POPOJUTRZE

Pytania i odpowiedzi dotyczące aplikowania do etapu inkubacji Nabór I POPOJUTRZE 3.0

Spis treści

1. Jak zaplanować opracowanie innowacji 2
2. Czym różni się etap 1, 2 i 3, jeśli chodzi o planowanie wydatków 2
3. Jak opisać rozwiązanie w kontekście planowanych wydatków 3
4. Jakie kategorie kosztów można uwzględnić przy planowaniu testowania 3
5. Jak prawidłowo określić cel projektu 4
6. Jak uzasadniać koszty 4
7. W jaki sposób należy złożyć WSIN 6
8. Jak prawidłowo podpisać WSIN 7
9. Komu mogę zadać pytanie dotyczące przygotowania WSIN 7
10. Obszary priorytetowe - uszczegółowienie 8
11. Jak prawidłowo wypełnić punkt II.4.6 dot. dostępności 10

1. Jak zaplanować opracowanie innowacji?

Nad stworzeniem innowacji pracujemy w 3 etapach. To, co ułatwi Wam pracę nad innowacją, to zaplanowanie pracy według poniższych kroków:

Etap	**Jak zaplanować?**
Etap 1	Czas trwania: od 16.11.2024 r. do 08.01.2025 r. Finanse: około 10-20% budżetu. Co powstaje/ efekt: Prototyp 1. Opracowujecie pierwsze prototypy “low fidelity” (niska dokładność). Zaplanujcie realizację po 1 elemencie z planowanych do stworzenia części składowych innowacji, np. 1 film, 1 podcast, 1 scenariusz, 1 moduł kart pracy, konspekt podręcznika/ e-booka itd i przetestujcie ten element - to etap testowania wstępnego.
Etap 2	Czas trwania: od 09.01.2025 r. do 29.05.2025 r. Finanse: około 60-80% budżetu. Co powstaje/ efekt: Prototyp 2. To zasadniczy etap pracy nad innowacją, powstaje większość jej elementów, które następnie poddane zostają testowaniu właściwemu.
Etap 3	Czas trwania: od 30.05.2025 r. do 30.06.2025 r. Finanse: 10-20% budżetu. Co powstaje/efekt: Produkt finalny. Wprowadzacie ostatnie korekty, które są efektem testowania i rekomendacji ekspertów_ek. Nagrywacie/piszecie instrukcje obsługi modelu innowacji. Efektem jest skończona innowacja w wersji 1.0 (w pełni gotowa do użytkowania).

2. Czym różni się etap 1, 2 i 3, jeśli chodzi o planowanie wydatków?

Etap 1 powinien być najmniej czaso- i kosztochłonny. Pomyśl o nim jako o wersji demo tworzonego produktu. Jeśli rozwiązanie składa się np. z 4 scenariuszy, na 1 etapie stwórz jeden scenariusz albo zarys koncepcji, aby użytkownicy, którzy będą testować rozwiązanie mogli odnieść się do materiału czy jest on dla nich interesujący, czy taki kształt im odpowiada albo co należy dodać lub zmienić w kolejnym etapie. Dzięki takiemu podejściu nie stracicie czasu i pieniędzy na nietrafione rozwiązanie, a w 2 etapie będziecie mogli stworzyć rozwiązanie, które odpowiada oczekiwaniom odbiorców.

W etapie 2 powstaje właściwe rozwiązanie. Tutaj jest największa praca do wykonania. Przygotowujecie wszystkie elementy uwzględniając uwagi osób testujących po 1 etapie, jak również ponownie przeprowadzacie testowanie z tą różnicą, że na 2 etapie badacie już, czy innowacja działa tj. czy określony cel projektu został osiągnięty np. czy uczniowie nabyli kompetencje w danym obszarze.

Etap 3 to wprowadzenie końcowych korekt do produktu jak np. korekta językowa, korekta graficzna, korekta nieścisłości merytorycznych itp.

3. Jak opisać rozwiązanie w kontekście planowanych wydatków?

Bardzo ważne jest, aby była pełna spójność między budżetem, a opisywanym rozwiązaniem w dokumencie tekstowym tzn. idealnie, aby zadanie w budżecie odpowiadało danemu elementowi rozwiązania, a w budżecie nie znajdowały się koszty, które nie stanowią elementu rozwiązania np. proponowane rozwiązanie składa się z:

- 4 scenariuszy,
- 1 podręcznika,
- 3 podcastów,
- 2 filmów.

Zatem, zad. 1 mogłoby nazywać się: Opracowanie 4 scenariuszy. W ramach zadania mogłyby się znaleźć następujące pozycje:

1. Opracowanie warstwy merytorycznej scenariusza nr 1,
2. Opracowanie graficzne bądź layout scenariusza.

Dzięki temu zachowujemy spójność zapisu i pełną przejrzystość planowanych wydatków.

4. Jakie kategorie kosztów można uwzględnić przy planowaniu testowania?

Możecie uwzględnić wszelkie koszty związane z przeprowadzeniem testowania, niezbędne dla jego przeprowadzenia np.

- wynajem sali na testowanie,
- wynagrodzenie dla testujących,
- wydruk materiałów do testowania,
- prowadzenie wywiadów z testującymi (praca własna innowatora),
- przygotowania narzędzi do testowania (ankiet, testów itp.),
- przygotowanie raportu z testowania na podstawie wniosków z testowania (praca własna innowatora).

5. Jak prawidłowo określić cel projektu?

Cel projektu / innowacji powinien składać się z 3 elementów:

- na jaki problem odpowiada,
- do kogo jest skierowany,
- rozwiązanie, które jest odpowiedzią na dany problem.

Na przykład:

Celem projektu jest podniesienie autorytetu nauczycieli szkół podstawowych poprzez pakiet materiałów pn. „Siła przywództwa".

Celem innowacji jest podniesienie kompetencji społecznych nauczycieli w zakresie komunikowania się, budowania relacji i współpracy z rodzicami uczniów klas 4-8 szkół podstawowych.

6. Jak uzasadniać koszty?

Uzasadnienie kosztów powinno zawierać:

- informację dotyczącą dlaczego dany koszt jest niezbędny dla powstania innowacji,
- z czego wynika przyjęta kwota (teryfikator/rozeznanie rynku).

Jeśli podajemy szacowaną liczbę godzin realizacji zadania - należy uwzględnić także co wchodzi w skład tych godzin. Nie można ogólne wskazać, że to np. 10 h na opracowanie 1 scenariusza / ćwiczenia / materiału / broszury, tylko z czego wynika szacowany wymiar czasu.

Poniżej kilka przykładowych uzasadnień kosztów:

Przykład 1:

Kategoria kosztu: Opracowanie ćwiczenia grupowego z opisem, instrukcją i zaleceniami (praca innowatora).

Uzasadnienie: Koszt oszacowany na podstawie wysokości taryfikatora. Liczba godzin potrzebna do opracowania poszczególnych ćwiczeń to 10 h na jedno ćwiczenie. Liczba godzin jest podyktowana potrzebą opracowania innowacyjnego ćwiczenia wraz z dokładnym opisem, instrukcją dla nauczyciela, listą zaleceń, a także wskazań do przeprowadzenia. Opracowanie będzie zawierać szczegółową instrukcję jak wykonać ćwiczenie, na co zwrócić uwagę. Opis będzie zawierał informację na temat oddziaływania ćwiczenia, korzyści płynących z jego wykonywania, oddziaływań profilaktycznych i terapeutycznych. Opisy te wymagają dużej precyzji, ponieważ zależy nam na tym, żeby były zrozumiałe i przejrzyste dla korzystających z nich nauczycieli a same ćwiczenia poprawnie wykonane. Ćwiczenia będą zawierały elementy treści recytowanych podczas ich wykonywania: piosenki, wierszyki, rymowanki związane z realizowaną podstawą programową na etapie edukacji wczesnoszkolnej. Poprzez dodanie tekstu mówionego do ćwiczeń fizycznych dodatkowo włączamy, pobudzamy do działania obszary korowe, co znacznie wzmacnia oddziaływanie i podnosi skuteczność ćwiczenia.

Przykład 2:

Kategoria kosztu: Usługi graficzne - opracowanie graficzne materiałów

Uzasadnienie: Koszt oszacowany na podstawie wysokości taryfikatora. Na tym etapie potrzebujemy opracowania graficznego materiałów. Szacujemy, że na każdy moduł grafik będzie potrzebował 2 godziny, tj. łącznie 8 modułów x 2 h = 16 h.

Przykład 3:

Kategoria kosztu: przygotowanie do nagrania filmu: napisanie scenariusza, stworzenie storyboardów, stworzenie tekstu lektora do 1 filmu.

Uzasadnienie: wg taryfikatora, niezbędne do wytworzenia prototypu. Innowatorzy wykonują to zadanie samodzielnie, ponieważ każdy z nich posiada kompetencje w tym zakresie oraz pozwala to ograniczyć koszt powstania prototypu.

Specyfikacja: 4 godziny - opracowanie koncepcji nagrania oraz napisanie scenariusza (dwie wersje, jedna ostatecznie wykorzystana)

7 godzin - powstanie storyboardów (w oparciu o właściwy scenariusz, z uwzględnieniem różnych miejsc realizacji)

Przykład 4:

Kategoria kosztu: nagranie filmu

Uzasadnienie: Koszt oszacowany na podstawie taryfikatora, nagranie filmu min. 5 minut na dwie kamery, wprowadzającego do lekcji wraz z montażem, dodaniem intra i outra, napisami oraz postprodukcją. Jest to niezbędne do stworzenia filmu, który można wykorzystać w czasie lekcji WDŻwR. co jest konieczne do utworzenia innowacji. Koszt zgodny z taryfikatorem.

Przykład 5:

Kategoria kosztu: korekta i redakcja

Uzasadnienie: Estymowana ilość stron do korekty i redakcji, niezbędnych do wytworzenia prototypu wynosi 16 (5600 słów).

Uśredniony koszt komercyjnej korekty i redakcji tekstów o parametrach ustalonych przez innowatorów: 225 zł, uwzględniając 20% margines szacowania: 270 zł.

Korekta i redakcja jest niezbędna do wytworzenia prototypu.

Przykład 6:

Kategoria kosztu: Nagranie podcastu

Uzasadnienie: Nagranie 1 podcastu min. 5 minut dot. X w profesjonalnym studio nagraniowym, koszt wynajęcia studia oraz postprodukcji. Podcast może być odsłuchiwany przez uczniów lub nauczycieli, którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę z danego zagadnienia. Jest to konieczna pozycja w naszej innowacji.

Przykład 7:

Kategoria kosztu: Stworzenie konspektu zawartości i struktury e-booka (wynagrodzenie innowatora).

Uzasadnienie: Taryfikator poz. X. W ramach pozycji zamierzamy opracować konspekt czyli założenia ogólne jak powinien wyglądać interaktywny e-book, cele, w tym technikalia - z jakich elementów ma się składać oraz jak powinny być powiązane w przypadku wydruku pdf.

Przykład 8:

Kategoria kosztu: Wynagrodzenie eksperta - przygotowanie pierwszego podcastu.

Uzasadnienie: Koszt obejmuje wynagrodzenie eksperta za przygotowanie merytoryczne do podcastów oraz wzięcie udziału w nagraniach. Szacujemy, że na wykonanie zadania wystarczy 500 zł za jeden odcinek podcastu. Eksperci to osoby rozchwytywane i zajęte, profesorowie, mieszkający w różnych miastach i tak kwota jest kwotą symboliczną w przeliczeniu na godzinowe zaangażowanie eksperta. Szacujemy 2,5 godziny pracy eksperta/podcast oraz dodatkowo zwrot za dojazd do studia na nagranie.

Przykład 9:

Kategoria kosztów: Napisanie części teoretycznej e-booka (wynagrodzenie ekspertów)

Uzasadnienie: Koszt obejmuje napisanie teoretycznych części e-booka, planujemy, aby składał się z 4 dużych rozdziałów. Szacujemy, że jeden rozdział tematyczny będzie zawierał minimum 20 stron. W przypadku 4 rozdziałów tematycznych powinien zawierać około 80 stron, w co wliczają się również mini-wywiady z ekspertami bądź artystami (które mogą być zamieszczone w formie pisanej lub zostać nagrane w formie podcastu -zależy od możliwości i preferencji nagrywanego). Ze względu na konieczność odpowiedniego przygotowania merytorycznego przed samym procesem pisania, uważamy, że 120 zł za jedną stronę eksperckiej treści merytorycznej jest adekwatną kwotą, tym bardziej, że do współpracy zaprosimy uznanych ekspertów, a sam przedmiot, z jakim się zmierzą wymaga od nich dużej pracy własnej, działamy w zakresie tematycznym w minimalny sposób opracowanym, rozproszonym. Tworzenie e-booka to także współpraca międzysektorowa, która z uwagi na różne metodologie na pewno będzie wymagała wymiany myśli pomiędzy autorami, co także wydłuży ich czas pracy. Pozostałych 20 stron (także tworzonych przez ekspertów) to materiały dodatkowe (np. literatura przedmiotu, słownik pojęć, quizy wiedzy - znajdują się w punkcie dotyczącym materiałów dodatkowych).

7. W jaki sposób należy złożyć WSIN?

Termin: maksymalnie **do 2 września do 12:00**

Sposób: mailowo na adres popojutrze3@senseconsulting.pl

Co składacie:

A. **Część opisową WSIN –** musi być podpisana, zapisana w PDF i dołączona jako załącznik do maila.

B. **Budżetu i harmonogramu wraz z określeniem wskaźników:** Przygotowaliśmy dla WAS plik interaktywny do wypełnienia: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zJT93P1dn_y0Twi_QkeX_krL8t2MWCwG59OKz1uap8k/edit?usp=sharing

(Link do pliku także w części opisowej WSIN w punkcie **II.5. PLANOWANY SPOSÓB PRACY NAD INNOWACJĄ)**

- WAŻNE – aby zacząć pracę należy wybrać: PLIK -> UTWÓRZ KOPIĘ -> pojawi się okienko kopiowania z opcją zmiany nazwy – zalecamy dodać do obecnej nazwy numer ZESPOŁU.
- Po zakończeniu pracy z plikiem **należy pobrać go w PDF** zaznaczając opcję Eksportuj: skoroszyt, Zaznaczenie: wszystkie arkusze. Tak pobrany plik nie wymaga podpisu i powinien zostać załączony wraz z częścią opisową WSIN, o czym poniżej.
- **W treści maila prosimy o udostępnienie linku do pliku z budżetem i harmonogramem, w celu pobrania kopii na potrzeby oceny i negocjacji.**

8. Jak prawidłowo podpisać WSIN?

Podpisu wymaga cześć opisowa WSIN -> podpisz zgodnie z zasadami wskazanymi w punkcie II.B.4 Procedur:

a. w przypadku grupy formalnej: **przez osobę lub osoby upoważnione do reprezentacji** podmiotu/ów, zgodnie z dokumentem/ami rejestrowym/i – za pomocą certyfikowanego podpisu elektronicznego lub w oryginale, opieczętowane (jeśli dotyczy),

b. w przypadku grupy nieformalnej: przez **wszystkie osoby wchodzące w skład zespołu** – za pomocą certyfikowanego podpisu elektronicznego lub profilu zaufanego ePUAP lub w oryginale.

Podpis w oryginale oznacza: wydruk wniosku, złożenie odręcznych podpisów i zeskanowanie całego dokumentu (zwróć uwagę na kolejność stron).

Jeżeli decydujesz się na podpis elektroniczny – upewnij się, że jest on ważny i prawidłowy. Ważność i prawidłowość podpisów możesz sprawdzić na stronie: https://puesc.gov.pl/wer/

9. Komu mogę zadać pytanie dotyczące przygotowania WSIN?

Napisz na adres: popojutrze3@senseconsulting.pl

Zadzwoń do jednej z Tutorek:

Kinga: 722 399 924

Ania: 533 360 949

10. Obszary priorytetowe - uszczegółowienie

1	Różnice pokoleniowe: **Partnerstwo między uczniem a nauczycielem – relacje w procesie nauczania.**	Dzisiejszy świat to miejsce, w którym zderzają się ze sobą ludzie należący do 5 różnych pokoleń (Baby Boomers, X, Y, Z, Alpha). Każde z nich charakteryzuje się innymi potrzebami, innym spojrzeniem na świat, wyznaje inne wartości, a nawet inaczej patrzy na technologię i jej rolę. W dzisiejszej szkole mogą jednocześnie działać osoby ze wszystkich tych pokoleń jednocześnie. Stanowi to szczególnie trudne wyzwanie w zakresie motywacji do nauki i pracy, zrozumienia wzajemnych potrzeb i budowania relacji. Rozwiązania w tym obszarze priorytetowym mogą dotyczyć np.: - niwelowania negatywnych konsekwencji różnic międzypokoleniowych, we wszystkich obszarach współpracy osób edukujących (w tym ze sobą) oraz osób uczących się (w tym ze sobą); - wzmocnienia uczenia się międzypokoleniowego - wierzymy, że zarówno osoby z pokolenia Baby Boomersów mogą nauczyć czegoś pokolenie Alpha, jak i odwrotnie to starsze osoby mogą uczyć się od młodszych; - efektywnego budowania relacji PARTNERSKICH pomiędzy osobami należącymi do różnych pokoleń. Premiowane będą projekty, które zakładają interwencję w zakresie budowania relacji między uczniem a nauczycielem na zasadach partnerskich. Proponowane rozwiązania mogą obejmować np.. treści merytoryczne wspierające nauczycieli w budowaniu relacji z uczniami, uwzględniające różnice pokoleniowe, sposoby postępowania mające na celu budowanie relacji partnerskich między uczniem a nauczycielem z uwzględnieniem różnic pokoleniowych. Elementem innowacji mogą być również materiały dot. różnic pokoleniowych w gronie pedagogicznym.
2	Wyzwania uczenia się: **Nauczanie funkcjonalne w szkole – aby szkoła uczyła rzeczy przydatnych w życiu a nie abstrakcyjnych.**	Wierzymy (i nie tylko my), że celem edukacji jest przygotowanie ludzi do życia w świecie. Powinni być ciekawi tego jak on działa, chcieć zgłębiać jego tajemnice i umieć kształtować go tak, aby wywierać pozytywny wpływ. Do tego wszystkiego muszą wiedzieć jak mogą się rozwijać i że należy to robić przez całe życie. Obecny system edukacji, szczególnie w tak dynamicznie zmieniającym się świecie, nie odpowiada na to wyzwanie. Rozwiązania w tym obszarze priorytetowym mogą dotyczyć metod z zakresu np.: - phenomenon-based learning, - problem-based learning, - practice-oriented learning, - self-directed learning, i innych, które wspierają naukę/edukację głęboko osadzoną w realnym świecie. Wyzwaniem uczenia się jest dostosowanie procesu edukacji w szkole tak, aby nauczanie skupiało się na praktycznych umiejętnościach i wiedzy przydatnej w życiu codziennym, zamiast abstrakcyjnych pojęć. Celem innowacji będzie więc zaprojektowanie takich rozwiązań, które z jednej strony wspierają sam proces uczenia się (uwzględniając trendy w uczeniu się i warunki sprzyjające zdobywaniu informacji, np. nauka przez doświadczenie), jak i zdefiniowanie obszarów i zaprojektowanie rozwiązań dla uczniów i do pracy dla edukatorów i nauczycieli,

		wzmacniających ich obywatelskie i ludzkie (społeczne) kompetencje praktyczne. Projekt obejmować może: praktyczne zastosowanie wiedzy, projekty i zadania praktyczne, ocenę funkcjonalną.
3	Kompetencje przyszłości: **Komunikacja i budowanie Zespołu.**	Jako priorytetowa kompetencja przyszłości wskazana została komunikacja oraz umiejętność współpracy. W kontekście uczenia się jest to rozwijanie umiejętności, które pozwalają na efektywną współpracę, wyrażanie myśli i pomysłów oraz budowanie relacji z innymi ludźmi. Rozwiązania w tym obszarze priorytetowym mogą dotyczyć np.: - rozwijania kompetencji przekazywania, odbierania wiadomości, w tym przekazywania i odbierania feedbacku (ze szczególną wrażliwością na samoocenę i poczucie własnej wartości), - rozwijania umiejętności pracy w zespole, w tym w zakresie świadomości wspólnych celów, umiejętności wymiany poglądów, budowania motywacji wewnętrznej członków_kiń zespołu oraz wrażliwości na siebie, innych i kontekst, - mogą to być zarówno narzędzia i metody pracy ułatwiające komunikację i współpracę w edukacji, jak i sposoby na rozwój tych kompetencji wśród osób uczących się i edukujących. Jako priorytetowa kompetencja przyszłości wskazana została komunikacja oraz budowanie zespołu. W kontekście uczenia się jest to rozwijanie umiejętności, które pozwalają na efektywną współpracę, wyrażanie myśli i pomysłów oraz budowanie relacji z innymi ludźmi. Innowacja może skupiać się np. na: rozwijaniu umiejętności komunikacyjnych (umiejętności słuchania, jak i wyrażania swoich myśli), różnych stylach komunikacji, budowaniu umiejętności współpracy poprzez projekty zespołowe, umiejętność budowania relacji, umiejętności komunikacji wolnej od uprzedzeń, stereotypów i dyskryminacji.
4	Grono pedagogiczne: **Nauczyciel przyszłości jako mentor.**	Dzisiejszy świat jest nazywany "płynną współczesnością". Nigdy nie zmieniał się on tak szybko i nigdy wiedza nie dezaktualizowała się w takim tempie. Jednocześnie jest to świat niesamowitych możliwości, w których możemy uczyć się stacjonarnie, online i hybrydowo, niemal z dowolnego miejsca na świecie. Wielu ekspertów jest zgodnych z tym, że rola osób edukujących będzie ewoluowała, już to robi. Ich znaczenie w zakresie dostarczania wiedzy będzie stopniowo malało, a coraz większą rolę będą mieli jako mentorzy, liderzy, którzy będą wspierali osoby uczące się w ich ścieżce rozwojowej. Rozwiązania w tym obszarze priorytetowym mogą dotyczyć np. - nowych metod pracy w edukacji uwzględniających liderską/ mentorską rolę osób edukujących, - narzędzia, aplikacje, rozwiązania systemowe pozwalające na efektywną współpracę na linii mentor_ka-mentee, - materiały pozwalające rozwinąć obecnym edukatorom_kom umiejętności niezbędne do odgrywania tej nowej roli. Młode pokolenia wskazują silną potrzebę posiadania mentora. Celem innowacji jest zaprojektowanie rozwiązania wspierającego nauczycieli w roli mentora przyszłości, przy jednoczesnym uwzględnieniu potrzeb i wyzwań wynikających z relacji w mentoringu z młodymi menti. Innowacja zawierać może, np. narzędzia wspierające rozwój kompetencji mentorskich oraz narzędzia do wspólnej pracy na linii mentor-menti, zaprojektowanie procesu mentoringowego, mapowanie odpowiednich narzędzi wspierających proces, czy też wspierające rozmowy. Projekt może uwzględniać

		także zmianę roli nauczyciela w kontekście rozwoju nowoczesnych technologii (np. AI).
5	Higiena / Psyche / Rozwój: **Kultura feedbacku (informacja zwrotna w odpowiedni sposób) w kontekście wpływu na samoocenę uczniów i uczennic.**	Wyzwanie projektowe polega na zaprojektowaniu innowacji dotyczącej kultury feedbacku w szkole, która wpłynie pozytywnie na samoocenę uczniów i uczennic. Innowacja opierać się może: - na kształtowaniu umiejętności samooceny uczniowskiej, - rozwijaniu kompetencji nauczyciela w zakresie informacji zwrotnej oraz zaangażowaniu rodziców. Innowacja zawierać może np. elementy edukacji na temat feedbacku oraz rodzajów feedbacku, budowania bezpieczeństwa psychologicznego i warunków wspierających informacji zwrotnej, dostosowanie feedbacków do różnych typów uczniów, pozytywny język oraz zaprojektowanie praktycznych rozwiązań do pracy z feedbackiem.

11. Jak prawidłowo wypełnić punkt II.4.6 dot. dostępności

Brzmienie wskazanego punktu jest następujące: Opisz w jaki sposób zostanie zapewniona DOSTĘPNOŚĆ innowacji pod kątem spełnienia wytycznych dotyczące realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027, w szczególności określonych w Załączniku nr 2: Standardy dostępności dla polityki spójności 2021-2027.

W odpowiedzi należy odnieść się do tego jak projektowana innowacja będzie spełniała zasadę równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

W tym celu należy sięgnąć do dwóch dokumentów:

- Wytyczne dotyczące realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027: https://www.funduszeeuropejskie.gov.pl/media/113155/wytyczne.pdf
- Załącznik nr 2. Standardy dostępności dla polityki spójności 2021-2027

Zasada równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami ma na celu zapobieganie wszelkim formom dyskryminacji, nie tylko ze względu na płeć, ale również z powodu rasy lub pochodzenia etnicznego, religii lub światopoglądu, niepełnosprawności, wieku lub orientacji seksualnej. Wszystkie projekty finansowane ze środków FERS muszą ją uwzględniać, na każdym etapie realizacji.

Warto również w kontekście tej zasady doprecyzować jak należy rozumieć dostępność.

Dostępność – możliwość korzystania z infrastruktury, transportu, technologii i systemów informacyjno-komunikacyjnych oraz produktów i usług. Pozwala ona w szczególności osobom z niepełnosprawnościami i osobom starszym na korzystanie z nich na zasadzie równości z innymi osobami. W przypadku projektów realizowanych w polityce spójności, dostępność oznacza, że wszystkie ich produkty (w tym także udzielane usługi) mogą być wykorzystywane (używane) przez każdą osobę. Przykładami tych produktów są: strona lub

aplikacja internetowa, materiały szkoleniowe, konferencja, wybudowane lub modernizowane obiekty, zakupione środki transportu.

Stosowanie ww. zasady oznacza, że wszystkie produkty projektów (w tym usługi), które otrzymają dofinansowanie z FERS, muszą być dostępne dla wszystkich użytkowników i użytkowniczek. Wszystkie projekty w ramach FERS należy realizować zgodnie z Wytycznymi dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027 wraz z załącznikami. W załączniku nr 2 zostały opisane Standardy dostępności: szkoleniowy, informacyjno-promocyjny, transportowy, cyfrowy, architektoniczny, które należy stosować przy realizacji projektów FERS.

(za: https://www.rozwojspoleczny.gov.pl/strony/dowiedz-sie-wiecej-o-programie/przestrzeganie-zasad-rownosciowych-2/)

Projektowane innowacje muszą spełniać głównie standard cyfrowy opisany w Załączniku 2 do Wytycznych (kluczowy jest tu obowiązek dostosowania produktów cyfrowych do wymagań WCAG 2.1 na poziomie AA).

Poniżej kilka przykładów dostosowania:

- materiały video (np. w formacie MP4) - powinny zawierać napisy,
- podcasty i inne pliki dźwiękowe (np. w formacje MP3) powinny zawierać transkrypcję,
- materiały elektroniczne powinny być tak zbudowane aby były możliwe do czytania przez czytniki przeznaczone dla osób z dysfunkcją wzroku (np. tekst alternatywny dla grafik i obrazów, odpowiednia struktura dokumentu, odpowiednia budowa tabel),
- należy zapewnić odpowiedni kontrast między tłem a tekstem,
- kolor nie jest wykorzystywany jako jedyny wizualny sposób: przekazywania informacji, wskazywania czynności do wykonania, sygnalizowania, że konieczna jest reakcja użytkownika, wyróżniania elementów wizualnych,
- przestrzegane są zasady edycji tekstu w publikowanych materiałach: używanie czcionek bezszeryfowych, wielkość minimum 12 pkt, wyrównanie tekstu do lewej, wszelkie elementy nietekstowe powinny zawierać tekst alternatywny.