

Chmura Sportowa

Załącznik
do uchwały nr 1
Komitetu do spraw Cyfryzacji
z dnia 8 maja 2026 r.

OPIS ZAŁOŻEŃ PRZEDSIĘWZIĘCIA INFORMATYCZNEGO O PUBLICZNYM ZASTOSOWANIU

Tytuł przedsięwzięcia	Chmura Sportowa		
Wnioskodawca	Minister Sportu i Turystyki		
Beneficjent	Ministerstwo Sportu i Turystyki		
Partnerzy	Instytut Sportu - Państwowy Instytut Badawczy		
Źródło finansowania	Fundusze Europejskie na Rozwój Cyfrowy 2021-2027, Priorytet FERC.02 "Zaawansowane usługi cyfrowe", Działanie FERC.02.01 Wysoka jakość i dostępność e-usług publicznych, Budżet państwa – Część budżetowa 83 pozycja 98 Rezerwa na wydatki związane z realizacją programów finansowanych z udziałem środków pochodzących z budżetu Unii Europejskiej		
Całkowity koszt przedsięwzięcia	38 000 000,00 zł		
Planowany okres realizacji przedsięwzięcia	07-2026 do 12-2028		
Osoba kontaktowa	Piotr Dobrzyński	it@msit.gov.pl	501410944

1. POWODY PODJĘCIA PRZEDSIĘWZIĘCIA

<<maksymalnie 2000 znaków>>

1.1. Identyfikacja problemu i potrzeb

Projekt „Chmura Sportowa” odpowiada na problem niskiej aktywności fizycznej społeczeństwa oraz nieefektywnego wykorzystania infrastruktury sportowej. Pomimo rosnącej popularności zdrowego stylu życia obserwuje się spadek sprawności fizycznej Polaków, co ma negatywne skutki zdrowotne i ekonomiczne.

Kluczowym wyzwaniem jest brak jednolitego, wiarygodnego systemu informacji o sporcie. Dane o obiektach, trenerach, wydarzeniach i ofertach są rozproszone między różne podmioty, co utrudnia ich aktualizację, analizę i wykorzystanie w zarządzaniu. Dodatkowo występuje niski poziom cyfryzacji administracji sportowej, brak integracji systemów, ograniczone narzędzia analityczne oraz niewystarczające monitorowanie wydatków publicznych.

Projekt zakłada stworzenie zintegrowanego systemu, który wykorzysta istniejącą infrastrukturę oraz wprowadzi nowe e-usługi, takie jak „Odnajdź swój sport” i „Sport dla mnie”, umożliwiające dopasowanie aktywności do indywidualnych potrzeb użytkowników.

Efektem będzie centralna baza danych o sporcie, poprawa dostępności informacji, lepsze wykorzystanie infrastruktury oraz wsparcie procesów decyzyjnych. Administracja publiczna

Chmura Sportowa

zyska narzędzia do efektywniejszego zarządzania środkami, organizacje sportowe łatwiejszy dostęp do finansowania, a branża fitness większą widoczność usług.

Dla obywateli oznacza to łatwiejszy dostęp do sprawdzonych ofert sportowych, a dla państwa poprawę zdrowia społeczeństwa i ograniczenie kosztów chorób cywilizacyjnych.

Obecnie w MSiT oraz PZS brak jest zintegrowanego systemu informatycznego e-usług, uporządkowanych i zweryfikowanych danych o sporcie, skutecznego i nowoczesnego systemu dotacji opartego o mechanizmy AI wspierającego beneficjenta i urzędnika w składaniu wniosków dotacyjnych.

Komponent AI w projekcie będzie wspierał wyszukiwanie semantyczne, rekomendacje użytkownika oraz analizę danych tekstowych i ustrukturyzowanych. Planowane jest wykorzystanie modeli NLP, a w uzasadnionych przypadkach HTR i RAG; modele będą dostrajane lub wykorzystywane gotowe, zależnie od potrzeb zadania i dostępności danych. Dane treningowe będą pochodziły z zasobów publicznych, danych Użytkowników i partnerów projektu, po uprzedniej anonimizacji lub agregacji tam, gdzie to konieczne. Rozwiązanie będzie projektowane zgodnie z privacy by design i security by design, z pełną audytowalnością, kontrolą dostępu oraz nadzorem człowieka nad wynikami generowanymi przez system. Uwzględnione zostanie również rozporządzenie (UE) 2024/1689 w sprawie sztucznej inteligencji.

Interesariusz	Zidentyfikowany problem	Szacowana wielkość grupy
Polskie Związki Sportowe	• niski poziom wymiany informacji; • utrudniony dostęp do usług sportowych; • brak informacji o możliwościach i dostępnych usługach sportowych (oferta samorządów, branży usług sportowych, polskich związków sportowych); • brak informacji o istniejącej infrastrukturze sportowej (stadiony, hale, orliki, siłownie plenerowe itp.); • utrudniona aktywizacja sportowa społeczeństwa; • niski odsetek społeczeństwa regularnie uprawiającego sport;	72
Przedsiębiorcy z Branży	• niski poziom wymiany	3 000

Chmura Sportowa

Sportowej i Fitness 150 tys. pracowników i 3 miliony klientów	informacji; • brak jednego miejsca dostępu (współpracy) do usług branży; • brak możliwości łatwego dotarcia do odbiorców;	
Klienci Branży Sportowej i Fitness	• niski poziom wymiany informacji; • brak jednego miejsca dostępu (współpracy) do usług branży;	3 000 000
Pracownicy Ministerstwa Sportu i Turystyki	• Niski poziom wsparcie i automatyzacja procesów • Brak e-usług • Konieczność stworzenia nowego lub modernizacja systemu dotacji	300
Jednostki samorządu terytorialnego	• niski poziom wymiany informacji; • brak wspólnej i spójnej oferty sportowej; • brak wspólnej platformy integrującej informacje i usługi, co powoduje rozproszenie danych, utrudnia współpracę oraz zwiększa koszty organizacyjne; • utrudniona możliwość dotarcia z wiedzą ekspercką w zakresie sportu do społeczeństwa • brak e usług w zakresie trening online w domu dostępny dla każdego. • Niski poziom aktywizacji ruchowej	2800

Chmura Sportowa

	wszystkich grup wiekowych społeczeństwa • Niewystarczający poziom wykorzystania infrastruktury sportowej • Niewystarczająca absorpcja środków • Niski poziom współpracy międzyregionalnej	
Organizacje sportu powszechnego	• niski poziom wymiany informacji; • brak wspólnej i spójnej oferty sportowej; • brak wspólnej platformy integrującej informacje i usługi, co powoduje rozproszenie danych, utrudnia współpracę oraz zwiększa koszty organizacyjne; • utrudniona możliwość dotarcia z wiedzą ekspercką w zakresie sportu do społeczeństwa • brak e usług w zakresie trening online w domu dostępny dla każdego. • Niewystarczająca absorpcja środków	21 000
społeczeństwo	• niski poziom wymiany informacji; • brak wspólnej i spójnej oferty sportowej; • brak wspólnej platformy integrującej informacje i usługi, co powoduje rozproszenie danych, utrudnia współpracę oraz zwiększa	37,28 mil.

Chmura Sportowa

	koszty organizacyjne; • utrudniona możliwość dotarcia z wiedzą ekspercką w zakresie sportu do społeczeństwa • brak e usług w zakresie trening online w domu dostępny dla każdego. • Niski poziom aktywizacji ruchowej wszystkich grup wiekowych społeczeństwa • Niewystarczający poziom wykorzystania infrastruktury sportowej • Niewystarczająca absorpcja środków	
--	--	--

1.2. Opis stanu obecnego

W 2022 roku 65% Polaków deklarowało brak jakiejkolwiek aktywności fizycznej, co oznacza wzrost o 9 p.p. względem 2017 r.; średnia UE wynosiła 45%. Regularnie ćwiczy jedynie 21% społeczeństwa, a ponad połowa nie podejmuje żadnej aktywności w czasie wolnym. Tymczasem

WHO zaleca dzieciom i młodzieży co najmniej 60 minut ruchu dziennie, a dorosłym 150–300 minut umiarkowanej lub 75–150 minut intensywnej aktywności tygodniowo oraz ćwiczenia wzmacniające mięśnie co najmniej dwa razy w tygodniu.

Aktywność fizyczna zmniejsza ryzyko chorób cywilizacyjnych, poprawia zdrowie psychiczne i jakość snu oraz ogranicza otyłość. W kontekście starzejącego się społeczeństwa jej znaczenie rośnie, wspierając samodzielność osób starszych i ich aktywność zawodową.

Koszty braku aktywności w Polsce szacuje się na ok. 7 mld zł rocznie. Jednocześnie rynek sportu wart jest 9,63 mld zł i zatrudnia ponad 150 tys. osób, a inwestycje w sport generują efekt

mnożnikowy i ograniczają wydatki zdrowotne. Sport wspiera także edukację i integrację społeczną.

Wykorzystanie infrastruktury sportowej jest nierównomierne — dobrze rozwinięte w dużych miastach, ograniczone w innych obszarach. Dodatkowo nadmierne korzystanie z urządzeń

Chmura Sportowa

cyfrowych przez młodzież negatywnie wpływa na ich dobrostan, co aktywność fizyczna może kompensować.

Brakuje centralnego, zweryfikowanego systemu informacji o sporcie. System dotacyjny MSiT jest

przestarzały i wymaga modernizacji oraz wdrożenia e-usług i narzędzi AI. Obecnie brak zintegrowanego systemu e-usług w MSiT i PZS, uporządkowanych danych o obiektach, trenerach

i usługach sportowych oraz nowoczesnych mechanizmów wsparcia procesów dotacyjnych.

Działania resortu są przez to bardzo utrudnione i opierają się często na niekompletnej wiedzy.

Brak jednego punktu dostępowego do informacji o sporcie przekłada się na mniejszą aktywność

społeczeństwa i wykorzystania infrastruktury sportowej, oraz mniejszą absorpcję środków przez

branżę i JST.

2. EFEKTY PRZEDSIĘWZIĘCIA

W jaki sposób przedsięwzięcie realizuje Strategię Cyfryzacji Państwa?

Przedsięwzięcie realizuje Strategię Cyfryzacji Państwa przede wszystkim przez rozwój nowoczesnych e-usług publicznych, integrację rozproszonych danych oraz wzmocnienie interoperacyjności systemów administracji sportowej. Wprost wpisuje się też w obszar suwerenności cyfrowej państwa, bo zakłada kontrolę nad danymi, bezpieczne przetwarzanie, możliwość integracji z krajowymi rejestrami i ograniczenie zależności od pojedynczych rozwiązań.

Powiązanie ze strategią

Z treści dokumentu wynika, że celem projektu jest uruchomienie zintegrowanego systemu „Chmura Sportowa” z usługami takimi jak „Odnajdź swój sport”, „Sport dla mnie”, „Mój trener” czy modułami dla seniorów i osób ze szczególnymi potrzebami. To bezpośrednio realizuje kierunki Strategii Cyfryzacji Państwa dotyczące cyfrowych usług publicznych, poprawy dostępności, ponownego wykorzystania danych oraz integracji systemów w administracji.

Projekt odpowiada też na potrzebę podniesienia jakości i dostępności danych o sporcie, obiektach, trenerach i wydarzeniach, które mają być gromadzone w jednej, zweryfikowanej bazie. Taki model wspiera administrację w podejmowaniu decyzji, poprawia obsługę obywateli i zwiększa efektywność usług publicznych.

Suwerenność cyfrowa

Dokument wskazuje wprost, że przedsięwzięcie powinno wzmacniać suwerenność cyfrową państwa poprzez zapewnienie kontroli nad danymi, bezpieczeństwa ich przetwarzania oraz zdolności administracji do utrzymania i rozwoju kluczowych usług cyfrowych. Ważne jest także wykorzystanie otwartych lub interoperacyjnych standardów oraz możliwość migracji danych i usług.

W praktyce oznacza to, że projekt nie jest tylko narzędziem informacyjnym, ale także elementem budowy państwowej infrastruktury cyfrowej opartej na własnych zasobach i zintegrowanej z systemami publicznymi.

Chmura Sportowa

	Elementy realizacji Do najważniejszych produktów, które wspierają Strategię Cyfryzacji Państwa, należą: centralna baza danych o sporcie, katalog trenerów i ekspertów, kalendarz wydarzeń, usługi dopasowujące ofertę do potrzeb użytkownika oraz moduły dostępności dla seniorów i osób z niepełnosprawnościami. Te rozwiązania zwiększają dojrzałość e-usług i podnoszą poziom ich użyteczności. Projekt obejmuje również mechanizmy AI wspierające użytkowników i urzędników, co wzmacnia automatyzację, personalizację usług i efektywność procesów administracyjnych. Dodatkowo przewidziano integrację z krajowymi systemami teleinformatycznymi, co jest spójne z celem budowy interoperacyjnego państwa cyfrowego
Jakie inne strategie, polityki publiczne lub wymagania strategiczne realizuje przedsięwzięcie?	Projekt wpisuje się w Strategię na rzecz Odpowiedzialnego Rozwoju do roku 2020 z perspektywą do 2030 r., zwłaszcza w obszar „Kapitał Ludzki i Społeczny” oraz cele dotyczące poprawy stanu zdrowia obywateli, efektywności systemu opieki zdrowotnej i rozwoju kapitału społecznego. Wskazano również Strategię Rozwoju Kapitału Ludzkiego 2030, w szczególności kierunki dotyczące poprawy kultury fizycznej w społeczeństwie, wzmacniania zdrowia obywateli i zwiększania aktywności społecznej. Projekt realizuje także Krajową Strategię Rozwoju Regionalnego 2030, bo wspiera dostęp do usług publicznych i równoważenie dostępu do infrastruktury oraz informacji o sporcie w skali kraju. Polityki sektorowe W dokumencie pojawia się Narodowy Program Zdrowia 2021–2025, przedłużony do 2026 r., zwłaszcza cel operacyjny dotyczący profilaktyki nadwagi i otyłości oraz zwiększania aktywności fizycznej. Projekt wspiera też Strategię na rzecz Osób z Niepełnosprawnościami 2021–2030, szczególnie obszar uczestnictwa w życiu społecznym i sportowym oraz poprawę dostępności usług dla osób ze szczególnymi potrzebami. Uwzględniono również Politykę społeczną wobec osób starszych 2030, w części dotyczącej aktywności społecznej, edukacyjnej, sportowej i kulturalnej seniorów. Wymagania strategiczne Z perspektywy wymagań strategicznych projekt wspiera bezpieczeństwo cyfrowe, odporność usług publicznych, interoperacyjność i ponowne wykorzystanie danych. Dokument podkreśla też znaczenie dostępności cyfrowej, otwartych standardów i kontroli nad danymi, co wzmacnia zgodność przedsięwzięcia z kierunkami transformacji państwa. W praktyce oznacza to, że przedsięwzięcie nie ogranicza się do budowy systemu IT, ale realizuje także cele zdrowotne, społeczne i rozwojowe państwa

Chmura Sportowa

2.1. Cele i korzyści wynikające z realizacji przedsięwzięcia <<maksymalnie 2000 znaków>>

Cel - 1	Poprawa sprawności fizycznej dzieci i młodzieży poprzez uruchomienie nowoczesnych usług ułatwiających dostęp do infrastruktury i zajęć sportowych
Cel strategiczny	Strategia na rzecz odpowiedzialnego rozwoju do roku 2020 (z perspektywą do 2030 r.) Obszar wpływający na realizację strategii: Kapitał Ludzki i Społeczny Cel Poprawa stanu zdrowia obywateli oraz efektywności systemu opieki zdrowotnej oraz Cel: Rozwój kapitału społecznego wśród działań do 2030 r. zaplanowanych dla kierunku interwencji 2. „Poprawa stanu zdrowia obywateli i oraz efektywności systemu opieki zdrowotnej” wskazano działanie: „Promocja zdrowia, profilaktyka oraz zapobieganie chorobom, obejmujące m.in.: zapewnienie na rynku bezpiecznej i zdrowej żywności, poprawę sposobu żywienia, wzrost poziomu aktywności fizycznej społeczeństwa; profilaktykę i rozwiązywanie problemów związanych z używaniem substancji [...] (s. 283).
Korzyść:	• Poprzez udostępnienie nowoczesnych e-usług, nastąpi zwiększenie dostępu społeczeństwa do usług sportowych. Sport jest racjonalną inwestycją społeczną, która może rodzić korzyści w wielu obszarach życia społecznego, a także być wielofunkcyjnym narzędziem zmiany społecznej. Sport ma ogromny potencjał integracji społecznej. • Efektem projektu ma być, poprawa aktywności fizycznej społeczeństwa, poprzez uruchomienie nowoczesnych e-usług, a co za tym idzie spadek kosztów systemu opieki zdrowotnej spowodowanych brakiem aktywności, zmniejszenie się liczby przypadków chorób niezakaźnych oraz zmniejszenie skutków zmian zdrowotnych wywołanych pandemią koronawirusa. Jednocześnie, projekt przyczyni się do ochrony miejsc pracy w sektorze sportu. • Dzięki uruchomieniu nowoczesnych e-usług projekt przyczyni się do zwiększenia aktywizacji społeczeństwa projekt przyczyni się do zmniejszenia obciążeń dla służby zdrowia oraz wzrost efektywności społeczeństwa.
KPI:	zmniejszenie odsetka dzieci posiadający niewystarczający poziom kompetencji ruchowych, mierzone dzięki systemowi „Sportowe Talenty”;

Chmura Sportowa

Wartość aktualna i docelowa KPI:	Wartość aktualna 94% dzieci ma niewystarczający poziom kompetencji ruchowych, Wartość docelowa: zakładany jest stała poprawa wyników dzieci w ramach pomiarów w systemie „Sportowe talenty” w okresie 5 lat od zakończenia projektu do szacowanego poziomu 89%.
Metoda pomiaru KPI	Metoda i sposób pomiaru: baza „Splotowe talenty” źródło danych: raport roczny z bazy „Splotowe talenty” częstotliwość pomiaru: raz w roku.

Cel - 2	Zwiększenie dostępu społeczeństwa do usług sportowych
Cel strategiczny	Projekt wpisuje się w kierunki działań Komisji Europejskiej oraz programu polityki „Droga ku Cyfrowej Dekadzie 2030”, w szczególności w obszarze rozwoju kompetencji cyfrowych, transformacji cyfrowej usług publicznych, interoperacyjności systemów oraz zwiększania dostępności wysokiej jakości usług cyfrowych dla obywateli i organizacji. cel szczegółowy III: Skuteczne państwo i instytucje służące wzrostowi oraz włączeniu społecznemu i gospodarczemu, Obszar: E-Państwo. Strategia na rzecz odpowiedzialnego rozwoju do roku 2020 (z perspektywą do 2030 r.) Obszar wpływający na realizację strategii: Kapitał Ludzki i Społeczny Cel Poprawa stanu zdrowia obywateli oraz efektywności systemu opieki zdrowotnej oraz Cel: Rozwój kapitału społecznego STRATEGIA ROZWOJU KAPITAŁU LUDZKIEGO 2030: Kierunek interwencji: Poprawa kultury fizycznej w społeczeństwie Strategia na rzecz osób z Niepełnosprawnościami 2021-2030 Priorytet II.4. Uczestnictwo w życiu kulturalnym oraz aktywność sportowa Narodowy Program Zdrowia 2021-25 (przedłużony do 2026) celu operacyjny 1: Profilaktyka nadwagi i otyłości Polityka Społeczna wobec osób starszych 2030. BEZPIECZEŃSTWO – UCZESTNICTWO – SOLIDARNOŚĆ Obszar: II.3 Aktywność zawodowa, społeczna, edukacyjna, sportowa, kulturalna i religijna osób starszych Projekt wpisuje się również w realizację Strategii Cyfryzacji Państwa; cel szczegółowy: 1.4.3: Architektura Informacyjna Państwa stanowi powszechną i ugruntowaną metodę strategicznego zarządzania informatyzacją państwa.
Korzyść:	• Zwiększenie aktywności fizycznej społeczeństwa poprzez uruchomienie nowoczesnych e-usług. Sport to narzędzie do walki z chorobami cywilizacyjnymi poprzez aktywizację społeczeństwa poprawę zdrowia przez wzrost aktywności

Chmura Sportowa

	społecznej, walkę z depresją i nadmiernym korzystaniem z Internetu i urządzeń cyfrowych. • Poprawa bezpieczeństwa, redukcja kosztów pracy związków sportowych i wzrost konkurencyjności branży sportowej, oraz wzrost aktywności przedsiębiorców w tym zakresie, – generuje miejsca pracy poza projektem, dzięki uruchomieniu nowoczesnych e-usług. • Ponadto, projekt przyczynia się do rozwoju usług cyfrowych dla społeczeństwa, dostępności do danych o sporcie i cyfryzacji administracji a także wpłynie pozytywnie na środowisko poprzez wspólne wykorzystanie infrastruktury.
KPI:	KPI 1. Użytkownicy nowych i zmodernizowanych publicznych usług, produktów i procesów cyfrowych; monitorowanie e-usług. KPI 2. Instytucje publiczne otrzymujące wsparcie na opracowywanie usług, produktów i procesów cyfrowych; KPI 3. Liczba podmiotów wspartych w zakresie rozwoju usług, produktów i procesów cyfrowych; KPI 4. Liczba usług publicznych udostępnionych on-line o stopniu dojrzałości co najmniej 4 - transakcja; KPI 5. Liczba uruchomionych systemów teleinformatycznych w podmiotach wykonujących zadania publiczne; KPI 6. Liczba udostępnionych usług wewnątrzadministracyjnych (A2A), KPI 7. Wartość usług, produktów i procesów cyfrowych opracowanych dla przedsiębiorstw, KPI 8 Jakościowe zwiększenie dostępności e-usług dla obywateli
Wartość aktualna i docelowa KPI:	KPI 1. brak usługi; wartość aktualna: 0 wartość docelowa: minimum 25 000 rocznie KPI 2. wartość aktualna:0 Wartość docelowa: 2 instytucje KPI 3. Wartość aktualna: 0 Wartość docelowa: 60 podmiotów KPI 4. Wartość aktualna 0 Wartość docelowa: 5 KPI 5. Wartość aktualna 0 wartość docelowa:1 KPI 6. wartość aktualna 0 wartość docelowa: 6 KPI 7. wartość aktualna 0 wartość docelowa: 33 500 000 zł. KPI 8: wartość aktualna: 0 – brak ogólnopolskich e-usług w obszarze sportu Wartość docelowa: wzrost o co najmniej 4 e-usługi

Chmura Sportowa

Metoda pomiaru KPI	Dla KPI 1-8: Metoda i sposób pomiaru: Weryfikacja raportu z realizacji projektu źródło danych: raport z realizacji projektu; częstotliwość pomiaru: KPI 1 pomiar co 6 miesięcy, pozostałe mierzone na zakończenie projektu.
---------------------------	---

Cel - 3	Zwiększenie dostępności i efektywnego wykorzystania infrastruktury sportowej w Polsce poprzez wdrożenie systemów teleinformatycznych wspierających świadczenie i realizację e-usług publicznych.
Cel strategiczny	Krajowa Strategia Rozwoju Regionalnego 2030 Zapisy przedmiotowego dokumentu wskazują, na konieczność objęcia zakresem SSP usług i aplikacji w zakresie e-administracji, dostęp do informacji sektora publicznego, rozwiązania informatyczne na rzecz aktywnego i zdrowego starzenia się oraz usługi i aplikacje w zakresie e-zdrowia. Strategia na rzecz odpowiedzialnego rozwoju do roku 2020 (z perspektywą do 2030 r.) Obszar wpływający na realizację strategii: Kapitał Ludzki i Społeczny Cel Poprawa stanu zdrowia obywateli oraz efektywności systemu opieki zdrowotnej Cel: Rozwój kapitału społecznego STRATEGIA ROZWOJU KAPITAŁU LUDZKIEGO 2030: Kierunek interwencji: Poprawa kultury fizycznej w społeczeństwie
Korzyść:	• Wzrost efektywności wykorzystania infrastruktury sportowej. • Wzrost efektywności absorpcji i efektywności wydatkowania środków na sport.
KPI:	KPI 1. Liczba obiektów sportowych zmapowanych w chmurze, pomiar na zakończenie projektu, monitorowanie na bieżąco raport; KPI 2. Instytucje publiczne otrzymujące wsparcie na opracowywanie usług, produktów i procesów cyfrowych; KPI 3. Liczba podmiotów wspartych w zakresie rozwoju usług, produktów i procesów cyfrowych; KPI 4: Zwiększenie odsetka obiektów sportowych dostępnych dla obywateli poprzez bazę obiektów sportowych
Wartość aktualna i docelowa KPI:	KPI 1. brak jednego zweryfikowanego źródła informacji o obiektach sportowych, wartość aktualna 0, wartość docelowa mapa minimum 100 000 obiektów KPI 2. wartość aktualna 0

Chmura Sportowa

	wartość docelowa 2800 jednostek KPI 3. wartość aktualna 0 wartość docelowa 6000 podmiotów. KPI 4. wartość aktualna 0% wartość docelowa: 50%.
Metoda pomiaru KPI	Metoda i sposób pomiaru: Weryfikacja raportu z realizacji projektu źródło danych: raport z realizacji projektu; częstotliwość pomiaru: KPI 1 pomiar co 6 miesięcy, pozostałe mierzone na zakończenie projektu.

2.2. Udostępnione e-usługi <<maksymalnie 2000 znaków>>

“Odnajdź swój sport” Użytkownicy systemu będą mogli korzystać z zasobów portalu indywidualnie, jak i organizować się w wirtualne grupy projektowe. Takie podejście pozwoli na znaczące zwiększenie aktywizacji sportowej i ruchowej. Przewiduje zarówno działania profilaktyczne, jak i promocyjne, a także zapewnienie swobodnego dostępu do szerokiej gamy informacji o dostępnych zasobach sportowych. Uruchomienie usługi pozwoli w łatwy i wygodny sposób wyszukać zajęcia sportowe, dopasowane do potrzeb konkretnej osoby w tym osób ze specjalnymi potrzebami. Usługa wyposażona w asystenta AI do doboru aktywności fizycznej dopasowanej od konkretnego odbiorcy. Usługa kierowana jako narzędzie do administracji (MSiT, związki sportowe), biznesu (kluby, przedsiębiorcy branży fitness), oraz obywateli. Transakcją jest odnalezienie przez użytkownika dopasowanej do jego potrzeb usługi sportowej lub obiektu sportowego.

"Mój Trener", baza trenerów, instruktorów. Centralny katalog ekspertów z kwalifikacjami, specjalizacją, lokalizacją i dostępnością. Pozwalająca wpisać się do bazy oraz umożliwiającą dostęp do jej zasobów.

Wykaz, zbiór informacji sektora publicznego niestanowiący rejestru publicznego określonego aktem prawnym. Usługa kierowana jako narzędzie do administracji (MSiT, związki sportowe, samorządy), biznesu (kluby, przedsiębiorcy branży fitness, trenerzy). Transakcją jest odnalezienie przez użytkownika szkoleniowca sportowego.

"Kalendarz wydarzeń sportowych - znajdź informację o wydarzeniach

Chmura Sportowa

sportowych w twojej okolicy" Informacje o zawodach, imprezach plenerowych, turniejach, obozach, dniach otwartych i wydarzenia lokalnych, zebrane w jednym miejscu. Usługa umożliwia rejestrację wydarzenia oraz zapewnia dostęp do szeregu funkcjonalności np. powiadomienia, dobór wydarzeń do upodobań zainteresowanego. Usługa kierowana jako narzędzie do administracji (MSiT, związki sportowe), biznesu (kluby, przedsiębiorcy branży fitness), oraz obywateli. Transakcją jest odnalezienie przez użytkownika wydarzenia sportowego spełniającego konkretne kryteria dopasowane do potrzeb użytkownika.

"Sport dla Seniora" - Moduł dostępności dla seniorów. Filtry zajęć łagodnych, bezpiecznych, krótkich i blisko miejsca zamieszkania, z dużą czytelnością interfejsu. Usługa kierowana jako narzędzie do administracji (MSiT, związki sportowe, samorządy), biznesu (kluby, przedsiębiorcy branży fitness), oraz obywateli. Transakcją jest odnalezienie przez użytkownika dopasowanej do jego potrzeb usługi sportowej lub obiektu sportowego.

"Sport dla osób ze specjalnymi potrzebami" - Moduł dostępności dla osób z niepełnosprawnościami i szczególnymi potrzebami. Informacje o barierach architektonicznych, dostępnych udogodnieniach i zajęciach przystosowanych do potrzeb uczestników z niepełnosprawnością. (MSiT, związki sportowe, samorządy), biznesu (kluby, przedsiębiorcy branży fitness), oraz obywateli. Transakcją jest odnalezienie przez użytkownika dopasowanej do jego potrzeb usługi sportowej lub obiektu sportowego.

"Moje uprawnienia Sportowe" Usługa zgodna z eIDAS, zapewniająca bezpieczną identyfikację elektroniczną oraz możliwość cyfryzacji patentów, legitymacji i uprawnień sportowych. (MSiT, związki sportowe, samorządy), biznesu (kluby, przedsiębiorcy branży fitness), oraz obywateli. Transakcją uzyskanie cyfrowej formy uprawnień sportowych.

Chmura Sportowa

Lp.	Nazwa e-usługi	Typ	Zakres oddziaływania	Poziom dojrzałości e-usługi ¹
1.	"Odnajdź swój sport "	A2C A2B A2A	Polskie Związki Sportowe Branża Sportowa i Fitness Ministerstwo Sportu i Turystyki Jednostki samorządu terytorialnego Organizacje sportu powszechnego społeczeństwo (rocznie ok 25000 transakcji)	Personalizacja
2.	"Mój Trener"	A2B A2A	Polskie Związki Sportowe Branża Sportowa i Fitness Ministerstwo Sportu i Turystyki Jednostki samorządu terytorialnego Organizacje sportu powszechnego społeczeństwo (rocznie ok 5000 transakcji)	Transakcja
3.	"Kalendarz wydarzeń sportowych - znajdź informację o wydarzeniach sportowych w twojej okolicy"	A2B A2A	Sportowe Branża Sportowa i Fitness Ministerstwo Sportu i Turystyki Jednostki samorządu terytorialnego	Personalizacja

¹ Pięciostopniowa e-dojrzałość usług określona w badaniach „Digitizing Public Services in Europe: Putting ambition into action”, prowadzonych na zlecenie KE przez firmę Cap Gemini ec.europa.eu/newsroom/document.cfm?action=display&doc_id=747

Chmura Sportowa

			Organizacje sportu powszechnego społeczeństwo (rocznie ok 25000 transakcji)	
4.	"Sport dla Seniora"	A2C A2B A2A	Polskie Związki Sportowe Branża Sportowa i Fitness Jednostki samorządu terytorialnego społeczeństwo (rocznie ok 2000 transakcji)	Personalizacja
5.	"Sport dla osób ze specjalnymi potrzebami"	A2C A2A A2B	Polskie Związki Sportowe Branża Sportowa i Fitness Ministerstwo Sportu i Turystyki Jednostki samorządu terytorialnego społeczeństwo (rocznie ok 2000 transakcji)	Personalizacja
6.	"Moje uprawnienia Sportowe"	A2C A2B A2A	Polskie Związki Sportowe Ministerstwo Sportu i Turystyki społeczeństwo (rocznie ok 2000 transakcji)	Dwustronna interakcja

2.3. Udostępnione informacje sektora publicznego i zdigitalizowane zasoby

<<maksymalnie 2000 znaków>>

Czy wszystkie zdigitalizowane zasoby objęte przedsięwzięciem będą udostępniane bezpłatnie? TAK/NIE²

Rodzaj	Planowana data	Szacowana liczba obiektów objętych
--------	----------------	------------------------------------

² Niepotrzebne skreślić.

Chmura Sportowa

informacji / zasobów	udostępnienia	digitalizacją (udostępnianiem informacji)
- Zdigitalizowana, zaktualizowana i udostępniona ogólnopolska baza obiektów sportowych wraz z mapą infrastruktury sportowej, która pozwoli na monitorowanie dostępności lokalnych obiektów sportowych.	29-12-2028	100 000 obiektów w ciągu 5 lata od zakończenia projektu
Zdigitalizowana i udostępniona ogólnopolska Baza szkoleniowców	29-12-2028	5000 wpisów w ciągu 5 lata od zakończenia projektu
Zdygitalizowany i udostępniony kalendarz imprez sportowych	29-12-2028	300 wpisów rocznie

2.4. Produkty końcowe przedsięwzięcia <<maksymalnie 2000 znaków>>

Nazwa produktu	Planowana data wdrożenia
Raport z analizy przedwdrożeniowej	09-2026
Dokumentacja wdrożeniowa	12-2026
Raport z analizy ryzyka	01-2027
Raport z inicjalnego testu prywatności	01-2027
Materiały informacyjno – promocyjne i usługi promocyjne	07-2028
Dokumentacja powdrożeniowa	08-2028
raport z testów bezpieczeństwa,	09-2028
raport z testów wydajności,	09-2028
raport z badań/testów UX/WCAG,	09-2028
Materiały szkoleniowe	09-2028
System teleinformatyczny Chmura sportowa: aplikacja oraz środowisko sprzętowe	12-2028
Portal informacyjny	12-2028
Wyszukiwarka usług, obiektów sportowych i szkoleniowców.	12-2028
Sportowa aplikacja mobilna	12-2028
Moduł E-usług w tym usługi API baza obiektów sportowych, kalendarz imprez sportowych.	12-2028
Zmodyfikowany system dotacji AMODIT- MSiT	12-2028

3. KAMIENIE MIŁOWE <<maksymalnie 1000 znaków>>

Kamienie milowe	Planowany termin
-----------------	------------------

Chmura Sportowa

	osiągnięcia
Opracowany Raport z analizy przedwdrożeniowa – określający stan obecny	2026-09-30
Opracowana dokumentacja zawierająca przygotowany plan docelowy – dokumentacja wdrożeniowa wraz planami testów akceptacyjnych	2026-12-30
Przekazany Raport z inicjalnego testu prywatności	2027-01-02
Opracowany Raport z analizy ryzyka	2027-01-15
Opracowany plan testów UX, bezpieczeństwa i wydajności	2027-01-29
Rozstrzygnięte postępowanie przetargowe na usługi chmury	2027-04-30
Przekazany częściowy raport z postępu prac wraz z dokumentacją projektu portalu i usług	2027-10-01
Przekazana robocza wersja sytemu i usług	2028-04-03
Zrealizowana dokumentacja powdrożeniowa	2028-09-01
Opracowana dokumentacja z zrealizowanych testów ux, bezpieczeństwa, wydajności.	2028-09-01
Opracowana dokumentacja z testów akceptacyjnych	2028-11-30
Ostateczne odebrane i udostępnienie kompletu usługi i produktów projektu	2028-12-29

4. KOSZTY

4.1. Koszty ogólne przedsięwzięcia wraz ze sposobem finansowania

Całkowity koszt przedsięwzięcia (netto oraz brutto), w tym:	Netto 29 260 000,00 zł Brutto 38 000 000,00 zł	
Procent dofinansowania ze środków UE (brutto)	79,71%	
Procent dofinansowania ze środków z innych źródeł zagranicznych (brutto)	0	
Procent środków z budżetu państwa (brutto)	20,29%	
Podział całkowitego kosztu przedsięwzięcia na poszczególne lata (netto oraz brutto)	2026	Netto 144 375,00 zł Brutto 187 500,00 zł
	2027	Netto 13 475 000,00 zł Brutto 17 500 000,00 zł
	2028	Netto 15 640 625,00 zł Brutto 20 312 500,00 zł

4.2. Wykaz poszczególnych pozycji kosztowych <<maksymalnie 2000 znaków>>

Nazwa pozycji kosztowej:		Przewidywany koszt brutto:	Uzasadnienie pozycji kosztowej (przeznaczenie):
Oprogramowanie	Koszty związane z, wytworzeniem, konfiguracją, integracją, testowaniem	12 000 000,00 zł	Koszty związane z wytworzeniem oprogramowania chmury sportowej wraz z wszystkimi

Chmura Sportowa

	oraz wdrożeniem centralnej platformy „Chmura Sportowa”, obejmującej moduły e-usług, centralne rejestry i bazy danych oraz komponenty administracyjne i analityczne. W ramach pozycji przewiduje się realizację m.in. modułu „Odnajdź swój sport”, bazy trenerów i instruktorów, mapy infrastruktury sportowej, kalendarza wydarzeń sportowych, modułów dostępności dla seniorów i osób ze szczególnymi potrzebami, integracji z usługami identyfikacji elektronicznej oraz narzędzi wspierających obsługę procesów dotacyjnych. Koszty obejmują również budowę warstwy integracyjnej API, mechanizmów interoperacyjności z systemami		funkcjonalnościami wskazanymi w punkcie 2.4 produkty końcowe projektu
--	---	--	--

Chmura Sportowa

	administracji publicznej i systemami resortowymi, wdrożenie komponentów sztucznej inteligencji wspierających analizę danych i obsługę użytkownika, migrację danych oraz wykonanie dokumentacji technicznej i powdrożeniowej Koszty: przygotowania dokumentacji analitycznej, sporządzenia studium wykonalności, wytworzenia oprogramowania, testów wewnętrznych (deweloperskich jednostkowych, podstawowych		
Infrastruktura	Koszty zakupu, konfiguracji, wdrożenia oraz utrzymania infrastruktury teleinformatycznej niezbędnej do funkcjonowania platformy „Chmura Sportowa”. Zakres obejmuje m.in. wykorzystanie usług chmurowych, zasobów obliczeniowych (serwery, licencje), przestrzeni do przechowywania i przetwarzania	16 000 000,00 zł	Koszty zakupu i wdrożenia infrastruktury informatycznej obsługującej chmurę sportową zakup sprzętu oraz usług w tym dostępu do usług chmurowych.

Chmura Sportowa

	danych (macierze), środowisk backupowych oraz komponentów zapewniających wysoką dostępność i ciągłość działania systemu (infrastruktura serwerowni i sieciowa). W ramach pozycji przewiduje się również zakup lub udostępnienie infrastruktury serwerowej, urządzeń sieciowych, środowisk bazodanowych, narzędzi monitoringu infrastruktury oraz rozwiązań zapewniających skalowalność usług i obsługę zwiększonego ruchu użytkowników. Koszty obejmują także utrzymanie środowisk testowych, integracyjnych i produkcyjnych oraz zapewnienie odpowiedniej wydajności dla usług wykorzystujących analitykę danych i komponenty AI. W ramach		
--	--	--	--

Chmura Sportowa

	infrastruktury przewidziane są usługi IaaS, na tym etapie nie znany jest ich dostawca, koszty oszacowano na podstawie podobnych rozwiązań wykorzystywanych obecnie w MSiT.		
Koszty UX i grafiki	Koszty związane z opracowaniem architektury informacji, projektów UX/UI, interfejsów użytkownika oraz identyfikacji wizualnej portalu i poszczególnych usług. Zakres obejmuje przygotowanie makiet funkcjonalnych, projektów graficznych, prototypów interaktywnych, testów użyteczności oraz optymalizacji ścieżek użytkownika dla różnych grup odbiorców, w tym seniorów i osób ze szczególnymi potrzebami. W ramach pozycji przewiduje się również dostosowanie	3 500 000,00 zł	Koszty związane z wytworzeniem interfejsów o maksymalnej użyteczności oraz dostępności cyfrowej

Chmura Sportowa

	systemu do wymogów dostępności cyfrowej WCAG, przygotowanie treści i struktur danych, wdrożenie mechanizmów wspierających wyszukiwanie i personalizację treści oraz zapewnienie zgodności interfejsów z nowoczesnymi standardami świadczenia usług cyfrowych administracji publicznej.		
Bezpieczeństwo	koszty związane z zapewnieniem odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa systemu	1 500 000,00 zł	Koszty zapewnienia bezpieczeństwa teleinformatycznego systemu w tym zakup urządzeń bezpieczeństwa. Konieczność zapewnienia zgodności z regulacjami prawnymi. raporty z testów bezpieczeństwa. Zapewnienie weryfikacji rozwiązania pod względem podatności. Koszty niezależnych testów bezpieczeństwa . Koszty audytów bezpieczeństwa, analizy statycznej kodu, testów podatności systemu, badania zgodności systemu z obowiązującymi przepisami prawa, zakupu specjalistycznej infrastruktury i oprogramowania dedykowanych wyłącznie

Chmura Sportowa

			poprawie bezpieczeństwa przetwarzanych informacji, a także testów prywatności, obejmujące m.in. analizę potrzeb i wdrożenie środków technicznych i organizacyjnych w celu skutecznej realizacji zasad ochrony danych i nadania przetwarzaniu niezbędnych zabezpieczeń.
Wydajność rozwiązań	Testowanie wydajności systemu oraz usług	500 000,00 zł	W celu zapewnienie odpowiedni wydajności usług i systemu niezbędne jest przeprowadzenie odpowiednich testów. Koszty niezależnych testów wydajności rozwiązania.
Szkolenia	Prezentacje multimedialne – np. w formacie PDF lub PowerPoint, które porządkują teorię, zawierają infografiki i główne wnioski. Scenariusze zajęć i warsztatów – szczegółowe plany dla prowadzącego krok po kroku, często uwzględniające podział czasowy i ćwiczenia w grupach. Materiały ćwiczeniowe (Workbooki) –	500 000,00 zł	Konieczne w celu wyszkolenia operatorów i użytkowników

Chmura Sportowa

	karty pracy, testy wiedzy oraz "studium przypadku" (case studies) do samodzielnego rozwiązania.		
Działania informacyjno-promocyjne	Oznakowanie inwestycji: tablice informacyjne (np. dla projektów budowlanych) oraz naklejki na sprzęt. WWW i Social Media: posty sponsorowane, infografiki, banery internetowe, artykuły sponsorowane, wideo promocyjne. Materiały do pobrania: ebooki, raporty branżowe, poradniki (whitepapers), newslettery. Multimedia: spoty reklamowe (radiowe/telewizyjne/online), prezentacje multimedialne. Koszty kampanii informacyjnej, materiałów informacyjnych, instrukcji dla użytkowników, komunikacji do JST, związków sportowych, klubów i obywateli.	1 500 000,00 zł	Konieczność dotarcia z informacją o produktach projektu do odbiorców (Związki, kluby sportowe, społeczeństwo)

Chmura Sportowa

Koszty zarządzania i wsparcia (w tym wynagrodzenia personelu wspomagającego)	Koszty związane z organizacją, koordynacją i nadzorem nad realizacją projektu, w tym zapewnieniem wsparcia administracyjne go, organizacyjnego , technicznego i eksperckiego. Zakres obejmuje wynagrodzenia personelu zarządzającego projektem, specjalistów wspierających realizację zadań, obsługę organizacyjną i administracyjną, monitoring harmonogramu, zarządzanie ryzykiem, kontrolę jakości, nadzór nad realizacją prac wykonawców oraz wsparcie procesu odbiorów, testów i rozliczenia projektu.	2 500 000,00 zł	Koszt niezbędny w celu prawidłowego i bezpiecznego prowadzenia projektu.
--	--	-----------------	---

4.3. Koszty ogólne utrzymania wraz ze sposobem finansowania (okres 5 lat)

Całkowity koszt utrzymania trwałości przedsięwzięcia (brutto)	249 000,00 zł		Źródło finansowania
Podział całkowitego kosztu utrzymania trwałości przedsięwzięcia na poszczególne lata	2029	36 900,00 zł (brutto) (30 000,00 zł netto)	krajowe środki publiczne - budżet państwa:
	2030	43 050,00 zł (brutto)	jw.

Chmura Sportowa

(netto oraz brutto)		(35 000,00 zł netto)	
	2031	49 200,00 zł (brutto) (40 000,00 zł netto)	jw.
	2032	55 350,00 zł (brutto) (45 000,00 zł netto)	jw.
	2033	61 500,00 zł (brutto) (50 000,00 zł netto)	jw.

4.4 Planowane koszty ogólne realizacji (w przypadku przedsięwzięcia współfinansowanego – wkład krajowy z budżetu państwa) oraz koszty utrzymania przedsięwzięcia:

- zostaną pokryte w ramach budżetów odpowiednich dysponentów części budżetowych bez konieczności występowania o dodatkowe środki z budżetu państwa,
- będą powodować konieczność przyznania dodatkowych kwot.³

5. GŁÓWNE RYZYKA <<maksymalnie 2000 znaków>>

5.1. Ryzyka wpływające na realizację przedsięwzięcia

Nazwa ryzyka	Siła oddziaływania	Prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka	Sposób zarządzania ryzykiem
Wzrost kosztów zakupów w związku z zmianami kursów walut	Duża	Średnie	Główne zakupy jak najmniej oddalane w czasie
Błędy harmonogramowania - przekroczenie terminów lub kosztów realizacji projektu	Duża	Średnie	Dokładne planowanie, uwzględnienie zapasów czasowych, systematyczna weryfikacja i kontrola w czasie realizacji projektu.
Problemy ze specyfikacją – uzgodnienie wymagań w stosunku do oprogramowania, niepełne określenie wymagań funkcjonalnych i niefunkcjonalnych systemu.	Duża	Średnie	Poświęcenie dużej uwagi na etap identyfikacji wymagań, szerokie konsultacje wymagań z grupami zainteresowanymi
Trudności w trakcie postępowań przetargowych	Duża	Średnie	Zapewnienie zapasu czasowego na realizację postępowań, odpowiedni

³ Niepotrzebne skreślić.

Chmura Sportowa

			dobór ekspertów do zespołu projektowego
„pełzający zakres” – dodatkowe wymagania pojawiające się w trakcie projektu	Duża	Średnie	Konsultacja wymagań, realizacja funkcjonalności etapami
Czynniki ludzkie np. ludzie opuszczające zespoły w trakcie prac nad projektem	Średnia	Średnie	Dokumentacja prac, tam, gdzie to możliwe praca zespołowa, dokumentowanie prac, dzielenie się wiedzą.
Wydajność: różnice między zakładaną a rzeczywistą wydajnością.	Średnia	Średnie	Testy przed wdrożeniowe
nieosiągnięcie wskaźników projektu	Duża	Niskie	odpowiednia promocja, współpraca z interesariuszami,
niepełne zidentyfikowanie zależności z innymi systemami	Średnia	Niskie	wnikliwa analiz, współpraca z dostawcami zewnętrznych usług

5.2. Ryzyka wpływające na utrzymanie efektów

Nazwa ryzyka	Siła oddziaływania	Prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka	Sposób zarządzania ryzykiem
Utrudnione lub ograniczone dotarcie z informacją o upublicznionej usłudze do odbiorców	Duża	Średnie	Odpowiednia reklama wykorzystanie centrów informacyjnych Ministerstwa, administracji państwowej, związków i klubów sportowych, planowane zainteresowanie serwisem znanych sportowców. - stałe monitorowanie ilości odbiorców usługi -wprowadzenie zapisów obowiązku promowania efektów projektu przez beneficjentów w umowach dotacyjnych MSiT
Wzrost kosztów eksploatacji	Średnia	Średnie	Odpowiednie planowanie Umowy długoterminowe opracowanie planu

Chmura Sportowa

			utrzymania i bieżące jego monitorowanie opracowanie planów utrzymania
Nieosiągnięcie zaplanowanych korzyści	Średnia	Średnie	prowadzenie działań informacyjnych oraz promocyjnych odnośnie przygotowanych usług stworzenie harmonogramu komunikacji z interesariuszami
Rozproszenie i niejednorodna jakość danych pochodzących z różnych źródeł	Duża	Wysokie	Standaryzacja modeli danych, wdrożenie mechanizmów walidacji oraz integracja danych etapami, opracowanie procedur aktualizacji danych
Niski poziom aktualizacji danych przez podmioty współpracujące	Duża	Średnie	Wprowadzenie procedur aktualizacji danych, automatycznych przypomnień oraz okresowej weryfikacji poprawności i aktualności informacji odpowiednie zapisy w umowach dotacyjnych procedury aktualizacji danych
wycofanie się kontrahentów z realizacji umów utrzymania	Duża	Niskie	odpowiednie zapisy umowne, dobrej jakości dokumentacja systemu, SLA na odpowiednim poziomie,
Wzrost kosztów związanych z wymianą zużytych komponentów systemu oraz energii w okresie utrzymania	Średnia	Średnie	podpisywania długoterminowych umów, zapewnienie odpowiedniej rezerwy finansowej

6. OTOCZENIE PRAWNE <<maksymalnie 1000 znaków>>

Lp	Tytuł aktu prawnego	Czy wymaga zmian?	Opis zmian (jeśli dotyczy)	Etap prac legislacyjnych (jeśli dotyczy)
1	Ustawa o Sporcie	TAK/NIE		

Chmura Sportowa

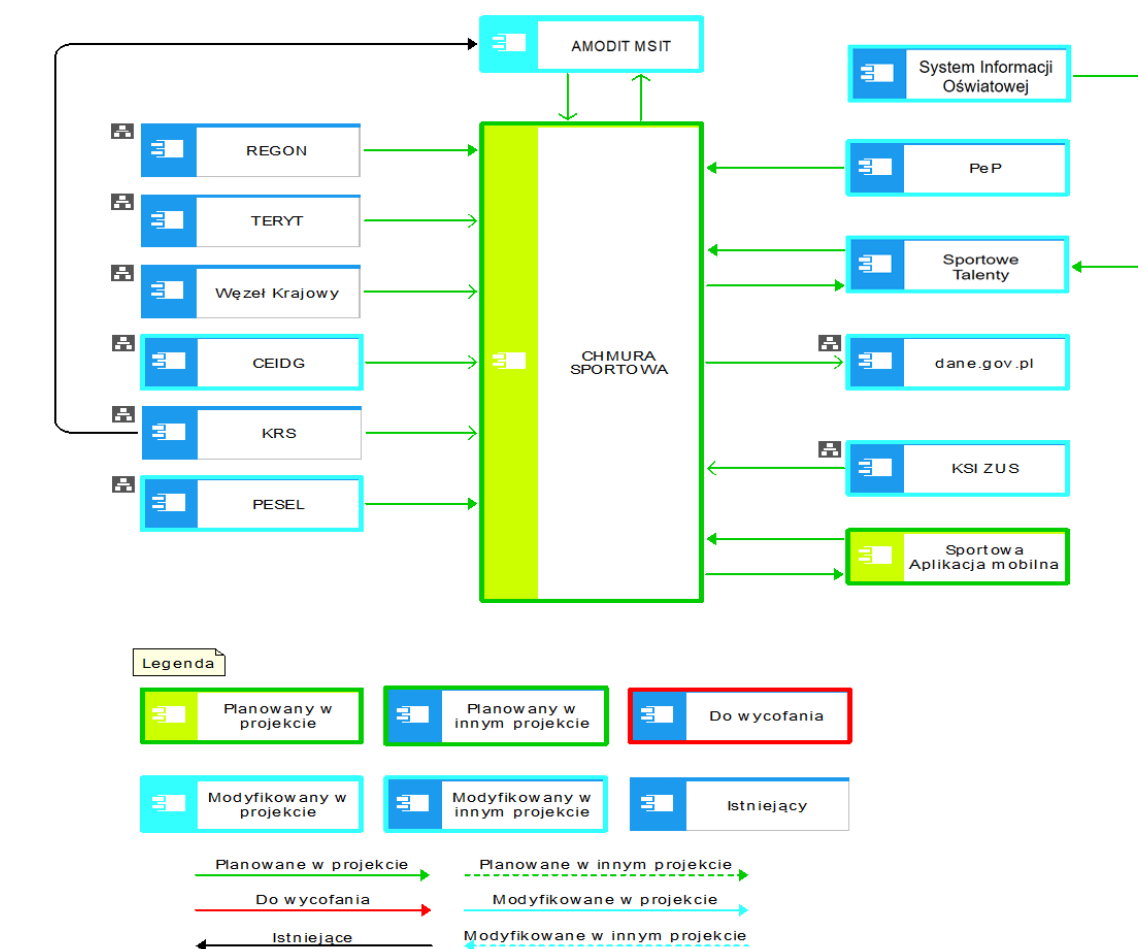
2	Rozporządzenie Rady Ministrów z dnia 21 maja 2024 r. w sprawie Krajowych Ram Interoperacyjności, minimalnych wymagań dla rejestrów publicznych i wymiany informacji w postaci elektronicznej oraz minimalnych wymagań dla systemów teleinformatycznych	TAK /NIE		
3	Ustawa z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych	TAK /NIE		
4	Ustawa z dnia 5 września 2016 r. o usługach zaufania oraz identyfikacji elektronicznej	TAK /NIE		
5	Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych oraz w sprawie swobodnego przepływu takich danych i uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych – RODO	TAK /NIE		
6	Rozporządzenie Prezesa Rady Ministrów z dnia 12 stycznia 2017 r. w sprawie podstawowych wymagań bezpieczeństwa teleinformatycznego	TAK /NIE		
7	Ustawa z dnia 5 lipca 2018 r. o krajowym systemie cyberbezpieczeństwa	TAK /NIE		
8	Ustawa z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych	TAK /NIE		
9	Ustawa z dnia 11 sierpnia 2021 r. o otwartych danych i ponownym wykorzystywaniu informacji sektora publicznego	TAK /NIE		
10	Ustawi z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz. U. z 2020 r. poz. 164, z późn. zm.).	TAK /NIE		
11	rozporządzenie Ministra Cyfryzacji w sprawie profilu zaufanego i podpisu zaufanego,	TAK /NIE		
12	rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/868 z dnia 30 maja 2022 r. w sprawie europejskiego zarządzania danymi (Akt w sprawie zarządzania danymi),	TAK /NIE		
13	rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2023/2854 z dnia 13 grudnia 2023 r. w sprawie zharmonizowanych przepisów dotyczących sprawiedliwego	TAK /NIE		

Chmura Sportowa

	dostępu do danych i ich wykorzystywania (Akt w sprawie danych),			
14	rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2024/1689 z dnia 13 czerwca 2024 r. w sprawie ustanowienia zharmonizowanych przepisów dotyczących sztucznej inteligencji (Akt w sprawie sztucznej inteligencji),	TAK/NIE		
15	rozporządzenie Ministra Cyfryzacji w sprawie szczegółowych warunków organizacyjnych i technicznych, które powinien spełniać system teleinformatyczny służący do uwierzytelniania użytkowników	TAK/NIE		

7. ARCHITEKTURA

7.1. Widok kooperacji aplikacji



Chmura Sportowa

Status	Opis
Planowany	System projektowany, w trakcie budowy, w trakcie wdrożenia.
Modyfikowany	System modyfikowany, rozszerzany na potrzeby przedsięwzięcia.
Istniejący	System działający produkcyjnie, gotowy do wykorzystania

Lista systemów wykorzystywanych w przedsięwzięciu <<maksymalnie 2000 znaków>>

Lp.	Nazwa systemu	Gestor systemu	Opis systemu	Status	Krótki opis ewentualnej zmiany
1	dane.gov.pl	Ministerstwo Cyfryzacji	dane.gov.pl to system wspierający udostępnianie informacji sektora publicznego w celu ich ponownego wykorzystywania. System został utworzony na podstawie ustawy o otwartych danych i ponownym wykorzystywaniu informacji sektora publicznego oraz rozporządzenia Rady Ministrów w sprawie portalu danych. System nie prowadzi rejestrów publicznych, lecz umożliwia dostęp do danych pochodzących z takich rejestrów, udostępnianych przez inne podmioty administracji publicznej. Główne grupy funkcjonalności obejmują: * publikację zbiorów danych w różnych formatach, * wyszukiwarkę danych, * API do automatycznego pobierania danych, * mechanizmy oceny jakości danych, * możliwość zgłaszania zapotrzebowania na dane. System integruje się z innymi krajowymi systemami informatycznymi.	Modyfikowany w innym projekcie	

Chmura Sportowa

2	REGON	GUS	System Krajowego rejestru urzędowego podmiotów gospodarki narodowej REGON służy do prowadzenia rejestru REGON, w tym do rejestracji podmiotów gospodarki narodowej, tj. osób prawnych, jednostek organizacyjnych niemających osobowości prawnej, osób fizycznych prowadzących działalność gospodarczą (w tym osób prowadzących indywidualne gospodarstwa rolne) skutkującej nadaniem numeru identyfikacyjnego REGON oraz udostępniania danych rejestru, w tym za pośrednictwem usługi sieciowej. System REGON składa się z modułów: * CRR (Centralny Rejestr Regon) - centralny komponent systemu - zawiera bazę danych przechowującą dane o podmiotach gospodarki narodowej oraz informacje o ich zmianach, * BPR (Baza Publikacyjna REGON) - realizuje takie funkcje jak: tworzenie wyciągów z rejestru REGON dla uprawnionych instytucji w zakresie zmian danych, jakie miały miejsce w ciągu ostatniego miesiąca, zasilanie danymi systemu Bazy Jednostek Statystycznych (BJS), opracowywanie sprawozdań i raportów, udostępnianie danych rejestru podmiotom trzecim na podstawie wniosków o udostępnienie danych. * BIR (Baza Internetowa REGON) - przechowuje	Istniejący	
---	-------	-----	---	------------	--

Chmura Sportowa

			tworzoną na bieżąco replikę danych z modułu CRR (zakres replikowanych danych nie obejmuje danych objętych tajemnicą statystyczną) w celu ich bieżącego przeglądania i wyszukiwania na podstawie zadanych kryteriów przez sieć INTERNET. Zakres funkcji wyszukiwania jest zależny od typu użytkownika. * Bazy Systemowej – przechowuje informacje wspólne, pomocnicze dla pozostałych modułów, w tym logi z aktywności użytkowników w systemie. REGON pobiera dane z systemów: CRP KEP Ministerstwa Finansów, SIO Ministerstwa Edukacji Narodowej, KRS Ministerstwa Sprawiedliwości, CEIDG Ministerstwa Rozwoju i Technologii w zakresie niezbędnym do dokonywania wpisów w rejestrze określonych podmiotów / cech, oraz zwraca numery identyfikacyjne REGON do tych systemów. Integruje się z krajowymi systemami teleinformatycznymi.		
3	TERYT	GUS	System TERYT to system teleinformatyczny wspierający obsługę Krajowego Rejestru Urzędowego Podziału Terytorialnego Kraju. System umożliwia dostęp do danych o jednostkach podziału terytorialnego, miejscowościach i ulicach oraz realizuje funkcje związane z ich weryfikacją i aktualizacją.	Istniejący	

Chmura Sportowa

			Celem systemu jest zapewnienie jednolitego i aktualnego źródła informacji o strukturze terytorialnej kraju, wykorzystywanego m.in. w statystyce publicznej, administracji oraz systemach informatycznych instytucji publicznych. W systemie prowadzony jest rejestr publiczny obejmujący: * jednostki podziału terytorialnego (województwa, powiaty, gminy), * miejscowości, * ulice. Główne grupy funkcjonalności systemu obejmują: * Pobieranie danych pełnych – dostęp do kompletnych plików zawierających jednostki podziału terytorialnego, miejscowości i ulice, * Pobieranie danych aktualizacyjnych – dostęp do informacji o zmianach w rejestrze w zadanym okresie, * Wyszukiwanie obiektów – możliwość wyszukiwania jednostek, miejscowości i ulic na podstawie nazw lub identyfikatorów, * Weryfikacja danych adresowych – sprawdzanie poprawności danych adresowych do poziomu ulicy, wyłącznie w oparciu o aktualny stan bazy TERYT. System TERYT integruje się z krajowymi systemami administracji publicznej, umożliwiając automatyczne pobieranie i synchronizację danych terytorialnych.		
4	Węzeł	Ministerstwo	Węzeł Krajowy to system	Istniejący	

Chmura Sportowa

	Krajowy	Cyfryzacji	wspierający proces uwierzytelniania użytkowników korzystających z usług online świadczonych przez podmioty publiczne. System pełni rolę pośrednika pomiędzy systemami identyfikacji elektronicznej a systemami udostępniającymi usługi elektroniczne, umożliwiając bezpieczne przekazywanie potwierdzeń tożsamości. Celem systemu jest zapewnienie jednolitego, bezpiecznego i interoperacyjnego mechanizmu uwierzytelniania użytkowników usług online administracji publicznej poprzez wykorzystanie różnych środków identyfikacji elektronicznej. Główne grupy funkcjonalności – Pośredniczenie w procesie uwierzytelniania użytkowników usług online – Integracja z systemami identyfikacji elektronicznej – Przekazywanie potwierdzeń tożsamości do systemów świadczących usługi elektroniczne – Zapewnienie bezpiecznej wymiany danych identyfikacyjnych Integracje System jest zintegrowany z krajowymi systemami teleinformatycznymi elektronicznej a systemami udostępniającymi usługi elektroniczne, umożliwiając bezpieczne przekazywanie potwierdzeń tożsamości.		
--	---------	------------	--	--	--

Chmura Sportowa

			Celem systemu jest zapewnienie jednolitego, bezpiecznego i interoperacyjnego mechanizmu uwierzytelniania użytkowników usług online administracji publicznej poprzez wykorzystanie różnych środków identyfikacji elektronicznej. Główne grupy funkcjonalności – Pośredniczenie w procesie uwierzytelniania użytkowników usług online – Integracja z systemami identyfikacji elektronicznej – Przekazywanie potwierdzeń tożsamości do systemów świadczących usługi elektroniczne – Zapewnienie bezpiecznej wymiany danych identyfikacyjnych Integracje System jest zintegrowany z krajowymi systemami teleinformatycznymi		
5	Amodit MSiT	Ministerstwo Sportu i Turystyki	System dotacji, który będzie integrowany z powstałym w wyniku projektu portalem oraz usługami. celem systemu jest wsparcie i automatyzacja procesu składania wniosków o dotacje w sporcie. System posiada następujące moduły funkcjonalne: moduł składania wniosków, moduł oceny wniosków, moduł rozliczania wniosków. System jest zintegrowany z KRS.	Modyfikowany	W ramach projektu przewiduje się modyfikację systemu AMODIT polegającą na dostosowaniu go do nowych procesów obsługi dokumentów i spraw związanych z przedsięwzięciem „Chmura Sportowa”, w szczególności w zakresie wniosków, akceptacji, obiegu dokumentów, archiwizacji, powiadomień

Chmura Sportowa

					oraz integracji z portalem i warstwą API. Zmiany obejmą także konfigurację formularzy, ścieżek procesowych, uprawnień użytkowników, automatyzację oraz mechanizmów raportowania i rejestrowania zdarzeń, tak aby system wspierał realizację procesów administracyjnych w sposób zintegrowany z pozostałymi komponentami rozwiązania.
6	CEIDG	Ministerstwo Rozwoju i Technologii	System CEIDG to system wspierający prowadzenie Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej. Celem systemu jest umożliwienie rejestracji jednoosobowej działalności gospodarczej drogą elektroniczną oraz obsługa zgłoszeń dotyczących zmian danych, zawieszenia, wznowienia i zakończenia działalności. System prowadzi rejestr publiczny przedsiębiorców oraz udostępnia informacje o uzyskanych przez nich licencjach, koncesjach i zezwoleniach. System CEIDG obejmuje następujące grupy funkcjonalności: * Rejestracja działalności – składanie wniosków o wpis do CEIDG. * Aktualizacja danych – zgłaszanie zmian, zawieszeń, wznowień i	Modyfikowany w innym projekcie	

Chmura Sportowa

			zakończeń działalności. * Integracja z urzędami – przekazywanie danych do Urzędów Skarbowych, ZUS/KRUS oraz GUS. * Udostępnianie danych – wyszukiwarka przedsiębiorców oraz dostęp do informacji o uprawnieniach. System jest zintegrowany z krajowymi systemami teleinformatycznymi.		
7	KRS	Ministerstwo Sprawiedliwości	Krajowy Rejestr Sądowy (KRS) to system utworzony w celu obsługi postępowania rejestrowego prowadzonego przez wybrane sądy i Ministerstwo Sprawiedliwości. System prowadzi Krajowy Rejestr Sądowy składający się z: - Rejestru przedsiębiorców, - Rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz publicznych zakładów opieki zdrowotnej, - Rejestru dłużników niewypłacalnych. Funkcjonalności: - składanie elektronicznych wniosków o wpis w KRS, - korespondencja z sądem rejestrowym, - prowadzenie i udostępnianie akt elektronicznych KRS, - obsługa postępowań rejestrowych, - udostępnianie informacji o zarejestrowanych podmiotach, - wymiana informacji o spółkach (BRIS), - składanie dokumentów finansowych, - zakładanie spółek drogą	Istniejący	

Chmura Sportowa

			elektroniczną. System jest zintegrowany z krajowymi systemami teleinformatycznymi.		
8	KSI ZUS	Zakład Ubezpieczeń Społecznych	Kompleksowy System Informatyczny ZUS (KSI ZUS) to system utworzony w celu wspomagania realizacji głównych zadań statutowych Zakładu Ubezpieczeń Społecznych, dotyczących zabezpieczenia społecznego: zadań z zakresu ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych, zadań związanych z prewencją rentową, informowania o stanie danych dotyczących ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych, realizacji umów i porozumień międzynarodowych, wykonywania zadań zleconych w zakresie ubezpieczeń społecznych (pobierania składek na ubezpieczenie zdrowotne i odprowadzania ich do NFZ, pobierania i dystrybucji części składek na ubezpieczenie społeczne do OFE, ustalania i wypłaty okresowych emerytur kapitałowych z II filaru, zgłaszania do ubezpieczenia zdrowotnego osób pobierających emerytury i renty oraz pobieranie składek na ubezpieczenie zdrowotne tych osób, przyznawania i wypłaty zasiłków rodzinnych i pielęgnacyjnych, ewidencji i analizy zaświadczeń lekarskich ZUS ZLA, pobierania i rozliczania podatku od wypłacanych przez ZUS świadczeń),	Modyfikowany w innym projekcie	

Chmura Sportowa

			opracowywania analiz i prognoz w zakresie ubezpieczeń społecznych. System prowadzi rejestry, m.in.: Centralny Rejestr Ubezpieczonych, Centralny Rejestr Płatników Składek, Centralny Rejestr Członków Otwartych Funduszy Emerytalnych, Centralny Rejestr Członków Rodziny Ubezpieczonych Uprawnionych do Ubezpieczenia Zdrowotnego, Centralny Rejestr Świadczeniobiorców, Rejestr Członków NFZ, Rejestr lekarzy, lekarzy dentystów, felczerów i starszych felczerów, którzy zgłosili wniosek w sprawie upoważnienia ich do wystawiania zaświadczeń lekarskich, Rejestr zaświadczeń lekarskich. Główne grupy funkcjonalności, m.in.: Zasilanie Komputer Centralny Wspomaganie obiegu informacji Postępowania wyjaśniające Obsługa pozostałej działalności statutowej Obsługa świadczeń dla rodziny/ obsługi świadczeń społecznych Obsługa świadczeń krótko- i długoterminowych, Komunikacja B2B ZUS z podmiotami zewnętrznymi. System jest zintegrowany z krajowymi i zagranicznymi systemami informatycznymi.		
9	PeP	Ministerstwo Cyfryzacji	System ePłatności to system wspierający	Modyfikowany w innym	

Chmura Sportowa

			realizację płatności elektronicznych w usługach publicznych, umożliwiającą zarządzanie rozrachunkami, obsługę transakcji oraz zapewnienie rozliczalności i niezaprzeczalności wniesienia opłat. Celem systemu jest umożliwienie dokonywania płatności bezgotówkowych w ramach usług publicznych, prowadzenie rozrachunków (należności i zobowiązań), kontrola transakcji oraz zapewnienie zgodności operacji finansowych z wymaganiami administracji publicznej. Główne grupy funkcjonalności (komponenty systemu): - epl-core-deployment – centralna logika systemu odpowiedzialna za przetwarzanie rozrachunków i transakcji. - epl-card-deployment – obsługa płatności realizowanych kartami płatniczymi. - epl-blik-deployment – obsługa płatności realizowanych za pomocą systemu BLIK. - epl-interest-deployment – naliczanie odsetek od należności i zobowiązań. - epl-notificationdeployment – wysyłanie powiadomień o statusie płatności i rozrachunków. - epl-uap-deployment – zarządzanie użytkownikami i ich uprawnieniami w systemie. - epl-uap-gui-deployment – graficzny interfejs użytkownika do obsługi konta i płatności.	projekcie	
--	--	--	---	-----------	--

Chmura Sportowa

			epl-webview-deployment – prezentacja danych i interakcja z użytkownikiem w przeglądarce. epl-gov-deployment – integracja z usługami administracji publicznej. System jest zintegrowany z krajowymi systemami teleinformatycznymi.		
10	PESEL	Ministerstwo Cyfryzacji	Powszechny Elektroniczny System Ewidencji Ludności (PESEL) to system wspierający gromadzenie, aktualizację i udostępnianie danych identyfikujących osoby fizyczne w Polsce. Celem systemu jest prowadzenie centralnego referencyjnego zbioru danych umożliwiającego jednoznaczną identyfikację osób oraz określenie ich statusu administracyjnoprawnego. W systemie gromadzone są dane: • obywateli polskich zamieszkujących na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej • obywateli polskich przebywających za granicą w związku z ubieganiem się o polski dokument tożsamości • cudzoziemców zamieszkujących w Polsce • osób zobowiązanych do posiadania numeru PESEL na podstawie odrębnych przepisów Główne funkcjonalności systemu obejmują: • Rejestrację i aktualizację danych osobowych • Udostępnianie danych uprawnionym podmiotom • Weryfikację tożsamości i statusu administracyjnego	Modyfikowany w innym projekcie	

Chmura Sportowa

			• Obsługę zapytań i integrację z innymi rejestrami państwowymi System jest zintegrowany z krajowymi systemami teleinformatycznymi.		
11	Chmura Sportowa	Ministerstwo Sportu i Turystyki	Chmura Sportowa będzie centralną bazą danych o sporcie, celem jest poprawa dostępności informacji, lepsze wykorzystanie infrastruktury oraz wsparcie procesów decyzyjnych. Administracja publiczna zyska narzędzia do efektywniejszego zarządzania środkami, organizacje sportowe łatwiejszy dostęp do finansowania, a branża fitness większą widoczność usług. System będzie wyposażony w narzędzia integracji oraz e-usługi. System będzie zintegrowany z wymienionymi powyżej systemami. W przedsięwzięciu przewidziano komponent sztucznej inteligencji wspierający wyszukiwanie, rekomendację oraz analizę danych w ekosystemie Chmury Sportowej.	Planowany w projekcie	
12	Sportowa Aplikacja mobilna	Ministerstwo Sportu i Turystyki	aplikacja mobilna będzie narzędziem realizacji oraz dostępu do usług Chmury Sportowej. celem jej będzie ułatwienie dostępu do usług sportowych.	Planowany w projekcie	
13	Systemie Informacji Oświatowej (SIO)	Ministerstwo Edukacji Narodowej	oficjalny, centralny i elektroniczny rejestr w Polsce, który gromadzi dane o szkołach, uczniach i nauczycielach. Służy państwu do zarządzania	Istniejący	

Chmura Sportowa

			edukacją, podziału pieniędzy na oświatę oraz nadzoru nad placówkami.		
--	--	--	--	--	--

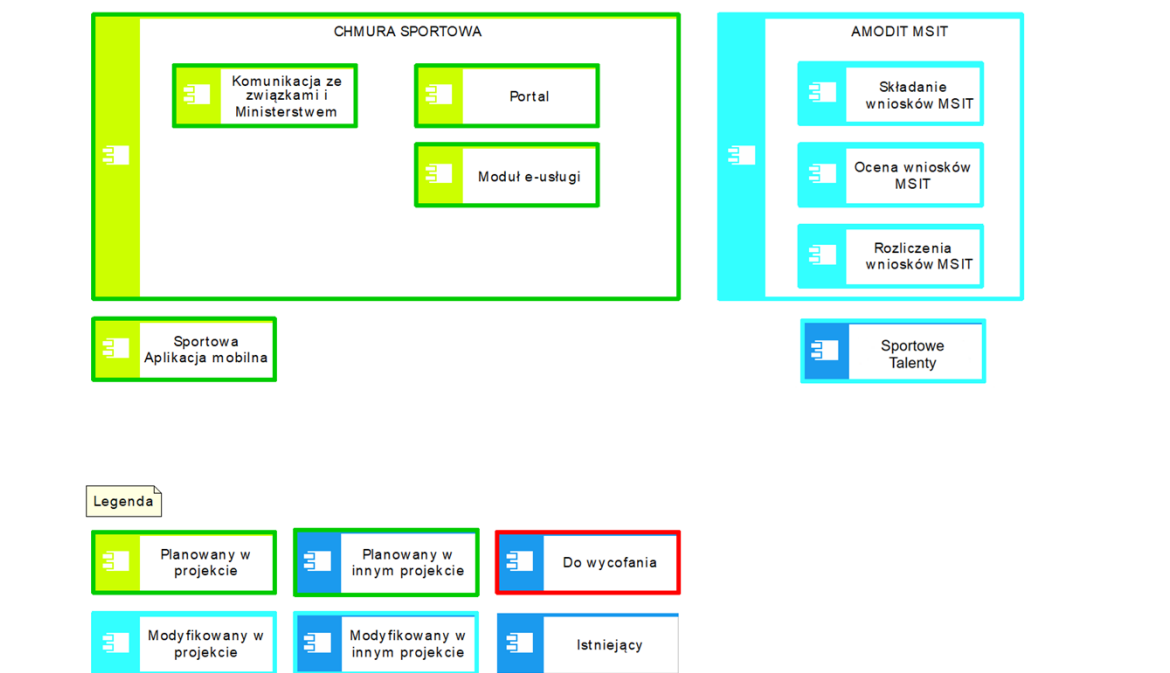
Lista przepływów <<maksymalnie 2000 znaków>>

Lp.	System źródłowy	System docelowy	Zakres wymienianych danych	Sposób wymiany danych	Typ modyfikacji	Typ Interfejsu
1	CEIDG	Chmura Sportowa	Informacje o przedsiębiorcy	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
2	KRS	AMODIT MSiT	Informacje o działalności	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
3	TERYT	Chmura Sportowa	lokalizacja	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	krytyczny dla sukcesu projektu	usługa REST
4	Węzeł Krajowy	Chmura sportowa	autentykacja	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	krytyczny dla sukcesu projektu	usługa REST
5	PeP	Chmura Sportowa	realizacja płatności	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
6	KSI ZUS	Chmura Sportowa	uzyskiwanie informacji o kontrahentach systemu	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
7	KRS	Chmura Sportowa	dane o kontrahentach informacja o działalności	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
8	REGON	Chmura Sportowa	Informacja o kontrahentach	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
9	PESEL	Chmura Sportowa	Informacja o użytkownikach	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
10	AMODIT MsiT	Chmura Sportowa	Informacje o wnioskach	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
11	Sportowa Aplikacja mobilna	Chmura Sportowa	Wymian bezpośredni z użytkownika	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST

Chmura Sportowa

12	CHMURA SPORTOWA	Sportowa Aplikacja Mobilna	mi Pobieranie danych o usługach obiektach	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	realizowalny inną metodą	usługa REST
13	Sportowe Talenty	Chmura Sportowa	Pobieranie danych o wynikach prób sprawnościowych dzieci	wg KRI: tryb odwołań bezpośrednich (§13 ust. 2)	krytyczny dla sukcesu projektu	usługa REST

7.2. Kluczowe komponenty architektury rozwiązania



7.3. Przyjęte założenia technologiczne <<maksymalnie 2000 znaków>>

Lp.	Obszar	Założenie technologiczne
1	Infrastruktura	Własna hybrydowa infrastruktura. System działający w trybie 24/7. Architektura zapewniająca niezawodność (DRC/HA) Planowana rozbudowa i wykorzystanie chmury.
2	Sieć i bezpieczeństwo	W warstwie sieciowej przewiduje się zastosowanie odseparowanych stref bezpieczeństwa dla części publicznej, części administracyjnej oraz komponentów integracyjnych, co ograniczy ryzyko nieuprawnionego dostępu i rozprzestrzeniania się zagrożeń. Komunikacja pomiędzy komponentami systemu będzie realizowana z wykorzystaniem bezpiecznych protokołów transmisji, a dostęp do zasobów administracyjnych będzie

Chmura Sportowa

		możliwy wyłącznie po silnym uwierzytelnieniu i autoryzacji. Istotnym elementem będzie również rejestrowanie zdarzeń, analiza logów oraz szybkie wykrywanie anomalii i prób nadużyć.
3	Standardy wymiany danych	REST/JSON lub GraphQL. SOAP (tylko w przypadkach gdzie jest wymagany). Komunikacja event-driven (Apache Kafka, RabbitMQ)
4	Systemy operacyjne serwerowe	Linux lub MS Windows
5	Bazy danych	Relacyjne i nierelacyjne. Wdrożone mechanizmy wysokiej dostępności oraz replikacji i archiwizacji.
6	Serwery aplikacji	Zgodnie z projektem technicznym wykonawcy. Wirtualizowane lub konteneryzowane.
7	Portale	Aplikacja webowa z responsywnym interfejsem. Wymagane zastosowanie nowoczesnych i uznanych frameworków frontendowych np. Angular
8	Inne	Mechanizmy AI/ML do wykrywania anomalii.

7.4. Opis zasobów danych przetwarzanych w planowanym rozwiązaniu <<maksymalnie 2000 znaków>>

Czy nowy system będzie tworzył zasoby danych o charakterze rejestru publicznego?

TAK/NIE ⁴

Lp.	Tworzony rejestr publiczny	Opis

Czy nowy system będzie przetwarzał (używał, zmieniał) zawartość innych rejestrów publicznych?

TAK/NIE ⁵

Lp.	Rejestr publiczny	Opis	Zakres przetwarzania
1	CEIDG	Identyfikacja przedsiębiorcy	użycie
2	KRS	Identyfikacja działalności	użycie
3	TERYT	lokalizacja	użycie
4	PESEL	autoryzacja	użycie
5	KSI ZUS	rejestr zaświadczeń lekarskich	użycie

7.5. Bezpieczeństwo <<maksymalnie 2000 znaków>>

Planowany poziom zapewnienia bezpieczeństwa (w rozumieniu przepisów § 19 rozporządzenia Rady Ministrów z dnia 21 maja 2024 r. w sprawie Krajowych Ram Interoperacyjności, minimalnych wymagań dla rejestrów publicznych i wymiany informacji w postaci elektronicznej oraz minimalnych wymagań dla systemów teleinformatycznych (Dz. U. poz. 773)) w zakresie dot. systemu zarządzania bezpieczeństwem informacji:

⁴ Niepotrzebne skreślić.

⁵ Niepotrzebne skreślić.

Chmura Sportowa

- ~~system nie podlega rygorom KRI — należy wyjaśnić, czy istnieją inne normy bezpieczeństwa, które będą spełnione przez system zgodnie z wymogami KRI,~~
- ~~dodatkowe zabezpieczenia powyżej wymogów KRI — należy wskazać uzasadnienie⁶~~

⁶ Niepotrzebne skreślić.