

Raport z konsultacji społecznych w sprawie zasad i trybu przeprowadzania Budżetu Obywatelskiego Miasta Sosnowca.

1. Przedmiot konsultacji.

Na podstawie art. 5a ustawy z dnia 8 marca 1990 roku o samorządzie gminnym (t.j. Dz.U. z 2018 roku, poz. 994 z późn. zm.), § 3 Uchwały Nr 609/XXXVI/2013 Rady Miejskiej w Sosnowcu z dnia 21 marca 2013 roku w/s zasad i trybu przeprowadzania konsultacji społecznych z mieszkańcami Sosnowca.

2. Podmioty uprawnione do uczestnictwa w konsultacjach.

Podmiotami uprawnionymi do uczestnictwa w konsultacjach byli wszyscy mieszkańcy miasta Sosnowca.

3. Termin konsultacji.

Konsultacje przeprowadzono w terminie od 18.02.2019r. do 25.02.2019r.

4. Forma i tryb konsultacji.

Konsultacje przeprowadzono poprzez wypełnienie ankiety.

5. Uwagi do konsultacji mogły być zgłaszane:

- a) w formie papierowej do skrzynek usytuowanych w: Budynku Głównym Urzędu Miejskiego w Biurze Obsługi Interesantów.
- b) drogą elektroniczną na adres: konsultacje@um.sosnowiec.pl;
- c) na platformie konsultacji społecznych www.konsultacje.sosnowiec.pl.

6. Uwagi dodatkowe:

- a) za stronę organizacyjną konsultacji społecznych odpowiadał Wydział Kultury i Promocji Miasta;
- b) informacje o prowadzeniu konsultacji społecznych ukazały się:
 - na stronach internetowych, w tym: www.bip.um.sosnowiec.pl, www.konsultacje.sosnowiec.pl;
 - na tablicach ogłoszeniowych Urzędu Miejskiego.

7. Raport z analizy zgłoszonych uwag.

Niniejszy raport jest wynikiem podsumowania głosów oddanych w trakcie trwania konsultacji w dniach od 18 do 25 lutego 2019 roku.

ZGŁOSZONE UWAGI

- „Podstawą do podjęcia decyzji przez mieszkańca, na który projekt chciałby zagłosować powinno być RZETELNE przedstawienie opisu takiego projektu, musicie wymagać od osób składających propozycje projektów podanie następujących informacji i materiałów:

1. zaznaczenie na mapie Sosnowca, najlepiej na Google maps miejsca proponowanego projektu,

2. rysunki w skali na mapie,
3. jeżeli możliwe, poglądowe proste wizualizacje (ogólnodostępny program online Sketchup może tu być pomocny <https://app.sketchup.com/app> , można importować również pliki png, w widoku z góry, i ustawieniu trybu widoku rzutu równoległego można rysować na tych plikach - czyli można pobrać mapkę Google i na niej narysować poglądowo umiejscowienie elementów swojego projektu. Banał, można oczywiście sięgnąć też po pomoc do architekta lub budowlańca)
4. kosztorys składowy elementów projektu wraz z nazwami i podstawowymi danymi firm, które podały wycenę materiałów, robocizny, usługi projektowania. Samo podanie finalnego kosztu projektu nie wystarcza, może budzić podejrzenia. Jako obywatel chce wiedzieć dokładnie na co głosuję.

Bez tych informacji trudne jest podjęcie przez mieszkańca decyzji, obecna forma przeprowadzania głosowania odstrasza mieszkańców. Na stronie <https://obywatelski.sosnowiec.pl/> powinna być interaktywna mapa, na której będzie zaznaczony, każdy z proponowanych projektów, na każdym etapie głosowania. Po najechaniu na punkt lokalizacji projektu na tej mapie powinna wyświetlać się miniaturka z nazwą projektu i ewentualnie z wizualizacją.

To są elementy które powinny być przez Was wymagane od składających projekty od samego początku. Mapkę na waszej głównej stronie, też powinniście byli umieścić od samego początku.

I zróbcie dla tej Platformy Konsultacji Społecznych oddzielny profil na FB! bo nikt o niej nie wie!"

Uwaga nie dotyczy bezpośrednio zapisów w projekcie uchwały.

Jedną z idei Budżetu Obywatelskiego jest jego przystępna forma. Nie każda osoba zgłaszająca pomysł do realizacji musi posiadać specjalistyczną wiedzę, która pozwoli jednocześnie dołączyć do dokumentów gotową wizualizację, rysunki w skali, szczegółowy kosztorys etc. Oczywiście liczymy na jak najbardziej dokładny opis pomysłu, szacunkowy koszt realizacji itd., natomiast specjalistyczna weryfikacja należy już do wydziałów merytorycznych Urzędu Miejskiego.

Na stronie www.obywatelski.sosnowiec.pl każdy projekt poddany pod głosowanie zawiera mapę z zaznaczoną lokalizacją.

NACZELNIK WYDZIAŁU

mgr Michał Merck