rozstrzygał indywidualnie w trakcie pracy z Animatorami.
10. W przypadku braku zgłoszeń w danej rundzie, nabór uzupełniający prowadzony jest automatycznie, poprzez ogłoszenie na stronie Organizatora, bez potrzeby wydłużania terminów czy tworzenia odrębnej dokumentacji.
11. Komisja dokona wyboru Animatorów i przekaze Prezydentowi Miasta Rzeszowa listę rankingową zawierającą rekomendację Animatorów zakwalifikowanych w ramach naboru wraz z zaproponowanymi przez nich działaniami.
12. W zgłoszeniu należy wskazać:
 - 1) informacje ogólne (imię i nazwisko, telefon kontaktowy, adres e-mail, status);
 - 2) doświadczenie, motywację do objęcia roli Animatora;
 - 3) wstępną koncepcję działania (która zostanie doprecyzowana z Organizatorem na etapie realizacji) może podlegać późniejszym modyfikacjom tj. Organizator zastrzega sobie możliwość zaproponowania zmian w zgłoszonej koncepcji, w tym jej rozszerzenia, ograniczenia lub dostosowania do warunków realizacyjnych. Wszystkie modyfikacje będą ustalane obustronnie, w porozumieniu z Animatorem.

§ 4 Kryteria uczestnictwa i zasady wyznaczania animatorów projektu

1. Animatorem projektu nie może być osoba skazana prawomocnym wyrokiem sądowym za przestępstwo z winy umyślnej lub wobec której sąd orzekł środek karny w postaci pozbawienia praw publicznych.
2. Po zakwalifikowaniu się do programu Animator musi do 7 dni roboczych po otrzymaniu informacji o zakwalifikowaniu się w ramach naboru na Animatora dostarczyć kopie zaświadczenia o niekaralności do pracy z małoletnimi dziećmi oraz niezbędnych dodatkowych zaświadczeń do pracy z niepełnoletnimi młodymi. Brak zaświadczeń dyskwalifikuje Kandydata z roli Animatora, a na jego miejsce zostanie wybrana inna osoba lub w momencie braku odpowiedniej liczby zgłoszeń ponowienie naboru.
3. Wyboru animatorów, dokona Komisja kierując się doświadczeniem i kompetencjami kandydatów w oparciu o założone kryteria oceny Komisji.

§5 Realizacja działań

1. Animatorzy będą pracować przez okres nie dłuższy niż 3 miesiące od daty powołania (w tym spotkania robocze i organizacja wydarzeń).
2. Działania Animatorów realizowane będą w ramach poszczególnych rund tematycznych w okresie 2026–2028, zgodnie z harmonogramem ogłaszany przez Organizatora przed rozpoczęciem każdej rundy.
3. Każda runda tematyczna będzie zawierała nowy zakres zadania dla animatora, dostosowane do aktualnych potrzeb miasta i społeczności lokalnej, przy zachowaniu ogólnych zasad określonych w niniejszym regulaminie.
4. Działania obejmują m.in.:
 - 1) organizację i prowadzenie wydarzeń mieszkańców i interesariuszy Miasta Rzeszowa, w tym dla młodych w wieku 13-35 lat w przestrzeni miejskiej;
 - 2) współpracę z lokalną społecznością, instytucjami oraz młodymi;
 - 3) prowadzenie dokumentacji działań i raportowanie efektów.
5. Animatorzy otrzymają wynagrodzenie w ramach umowy zlecenia, zgodnie z harmonogramem działań i zaangażowania. Zasady przyznawania wynagrodzenia będą określone w indywidualnie zawartych umowach cywilno-prawnych.
6. Maksymalna pula do zaangażowania w I rundzie dla Animatorów w 2026 roku w zakresie realizowanych działań wynosi 21 500,00 PLN brutto. Dla każdej rundy pula do zaangażowania środków zostanie podana w informacji na stronie Organizatora.
7. Obowiązkiem Animatorów jest aktywne współdziałanie z Organizatorem.
8. Animatorzy uczestniczą w spotkaniach z Organizatorem, odbywających się nie rzadziej niż raz w miesiącu w przestrzeni miejskiej Urban Lab. Spotkania odbywają się w godzinach ustalonych wcześniej z Organizatorem. Dopuszcza się prowadzenie spotkań za pośrednictwem narzędzi online – zdalnie z Organizatorem.
9. Animatorzy działają w ścisłej współpracy z przedstawicielem Organizatora.

10. Animator zobowiązuje się do dostosowania się do wytycznych organizatora dotyczących komunikacji wydarzenia oraz do uzgadniania wszystkich szczegółów jego realizacji z Organizatorem przed i w trakcie działań.
11. Na zakończenie realizacji wydarzenia Animator zobowiązany jest sporządzić raport z przebiegu działań w formie papierowej. Raport ten będzie stanowił załącznik niezbędny do odbioru usługi i rozliczenia wynagrodzenia.

§ 6 Zasady pracy komisji oceniającej i kryteria oceny

1. Wszystkie informacje zawarte w zgłoszeniach, dokumentach i innych materiałach związanych z oceną są traktowane jako poufne. Członkowie Komisji nie mogą ujawniać żadnych szczegółów dotyczących zgłoszeń ani decyzji oceniających przed zakończeniem procesu oceny.
2. Działania Organizatora w zakresie naboru Animatorów mogą wspierać dodatkowo przedstawiciele następujących instytucji reprezentowanych przez przedstawicieli: Wydziału Programów Pomocowych i Projektów Rozwoju Instytucjonalnego, Departament Programów Pomocowych, Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej oraz Laboratorium Innowacji Miejskich z Instytutu Rozwoju Miast i Regionów.
3. Zadaniem Komisji jest rozpatrzenie zgłoszeń pod względem spełniania warunków formalnych i merytorycznych, dokonanie ich oceny i wskazanie Prezydentowi Miasta Rzeszowa propozycji wybrania najciekawszych koncepcji zaproponowanych przez Animatorów.
4. W przypadku dostarczenia formularza wypełnionego w sposób niekompletny, do kandydata zostanie skierowane wezwanie o uzupełnienie dokumentacji. Uzupełnienia dokumentacji można dokonać tylko raz w terminie 3 dni roboczych od momentu otrzymania wezwania. W przypadku, gdy Kandydat nie uzupełni dokumentacji w ciągu 3 dni roboczych od otrzymania wezwania – jego zgłoszenie nie podlega ocenie.
5. Komisja oceniająca zgłoszenia dokonuje oceny merytorycznej w formie dyskusji i przyznania punktacji zgodnie z kryteriami oceny Komisji.
6. Komisja oceniająca sporządza protokół ze swoich prac. Wyniki prac komisji, spisane w protokole zawierającym ranking rekomendowanych Animatorów, stanowi podstawę do rekomendacji Prezydentowi Animatorów zaangażowanych do współpracy.
7. Kryteria oceny komisji:

I. Koncepcja kampanii lub działania (maks. 30 pkt)

Kryterium oceny	Opis	Maksymalna liczba pkt - przyznana przez skład Komisji łącznie	Przyznana liczba pkt
-----------------	------	---	----------------------

Doświadczenie w organizacji wydarzeń, pracy z młodzieżą	Ocena dotychczasowego zaangażowania w działania społeczne, edukacyjne, kulturalne lub obywatelskie, szczególnie skierowane do młodzieży	10 pkt	
Motywacja i zaangażowanie	Analiza motywacji do udziału w projekcie i objęcia roli Animatora – ocena autentyczności, chęci rozwoju i działania na rzecz młodzieży	5 pkt	
Pomysł na wydarzenie: wartość merytoryczna i kreatywność	Ocena pomysłu pod względem jego oryginalności, trafności względem potrzeb młodych oraz potencjału do zaangażowania uczestników	10 pkt	
Możliwość realizacji pomysłu w zaplanowanym czasie	Propozycja możliwa do realizacji w ramach czasowych i zasobów	5 pkt	
Trafność i znaczenie pomysłu dla młodych i miasta	Pomysł odnosi się do realnych potrzeb młodych i/lub wyzwań miasta oraz założeń naboru	10 pkt	

Suma za część I (max 40 pkt): pkt

II. Plan komunikacji i działania (maks. 20 pkt)

Kryterium	Opis	Maks. liczba pkt	Przyznana liczba pkt
Dobór narzędzi i kanałów komunikacji	Dobór adekwatny do grup docelowych, różnorodność metod	10 pkt	
Przejrzystość planu i jego wykonalność	Plan logiczny, wykonalny, dobrze opisany	5 pkt	

Innowacyjność i pomysłowość w komunikacji	Zastosowanie ciekawych form i sposobów dotarcia	5 pkt	
--	--	-------	-------

Suma za część II (max 20 pkt): pkt

§7 Postanowienia końcowe

1. Udział w naborze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, o czym poinformuje uczestników na stronie ogłoszenia.
3. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
4. Wszelkie pytania należy kierować na adres mailowy: **urbanlab@erzeszow.pl**.

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY NA ANIMATORA PRZESTRZENI DLA MŁODYCH

INFORMACJE OGÓLNE

1. Imię i nazwisko

.....

2. Telefon kontaktowy

.....

3. Adres e-mail

.....

4. Status (uczeń/student/pracujący/inny)

.....

5. Opisz swoje doświadczenie w organizacji wydarzeń, działaniach społecznych, animacyjnych lub kulturalnych (*maksymalnie 1000 znaków*)

.....

6. Opisz, dlaczego chcesz zostać Animatorem przestrzeni dla młodych w ramach projektu „Urban Lab Rzeszów – Miasto dla Młodych” (*maksymalnie 1000 znaków*)

.....

WSTĘPNA KONCEPCJA DZIAŁANIA

7. Wstępna koncepcja wydarzenia powinna być **spójnym, konkretnym i realnym planem działania**, który jasno pokazuje cel, zakres i spodziewany efekt przedsięwzięcia. Przedstawiona koncepcja powinna umożliwiać organizatorowi ocenę wykonalności

wydarzenia w skali miasta oraz jego wartości dla społeczności lokalnej (*maksymalnie 3500 znaków*). *Ważne, aby koncepcja zawierała odpowiedzi na poniższe wątki:*

- a) Tytuł wydarzenia (krótki, chwytliwy, oddający charakter i tematykę działań, spójny z celem naboru).
- b) Cel wydarzenia (jasne określenie, co wydarzenie ma osiągnąć np. integracja mieszkańców, aktywizacja społeczności, rozwój kreatywności).
- c) Opis formy działania (krótki opis planowanych aktywności, sposobu realizacji i miejsca w przestrzeni miejskiej).
- d) Grupa odbiorców (wskazanie, do kogo kierowane jest wydarzenie np. młodzi, rodziny, mieszkańcy osiedla itp.).
- e) Plan realizacji (propozycja harmonogramu działań, kolejność zadań i przewidywany czas trwania wydarzenia).
- f) Efekt i rezultat (opis, jaki wpływ wydarzenie ma wywrzeć na uczestników i społeczność lokalną, w tym możliwe korzyści dla przestrzeni miejskiej lub relacji sąsiedzkich).
- g) Zasoby i materiały (wskazanie, jakie dostępne zasoby miejskie zostaną wykorzystane i w jaki sposób (bez generowania dodatkowych kosztów)).
- h) Zgody niezbędne do realizacji wydarzenia (wskaz czy planowane wydarzenie wymaga uzyskania dodatkowych zgód lub tworzenie dodatkowych komunikatów).

.....

PLAN KOMUNIKACJI I DZIAŁANIA

8. Opisz plan komunikacji swoich działań oraz dotarcia do grup docelowych. Jakie kanały i narzędzia komunikacji planujesz wykorzystać? (*maksymalnie 1500 znaków*)

.....

OŚWIADCZENIA I ZGODY (WYMAGANE)

☐ Oświadczam, iż zostałem/am poinformowany/a o zasadach przetwarzania moich danych osobowych w związku ze zgłoszeniem w naborze na Animatorów przestrzeni dla młodych.

Data i podpis

.....

KARTA OCENY PUNKTOWEJ ANIMATORA PRZESTRZENI DLA MŁODYCH

Kandydat (imię i nazwisko)

I. Koncepcja kampanii lub działania (maks. 30 pkt)

Kryterium oceny	Opis	Maksymalna liczba pkt - przyznana przez skład Komisji łącznie	Przyznana liczba pkt
Doświadczenie w organizacji wydarzeń, pracy z młodzieżą	Ocena dotychczasowego zaangażowania w działania społeczne, edukacyjne, kulturalne lub obywatelskie, szczególnie skierowane do młodzieży	10 pkt	
Motywacja i zaangażowanie	Analiza motywacji do udziału w projekcie i objęcia roli Animatora – ocena autentyczności, chęci rozwoju i działania na rzecz młodzieży	5 pkt	
Pomysł na wydarzenie: wartość merytoryczna i kreatywność	Ocena pomysłu pod względem jego oryginalności, trafności względem potrzeb młodych oraz potencjału do zaangażowania uczestników	10 pkt	
Możliwość realizacji pomysłu w zaplanowanym czasie	Propozycja możliwa do realizacji w ramach czasowych i zasobów	5 pkt	
Trafność i znaczenie pomysłu dla młodych i miasta	Pomysł odnosi się do realnych potrzeb młodych i/lub wyzwań miasta oraz założeń naboru	10 pkt	

Suma za część I (max 40 pkt): pkt

II. Plan komunikacji i działania (maks. 20 pkt)

Kryterium	Opis	Maks. liczba pkt	Przyznana liczba pkt
Dobór narzędzi i kanałów komunikacji	Dobór adekwatny do grup docelowych, różnorodność metod	10 pkt	
Przejrzystość planu i jego wykonalność	Plan logiczny, wykonalny, dobrze opisany	5 pkt	
Innowacyjność i pomysłowość w komunikacji	Zastosowanie ciekawych form i sposobów dotarcia	5 pkt	

Suma za część II (max 20 pkt): pkt

Ocena końcowa:

Łączna liczba punktów (max 60 pkt): pkt

Uwagi/komentarze Komisji

.....

Data i podpisy członków Komisji:

- 1.
- 2.
- 3.