

ДОГОВІР № ЗАVSS1-1157
про надання гранту

м. Київ

«16» червня 2020 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі Виконавчого директора Федів Юлії Олександрівни, яка діє на підставі Положення, з однієї сторони, та Товариство з обмеженою відповідальністю "Грін Пінгвін Медіа" (далі – Грантоотримувач), в особі Директора Тараненко Ірини Ігорівни, що діє на підставі Статуту, з іншої сторони (далі – Сторони), уклали цей Договір про таке.

I. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

Фонд надає Грантоотримувачу на умовах, визначених цим Договором, грант для реалізації культурно-мистецького проєкту «Книга-мандрівка. Україна. Свайпай і мандруй» (далі – Проєкт), опис та мінімальні технічні вимоги до якого наведено у проєктній заявці та у кошторисі Проєкту згідно з додатками 1 та 2 до цього Договору, а Грантоотримувач реалізує Проєкт на умовах, визначених цим Договором.

II. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

1. Грантоотримувач реалізує Проєкт до 30 жовтня 2020 року включно з періодом підготовки та надання Фонду пакету звітної документації відповідно до пункту 3 цього Розділу.

2. Проєкт реалізується згідно з робочим планом реалізації Проєкту, визначеним у розділі XI проєктної заявки.

3. Для підтвердження реалізації Проєкту Грантоотримувач надає Фонду змістовий звіт про виконання Проєкту (додаток 3), звіт про надходження та використання коштів для реалізації Проєкту (додаток 4) з копіями первинних бухгалтерських документів.

4. Датою завершення реалізації Проєкту є день підписання Фондом акта про виконання Проєкту.

III. СУМА ГРАНТУ, ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ ТА ПОРЯДОК РОЗРАХУНКІВ

1. Загальна сума гранту становить 2 425 290 грн. 96 коп. (два мільйона чотириста двадцять п'ять тисяч двісті дев'яносто гривень 96 копійок) без ПДВ.
2. Фонд надає суму гранту частинами (траншами) у розмірі та у строки, визначені графіком платежів згідно з додатком 5 до цього Договору.
3. Фонд перераховує залишок коштів від загальної суми гранту після підписання акта про виконання Проєкту.
4. У разі невиконання або часткового виконання співфінансування Проєкту зі сторони Грантоотримувача та/або партнера по співфінансуванню, Фонд зменшує суму гранту пропорційно до зменшення суми співфінансування.
5. Перерахування коштів здійснюється в безготівковій формі у національній валюті України шляхом переказу на розрахунковий рахунок Грантоотримувача.

IV. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ СТОРІН

1. Грантоотримувач має право на реалізацію Проєкту відповідно до умов цього Договору.
2. Грантоотримувач зобов'язується:
 - 1) відповідати за будь-якими зобов'язаннями, покладеними на нього цим Договором;
 - 2) не отримувати прибутку від гранту (крім випадків реалізації проєктів, пов'язаних із кіновиробництвом);
 - 3) реалізувати Проєкт у строки, визначені у пункті 1 розділу II цього Договору;
 - 4) надавати фінансові документи, які підтверджують співфінансування Проєкту з інших джерел, у разі надання Фондом гранту на умовах співфінансування;
 - 5) у разі якщо реалізацію Проєкту буде припинено чи не завершено протягом дії цього Договору, у триденний строк повідомити Фонд про такі обставини. У строк, що не перевищує 10 календарних днів з моменту настання

таких обставин, документально підтвердити всі витрати, здійснені за рахунок суми гранту, та повернути Фонду невикористану частину суми гранту;

6) зберігати бухгалтерську документацію по Проєкту протягом трьох років з моменту підписання акту про виконання Проєкту;

7) самостійно врегульовувати правовідносини з третіми особами, які пов'язані з виникненням (набуттям) прав на об'єкти авторського права і (або) суміжних прав, використанням таких об'єктів, розпорядженням майновими правами і охороною майнових прав на ці об'єкти, а також охороною особистих немайнових прав відповідно до вимог Закону України "Про авторське право і суміжні права";

8) відповідно до чинного законодавства України не допускати наявності у Проєкті (продукті Проєкту) пропаганди війни, насильства, жорстокості, фашизму і неофашизму, закликів, спрямованих на ліквідацію незалежності України, розпалювання міжетнічної, расової, релігійної ворожнечі, приниження нації, неповаги до національних і релігійних святинь, а також наркоманії, токсикманії, алкоголізму та інших шкідливих звичок, матеріалів порнографічного характеру.

3. Фонд має право:

1) ознайомлюватися з первинною документацією, пов'язаною з реалізацією Проєкту;

2) вимагати від Грантоотримувача будь-які документи, інформацію та пояснення щодо його дій, пов'язаних з виконанням цього Договору та реалізацією Проєкту;

3) використовувати безоплатно та на власний розсуд всі документи та інформацію, отримані в процесі реалізації Проєкту, якщо таке використання відповідає існуючим правам інтелектуальної та промислової власності;

4) здійснювати контроль та моніторинг реалізації Проєкту, у тому числі за місцезнаходженням Грантоотримувача та/або за місцем фактичної реалізації Проєкту.

4. Фонд зобов'язується:

- 1) надавати організаційно-методичну допомогу Грантоотримувачу;
- 2) контролювати порядок виконання цього Договору, дотримання строків, правильність, обґрунтованість та цільове використання гранту.

V. ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ СТОРІН

1. Сторони відповідають за своїми зобов'язаннями в межах, визначених чинним законодавством України.
2. Фонд не несе відповідальності за завдані Грантоотримувачем збитки, а також збитки, спричинені третім особам.
3. Фонд не несе відповідальності за незиконання Грантоотримувачем своїх зобов'язань перед третіми особами.

VI. ПРАВО ВЛАСНОСТІ ЩОДО РЕАЛІЗОВАНОГО ПРОЄКТУ

1. Право власності, майнові права, права на промислову та інтелектуальну власність, що виникають в результаті реалізації Проєкту, належать Грантоотримувачу, якщо інше не визначено Грантоотримувачем або чинним законодавством.
2. Грантоотримувач гарантує Фонду право використовувати безоплатно та на власний розсуд всі документи та інформацію (результати досліджень), отримані в процесі реалізації Проєкту, якщо таке використання відповідає існуючим правам інтелектуальної та промислової власності.
3. Грантоотримувач використовує всі можливі засоби для популяризації Проєкту, який фінансується за підтримки Фонду. З цією метою рекламні матеріали, офіційні повідомлення, звіти та публікації, продукт, виготовлений у результаті реалізації Проєкту, мають містити інформацію про те, що Проєкт реалізовано за фінансової підтримки Фонду, з використанням символіки Фонду.
4. Усі публікації Грантоотримувача, що стосуються Проєкту, у будь-якій формі та в будь-який спосіб (включаючи мережу Інтернет) мають містити застереження про те, що їх зміст не є офіційною позицією Фонду.

VII. ДОПУСТИМИ ВИТРАТИ

1. Сторони домовились, що фактичні витрати мають відповідати принципам раціонального управління фінансами, бути відображені в бухгалтерському обліку Грантоотримувача та відповідати витратам, передбаченим у кошторисі Проекту, форму якого наведено у додатку 2 до цього Договору.

2. Сторони домовились, що неприпустимими є такі витрати:

придбання товарів, виконання робіт, надання послуг, що не пов'язані з реалізацією Проекту;

витрати по оплаті посередницьких послуг;

витрати по оплаті товарів, робіт і послуг, які були вже або будуть профінансовані за рахунок інших джерел до або після підписання цього Договору (подвійне фінансування);

витрати, пов'язані з реалізацією проектів, які мають на меті отримання прибутку;

витрати на утримання установ, організацій, в тому числі тих, що є учасниками проектів;

витрати на підготовку проектної заявки для подання на конкурсну програму Фонду;

витрати, в результаті курсових різниць;

витрати (замовлення товарів, робіт, послуг), які здійснюються між пов'язаними особами (відносини між якими можуть впливати на умови, або економічні результати їх діяльності чи діяльності осіб, яких вони представляють);

інші витрати, здійснені не за призначенням.

VIII. БУХГАЛТЕРСЬКИЙ ОБЛІК ТА ТЕХНІЧНИЙ КОНТРОЛЬ

1. Грантоотримувач веде належний бухгалтерський облік та звітує перед Фондом в процесі реалізації Проекту в порядку, передбаченому цим Договором.

2. На вимогу Фонду Грантоотримувач зобов'язаний надати всю необхідну фінансову документацію щодо Проекту.

ІХ. ДОСТРОКОВЕ РОЗІРВАННЯ ДОГОВОРУ

1. У разі істотних порушень умов цього Договору, визначених Законом України «Про Український культурний фонд», його може бути розірвано за заявою Фонду в односторонньому порядку.

2. Рішення Фонду про розірвання цього Договору приймається за наявності факту істотного порушення його умов.

3. У разі дострокового розірвання цього Договору внаслідок використання будь-якої частини гранту не за призначенням або з порушенням чинного законодавства Грантоотримувач зобов'язаний протягом 20 календарних днів з дня отримання повідомлення про розірвання цього Договору в односторонньому порядку повернути у повному обсязі перераховані Фондом кошти.

Х. ОБСТАВИНИ НЕПЕРЕБОРНОЇ СИЛИ (ФОРС-МАЖОРНІ ОБСТАВИНИ)

1. У разі виникнення форс-мажорних обставин Сторони звільняються від своїх зобов'язань за цим Договором. Форс-мажорними обставинами визнаються усі обставини, визначені Законом України «Про торгово-промислові палати в Україні».

2. У разі настання таких обставин кожна зі Сторін має повідомити іншу у письмовій формі протягом 5 календарних днів.

ХІ. ПОРЯДОК ВИРІШЕННЯ СПОРІВ

1. Тлумачення умов цього Договору здійснюється відповідно до норм чинного законодавства України.

2. Усі спори або розбіжності, що впливають із умов цього Договору або пов'язані з цим Договором та його тлумаченням, дією, припиненням або

його розірванням, вирішуються шляхом переговорів між Сторонами. У разі якщо Сторони не можуть дійти згоди шляхом переговорів, такі спори вирішуються у порядку, визначеному чинним законодавством України.

ХІІ. ІНШІ УМОВИ

1. Цей Договір набирає чинності з дня його підписання Сторонами та діє до 31 грудня 2020 року.

Зміни до цього Договору вносяться шляхом укладення додаткових договорів.

2. У разі зміни уповноваженої особи Сторони невідкладно повідомляють одна одну.

3. Обмін інформацією відбувається між Сторонами будь-якими можливими та прийнятними засобами зв'язку.

4. Електронне повідомлення вважається отриманим Стороною-одержувачем в день його успішного відправлення. Відправлення вважається неуспішним, якщо Сторона, яка його направляє, отримує повідомлення про те, що воно не було відправлено. У цьому разі Сторона, яка направляє повідомлення, має негайно відправити його ще раз за будь-якими іншими відомими та попередньо визначеними адресами, зазначеними у пункті 6 цього розділу.

5. Кореспонденція, що направляється Сторонами з використанням послуг поштового зв'язку, вважається отриманою Стороною в установленому законодавством порядку.

6. Контактні особи:

1) контактна особа Фонду:

Проектний відділ Українського культурного фонду

01010, м. Київ, вул. Лаврська, 10-12

+38 044 504-22-66

programa.audiovisual@ucf.in.ua

2) контактна особа Грантоотримувача:

Марія Воробйова, координаторка проекту

7. Грантоотримувач вживає всіх необхідних заходів для запобігання випадкам, коли неупереджене та справедливе здійснення цього Договору конфліктує з особистими інтересами (інтересами членів родини), інтересами економічного характеру чи будь-якими іншими подібними інтересами (далі – Конфлікт інтересів).

8. Про будь-який випадок, що містить або може призвести до Конфлікту інтересів під час виконання цього Договору, Грантоотримувач зобов'язується негайно повідомити Фонд у письмовій формі.

9. Фонд та Грантоотримувач зобов'язуються дотримуватись конфіденційності щодо інформації та змістових матеріалів Проекту, які стали відомі під час виконання цього Договору.

10. У разі якщо правила і процедури для Грантоотримувачів вимагають проведення публічних закупівель, такі правила і процедури мають відповідати національним або міжнародним стандартам та принципам прозорості, пропорційності, ефективного фінансового управління, рівного ставлення і відсутності дискримінації.

11. Грантоотримувач погоджується, що будь-які персональні дані, зазначені у цьому Договорі, обробляються Фондом відповідно до Закону України «Про захист персональних даних».

12. Договір складено українською мовою у двох примірниках (по одному для кожної зі Сторін), що мають однакову юридичну силу.

ХІІІ. ДОДАТКИ ДО ДОГОВОРУ

Невід'ємними частинами цього Договору є додатки до нього, а саме:

додаток 1 – проектна заявка;

додаток 2 – кошторис Проекту;

додаток 3 – змістовий звіт про виконання Проекту;

додаток 4 – звіт про надходження та використання коштів для реалізації

Проекту:

додаток 5 – графік платежів.

XIV. РЕКВІЗИТИ СТОРІН

Фонд

Український культурний фонд

Юридична адреса:

01601, м. Київ, вул. І. Франка, 19

Адреса для листування:

01010, м. Київ, вул. Лаврська, 10-12

СДРПОУ: 41436842

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: ГУДКСУ у м. Києві

Р/р: UA608201720343110001000000458

МФО: 820172

Тел.: +38 (044) 504-22-66

Грантоотримувач

Товариство з обмеженою відповідальністю "Грін Пінгвін Медіа"

Юридична адреса:

01042, м. Київ, вул. Іоанна Павла II,

буд. 86

Адреса для листування:

01001, м. Київ, вул. Еспланадна,

буд. 34/2, оф. 4

СДРПОУ: 40167518

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: АТ "РАЙФФАЙЗЕН
БАНК АВАЛЬ"

Р/р: UA583808050000000026002611882

МФО: 380805

Тел.: +38 (066) 461 66 36

Виконавчий директор



Ю.О. Федів

Директор



І.І. Тараненко

Додаток 1

до Договору про надання гранту № 3AVS51-1157
від «16» червня 2020 р.

Сезон: Грантовий сезон 2020

Програма: Аудіовізуальне мистецтво

Лот: ЛОТ 5. Анімаційні та відеоігри, мобільні додатки

Конкурс: Індивідуальний

Заявка: 3AVS51-1157

Назва проекту: Книга-мандрівка. Україна. Свайпай і мандруй.

Візитна картка проекту

Конкурсна програма

Аудіовізуальне мистецтво

Лот

ЛОТ 5. Анімаційні та відеоігри, мобільні додатки

Тип проекту

Індивідуальний

Пріоритетний сектор культури та мистецтв

аудіовізуальне мистецтво

Ключові слова за напрямки (оберіть два, які найточніше описують ваш проект)

цифрові технології

нематеріальна культурна спадщина

Назва проекту

Книга-мандрівка. Україна. Свайпай і мандруй.

Назва проекту англійською мовою

Swipe and travel. Ukraine



Директор Даремко С.В.

Коротка інформація про проект, яка включає мету та результати (до 100 слів)

«Книга-мандрівка. Україна. Свайпай і мандруй» - це інтерактивний мобільний додаток, що передбачає реліз на App Store чи PlayMarket, який є продовженням проекту «Книга-мандрівка. Україна», що вже втілюється в книзі та мультиплікаційному веб-серіалі. Спроектований у стилістиці «Книги-мандрівки» в унікальному форматі едьютейнмент, додаток складатиметься з пізнавальної, інтерактивної частини та особистого кабінету користувача. Його метою є пізнання України та її багатого історично-культурного надбання, створення широкої мережі закоханих в Україну мандрівників, мотивування до подорожей Україною, до популяризації її спадщини як на регіональному, так і загальнодержавному та світовому рівнях, адже додаток в майбутньому буде доступний не лише українською, але також англійською, французькою та німецькою мовами.

Коротка інформація про проект англійською мовою, яка включає мету та результати (до 100 слів)

Travelbook. Ukraine, Swipe and travel is an interactive mobile application which will be released on the App Store or PlayMarket. It is continuation of the Travelbook. Ukraine project that has been already released in the book and cartoon web series. Designed in the Travelbook. Ukraine style in the unique edutainment format, the application will consist of the informative, interactive, and the user account parts. It aims at learning about Ukraine and its cultural and historical heritage, creating of the wide net of travelers who are in love with Ukraine, motivating to travel around Ukraine and popularisation of its heritage both at regional, state, and world levels. The application will be available not only in Ukrainian but also in English, French and German languages.

Загальний бюджет проекту (у гривнях, відповідно до Бюджету проекту)

2425290.96

Запитувана сума від УКФ (у гривнях, відповідно до Бюджету проекту)

2425290.96

Сума співфінансування (у гривнях, відповідно до Бюджету проекту. Якщо співфінансування не передбачається - впишіть 0).

0

Географія реалізації проекту: населений пункт, область (якщо поза межами України — зазначте країну)



Директор *Григорук*

Населений пункт

Україна

Початок проекту

2020-06

Кінець проекту (включно із фінальним звітуванням)

2020-10-30

Тривалість проекту в місяцях

5

Партнери проекту

немає

Ваш основний продукт

Мобільний додаток

Інформація про контактну особу

Прізвище, ім'я та по-батькові

Марія Воробйова

Телефон

Електронна пошта

Функції в проекті

координаторка

Інформація про організацію-заявника

Повна назва організації-заявника

ТОВАРИСТВО З ОБМЕЖЕНОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ "ГРІН ПІНГВІН МЕДІА"

Повна назва організації-заявника англійською мовою

LIMITED LIABILITY COMPANY "GREEN PENGUIN MEDIA", LLC "GREEN PENGUIN MEDIA"



Директор ТОВ "Грін Пінгвін Медіа" І.С.

Організаційно-правова форма

Товариство з обмеженою відповідальністю

Код ЄДРПОУ

40167518

Надайте активне посилання на ваш установчий документ (Статут, Положення тощо)

242144676949 https://drive.google.com/open?id=1fjsiWqTFnSq_sGl3gokgiPwlObUKdnl4

Вкажіть КВЕДи вашої організації, які відповідають напрямам програми/ ЛОТУ

Код КВЕД 93.29 Організування інших видів відпочинку та розваг; Код КВЕД 58.11 Видання книг (сировинний); Код КВЕД 58.19 Інші види видавничої діяльності; Код КВЕД 59.11 Виробництво кіно- та відеофільмів, телевізійних програм; Код КВЕД 73.11 Рекламні агентства; Код КВЕД 73.12 Посередництво в розміщенні реклами в засобах масової інформації

Дата реєстрації організації

2015-12-09

Юридична адреса організації

01042, м. Київ, вул. Іоанна Павла II, буд. 86

Поштова адреса організації

01001, м. Київ, вул. Еспланадна, буд. № 34/2, оф. 4

Фактична адреса організації

01001, м. Київ, вул. Еспланадна, буд. № 34/2, оф. 4

Активне посилання на сайт та (або) сторінки у соціальних мережах організації

<http://green-penguin.org/>

Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації

Тараненко Ірина Ігорівна

Телефон



Ірина Ігорівна Тараненко

Електронна пошта

iryna.taranenko@gmail.com

Чи притягався керівник організації коли-небудь до кримінальної відповідальності? Якщо так, зазначте коли й де, а також назву статті (статей)
Ні

Чи має керівник організації судимість/притягнення до адміністративної відповідальності за вчинення правопорушення/злочину у сфері корупційних зловживань, незняту чи непогашену у встановленому законом порядку? Якщо так, зазначте коли й де, а також назву статті (статей)
Ні

Зазначте кінцевого бенефіціарного власника / власників організації
Тараненко Ірина Ігорівна

Чи притягався (-лися) кінцеві бенефіціарні власник (-и) організації коли-небудь до кримінальної відповідальності? Якщо так, зазначте коли й де, а також назву статті (статей)
Ні

Чи притягався (-лися) кінцеві бенефіціарні власник (-и) організації коли-небудь до відповідальності у сфері корупційних зловживань? Якщо так, зазначте коли й де, а також назву статті (статей)
Ні

Чи є відкриті судові провадження стосовно вашої організації на момент подання заявки?
Ні

Наявність матеріально-технічної бази для виконання проекту.

У власності агенції — 4 монтажні станції Apple, 4 планшети Wacom, 5 ноутбуків Mac, 10 жорстких дисків, 2 інтернет модеми, копіювальна машина, що дозволяють виконати роботи з ілюстрування, анімації та графічного дизайну будь-якого рівня складності. Також агенція володіє наступними авторськими правами: видання “Книга мандрівка. Україна” українською мовою, видання “Книга мандрівка. Україна” англійською мовою, видання “Книга мандрівка. Україна” французькою мовою, видання “Книга мандрівка. Україна” німецькою мовою. Мультсеріал “Книга мандрівка. Україна” Грудові ресурси: 4 людини в штаті агенції.



Ірина Тараненко

Дохід за звітний період

3565257

Чи подавали ви проект на фінансування УКФ раніше?

Так, у 2018 у ролі заявника

Так, у 2019 році у якості заявника і партнера

Чи реалізували ви проект УКФ раніше?

Так, у 2018 у ролі заявника

Так, у 2019 році у якості заявника і партнера

Додайте активні посилання на успішно реалізовані проекти за підтримки УКФ, якщо такі були

2018 рік - мультсеріал "Книга-мандрівка. Україна", пілотні 5 серій (заявник)

2019 рік - мультсеріал "Книга-мандрівка. Україна", 45 серій (заявник) 2019 рік

- видання "Ці дивовижні Українці" (партнер)

Чи є цей проект продовженням або наступним етапом проекту, реалізованого за підтримки УКФ? Якщо так, назвіть цей проект та додайте активні посилання на інформацію з відкритих джерел на цей проект

Так. Створення мобільного додатку "Свайпай і мандруй" є наступним етапом до існуючого проекту "Книга-мандрівка. Україна" - книги, що була реалізована власнокоштом та мультсеріалу, який був реалізований за підтримки УКФ 2019 року.

Youtube: https://www.youtube.com/channel/UCHq5vXBXgKpU0_Nxl8pDKyw/about

Facebook: <https://www.facebook.com/read.and.travel/>

Instagram: <https://www.instagram.com/read.and.travel.ukraine/>

Behance: <https://www.behance.net/gallery/88899349/kniga-mandrivka-ukrana-multseral?mv=email&fbclid=IwAR1dxSwSa9bm12jGvZWABNxEqnrngLLYzvfXqHHkXwnnttSb0dByhyQsz-j4>

Telegram (стікери): https://t.me/addstickers/travelbook_ukraine

Також додаємо посилання на Звіт реалізації проекту мультсеріалу "Книга-мандрівка". Україна" 2019 року для більш детального ознайомлення:

<https://drive.google.com/open?id=1WzatnVh4VmdqVYpspZXAzzSo3hu3xPiB>

Приклади успішно реалізованих проектів за підтримки інших донорів протягом останніх трьох років

Проект

Видання «Книга-мандрівка. Україна» німецькою мовою за підтримки



Директор Тарасівна О.У.

Посольства України в ФРН. Дубляж пілотного сезону мультсеріалу «Книга-мандрівка. Україна», 5 серій, німецькою мовою за підтримки Госольства України в ФРН. https://www.youtube.com/channel/UCnrVHXmfJ4f8SK9XU1z4Z-Q?view_as=subscriber

Проект

Видання «Книга-мандрівка. Україна» англійською мовою за підтримки Міністерства інформаційної політики України.

Проект

Видання «Книга-мандрівка. Україна» французькою мовою за підтримки Посольства України в Королівстві Бельгія та Великому Герцогстві Люксембург (за сумісництвом) Додаткова інформація: сюжет на 1+1 та буктрейлер.

Проект

“Схід можливостей” - розробка неймінгу для нової програми USAID для представлення діяльності USAID у Східній Україні, який відображає позитивне бачення місцевого врядування та економічного розвитку у Східній Україні, показує успіхи USAID у регіоні за період з 2014 р. та передає ідею партнерства USAID з місцевими зацікавленими сторонами.

Проект

“Герої наших сердець” - комунікаційна кампанія на встановлення миру в Україні на замовлення Міністерства з питань тимчасово окупованих територій та внутрішньо переміщених осіб та UCBI — Української ініціативи зміцнення громадської довіри, в рамках проекту «Зміцнення громадської довіри» (UCBI II) Нині основною потребою більшості українців є мир, проте вони не знають, як можна вплинути на його встановлення в Україні. Таким чином, основною метою цієї кампанії було показати реальні приклади того, що люди можуть зробити для підтримки миру в своїх громадах. Через цю кампанію українці побачили реальні приклади тих, кого торкнулася війна, проте хто і надалі активно змінює своє життя та допомагає іншим. Ця діяльність продсвжує дискурс та демонструє, що кожен українець спроможний допомогти країні досягти миру. <https://heroes.mtot.gov.ua>

Детальний опис проекту

Обґрунтуйте актуальність проекту для культурного контексту міста або



Директор Даринська Л.Л.

села / області / країни

2014 рік став поворотним для України. Революція Гідності, анексія Криму та війна на сході країни стимулювали українців до саморефлексії та гостро поставили питання – «Хто ми?», «Якого ми роду?», «Чим ми відрізняємося від сусідів?», «В чому наша унікальність і, відповідно, цінність?». Всі вони апелюють до національної самосвідомості та до гитання національної ідеї, яку 6 років потсму ми все ще формулюємо. Чому ж так важко це зробити? Чому так важко відповісти на всі вищеперераховані запитання?

Впродовж століть Україна перебувала під владою сусідніх держав, даючи про себе знати то окремими голосами українських геніїв, то багатголоссям революцій та рухів опору, які жорстоко придушувалися. А наша історія переписувалася, документи знищувалися або вивозилися з теритсрії України, як і артефакти, культурна спадщина, яка доводить давню історію існування української державності. Буремні 1990-і роки, що ознаменувалися відновленням незалежності України, у пам'яті українців залишилися роками виживання, і аж ніяк не роками відродження та формування національної свідомості. Відтак, з'явилися нові покоління, які до 2014 року ніколи й не задавалися питаннями свого походження та того, носіями якої традиції вони є. Це підкріплювалося й спільним для країн СНД медіаконтентом, що стирав кордони: мовні, національні і в результаті – державні.

Саме в 2014 році в креативній агенції Green Penguin з'явилася ідея створити контент про Україну, який би розказав всьому світу про нашу багату на красу, щедрість та історію країну. Але найголовніше – розказав би про неї всім українцям.

Адже живучи в Україні, мало хто подорожує своєю областю, країною. Мало кому взагалі віриться в те, що в Україні є на що подивитися, про що дізнатися. Цікавість до пізнання країни методично вбивається й застарілою радянською системою освіти, яка вимагає заучування дат, імен, змагання за оцінки, а не власне – за знання. Ця система не формує мотивації до пізнання. Тому агенція Green Penguin поставила собі за мету створити цікавий контент та власне таку мотивацію.

Так з'явилася книга-бестселер «Книга-мандрівка. Україна», що складається з 30 яскраво ілюстрованих карт і 1200 важливих, але часто маловідомих фактів про кожний край України. А слідом за нею в 2018 – 19 роках завдяки підтримці Українського культурного фонду та Агентства США з міжнародного розвитку USAID світ побачили й 50 серій мультиплікаційного веб-серіалу «Книга-мандрівка. Україна» на окремому YouTube каналі.

Вихід кожної серії супроводжувався сотнями коментарів глядачів, які дивувалися почутій інформації, надихалися на власні розвідки, говорили про те, що ніколи не чули й не знали такого, хоча живуть десь поряд, щиро дякували та просили ще! Ще більше інформації! Ще більше фактів! Просили



Олександр Тарасенко І.І.

про ще одне видання книги, примірники якої дуже швидко розлетілися з полиць книжкових крамниць. А ті, хто встиг придбати книгу, почали брати її з собою в подорожі та прокладати за нею маршрути власних мандрівок. Все це говорить про те, що в українців є запит на пізнання свого, запит на те, аби пишатися багатством власної історії, рідного краю – особливе захоплення людей викликали факти, які стосувалися їхньої малої батьківщини, адже це стимулює до того, аби пишатися не абстрактним і далеким, а тим, що ось тут – поряд, за вікном. І не просто пишатися, а відчувати й себе частинкою великої традиції, відчувати себе причетним до землі, яка породжує геніїв, прикрашеної архітектурними чи природними дивами.

Саме такий запит і мотивував нас іти в нашій мандрівці Україною ще далі й створити інтерактивний мобільний додаток, завдяки якому користувачі зможуть перевірити свої знання про Україну, її області, міста та людей, здобути нові знання, надихнутися на подорожі Україною, створити спільноту закоханих в неї мандрівників. Ми подумали: навіщо людям брати з собою досить велику книгу в подорож, якщо можна вмістити цілу країну в один смартфон і створити найсучасніший спосіб мандрівки “Свайпай і мандруй”?! Він може стати в нагоді як для реальних подорожей, так і для подорожей і вивчення України віртуально, що більш актуально для українців, адже, за статистикою, більшість з них рідко виїжджають навіть за межі власного району чи області.

В основі проєкту – власне книга «Книга-мандрівка. Україна», розподілена на 30 карт та близько 2000 об’єктів. Проєкт складається з трьох частин: пізнавальної, ігрової та особистого кабінету користувача.

В пізнавальній частині – 30 розділів відповідно до 30 карт книги. Це 24 області, автономна республіка Крим, Україна загалом та 4 найбільших українських міста. В кожному розділі по 40+ об’єктів. Це історичні події, постаті, легенди, наукові факти, промислові об’єкти, шедеври мистецтва та об’єкти культурної спадщини. Кожен об’єкт представлений авторською ілюстрацією та короткою інформацією про нього, яка перевірялася спільно з експертами з різних галузей знань.

Ігрова частина. В ній користувач може перевірити свої знання про Україну. Для цього він має обрати область чи місто, після чого, свайпаючи по екрану вправо чи вліво, має обрати, чи відноситься об’єкт на екрані до обраної області чи міста. Зліво – не відноситься. Вправо – відноситься. Користувач під час проходження гри бачить свій результат – скільки об’єктів він вже набрав з обраної області. Максимальна їхня кількість і 100-відсотковий результат. Також при натисканні на об’єкт відкриватиметься профайл цього об’єкта, де користувач зможе прочитати коротку інформацію про нього (як у пізнавальній частині), а також вплинути на рейтинг об’єкта, поставивши



Директор Тереза І. І.

зірочки. Таким чином, на головній сторінці додатку всі користувачі бачитимуть топ-об'єкти, що мають найвищий рейтинг.

В особистому кабінеті користувач матиме змогу завантажити своє фото, що буде оброблене фільтром та зробить його відповідним стилістиці «Книги-мандрівки». Також він зможе сформувати свій wish-list об'єктів, де хотів би побувати, де вже був та від яких триматиметься подалі. В майбутніх версіях додатку також буде розроблена карта, аби місця, де хоче побувати користувач, автоматично відмічалися на карті України та формували мандрівку користувача. Це дасть можливість в майбутньому створити та вдосконалити додаток, синхронізувавши його з GPS-навігатором. Таким чином, коли користувач подорожуватиме Україною, додаток зможе йому підказувати, як далеко він від об'єкту, який хотів відвідати, радитиме, які об'єкти він може подивитися проїжджаючи певним містом чи областю. Користувач також зможе завантажувати власні фото об'єктів, які відвідував.

Також в додатку буде форма зворотного зв'язку. Через неї користувачі зможуть написати творцям про об'єкти зі своєї малої батьківщини, яких ще немає в «Книзі-мандрівці». Найцікавіші з них будуть відмальовуватися в стилістиці «Книги-мандрівки» та додатватимуться до переліку об'єктів у відповідній області.

Таким чином, проєкт мобільного додатку «Свайпай та мандруй» - це можливість для кожного українця подорожувати та вивчати власну країну, не виходячи з дому. Це проєкт цілої країни в маленькому смартфоні, надбання та багата спадщина якої доступні і тим, хто проживає в селах та містечках, так і тим, хто мешкає в містах-мільйонниках. Це можливість для кожного пишатися своєю малою батьківщиною та країною загалом. Це стимул до внутрішнього туризму та до заохочення подорожувати Україною іноземців. Він є поштовхом до саморефлексії та відродження національної свідомості, національної гордості та працює на формування національної ідеї в майбутньому, яке, втім, неможливе без знання минулого й сьогодення. І саме таке знання, вкоріненість у власній історії та культурі цей додаток і пропонує.

Обґрунтуйте актуальність проєкту для вашої організації (та вашого партнерства за наявності), з огляду на основні / стратегічні напрями діяльності організації-заявника (та організації-партнера за наявності)

креативна агенція GREEN PENGUIN MEDIA, яка є творцем бестселера «Книга-мандрівка. Україна» та першого українського мультсеріалу, заснованого на реальних подіях, ставить собі за мету популяризацію історії, яку розповідає просто, лаконічно та захопливо, а також прагне вписати Україну у загальносвітовий суспільний дискурс. Ми прагнемо показати світові та



Defensor

самим українцям, що Україна з'явилася не 1991 року, вона має багатовікову історію, насичену подіями та персоналіями, які вгливали на світову науку, моду, літературу, медицину. І в кожному своєму проєкті ми стверджуємо загальнолюдські цінності — рівноправ'я, захисту батьківщини, гордості малою батьківщиною, здорового способу життя, свободи, різноманіття, захисту тварин.

За останні 4 роки, створивши формат едьютейнмент, ми реалізуємо його на різних платформах - в літературі, мультиплікації. Ми зайняли свою соціально-культурну нішу і своїм контентом сприяємо тому, щоб українці ставали більш освіченими, небайдужими, свідомими.

Тому й продовження проєкту «Книга-мандрівка. Україна» у версії мобільного додатку «Свайпай і мандруй!» є вкрай важливим для нас, адже має на меті посприяти розвитку внутрішнього туризму, а отже – більшій зацікавленості українців у власній країні, в її історії та культурі для того, щоб ми перестали бачити краще там, де нас немає, а бачили його в тому, що нас оточує, самі творили краще майбутнє, спираючись на надійний фундамент української культурної спадщини.

Як актуальність вашого проєкту співвідноситься із пріоритетами обраної конкурсної програми/ЛОТу

Мобільний додаток є освітнім проєктом, адже в ігровій інтерактивній формі допомагає пізнанню України та її регіонів, стимулює інтерес до культурної спадщини країни та власних розвідок і мандрівок вже в реальності. Окрім того, він має культурно-мистецьке та соціальне спрямування, адже актуалізує знання користувачів про Україну, її людей, архітектурну, наукову, історичну спадщину, суспільно-історичні процеси, що відбувалися на її території і відбуваються сьогодні. Пізнання таких маловідомих фактів сприяє відродженню національної свідомості, стимулює до захисту й відродження об'єктів культурної спадщини, не дає забути українців, які зробили чималий внесок в розвиток української та світової науки, культури, спорту, і т.д. А майбутня полілінгвістичність додатку дає можливість пізнавати її й іноземцям, заохочувати їх до того, аби приїжджати, пізнавати, бачити на власні очі, а отже – вписує Україну з її древньої історією та багатою спадщиною в загальносвітовий контекст.

Чому ваш проєкт є унікальним?

Зайшовши на Play Market чи App Store користувач знайде там сотні міжнародних туристичних додатків. Втім, знайти серед них український чи присвячений суті Україні наврядчи вдасться. Ще важче знайти той, що поєднував би гру, соціальну мережу та туристичний додаток і був би унікальною й найсучаснішою можливістю подорожувати й навчатися. А саме



Директор Проєкту *Г.Г.*

таким є мобільний додаток «Свайпай і мандруй». Як і попередні проєкти «Книга-мандрівка. Україна» він створений в унікальному форматі едьютейнмент, розробленому творчинями – Іриною Тараненко та Юлією Куровою. Цей формат поєднав навчання з розвагами та вже показав свою дієвість і в книзі, і в мультиплікаційному серіалі, адже дає можливість залучати максимально широку аудиторію, а також швидко й просто розказувати про важливе так, щоб воно запам'ятовувалося. В такому ж форматі буде створено й мобільний додаток. Його унікальність також полягає в тому, що ним зможе скористатися кожен, хто має смартфон, або ж має доступ до батьківського гаджету. Цей додаток поміщає в смартфон цілу країну та дає можливість робити навчання цікавим – його можуть використовувати на своїх уроках вчителі історії, географії, і ін. Він має на меті у подальшому створення широкої соціальної мережі – української соціальної мережі людей, які люблять Україну та прагнуть до її пізнання.

Чому ваш проєкт є інноваційним?

За 4 роки інсування бренду «Книга-мандрівка. Україна» ми назбирали надзвичайно велику кількість контенту про нашу країну: фактів, інфографіки, мультфільмів, стікер-паків, ілюстрацій. Але час не стоїть на місці, як і аудиторія. Вона вимагає нестандартної форми подачі контенту. Так, проєкт «Свайпай і мандруй» - це чудова можливість поєднати всі наші здобутки з інноваційною формою мобільного додатку-гри.

Цей додаток в нестандартний і креативний спосіб стимулює українців та іноземців до пізнання України. Він поєднує різні галузі знань: історію, культурологію, географію, архітектуру, точні науки, туризм з грою та діджитал-простором, в якому існує молоде покоління Z. Вони не знає життя без Інтернету, та й люди середнього віку вже не уявляють життя без нього. Також проєкт поєднує процес навчання з грою у форматі едьютейнмент, а також створює спільноту, в якій можна буде спілкуватися, ділитися своїми планами щодо подорожей Україною, знаннями про свою малу батьківщину, залишати відгуки, ділитися фото, планувати спільні подорожі, вчитися цінувати свою батьківщину. А розроблена система рейтингу об'єктів з тієї чи іншої області стимулюватиме вболівання за «своє», що приведе до нашої платформу все нових і нових користувачів.

Поєднання стількох аспектів, інтересів та галузей знань розкриває можливості якомога ширшого охоплення аудиторії незалежно від віку, місця проживання чи роду занять. Проста механіка гри дає можливість грати й пізнавати Україну дорогою в школу чи на роботу, на перерві чи за кілька хвилин перед сном замість безцільного гортання стрічки в соціальних мережах.

Як і в попередніх проєктах «Книги-мандрівки. Україна» в мобільному

Директор Інформаційно-видавничого центру «Зелена Переліт»



додатку будуть використані ілюстрації, розроблені за останніми світовими стилістичними й колористичними трендами, а інформація про об'єкти буде подана в креативному форматі «пружинки», як це було у книзі – стискання кількох інформативних блоків в одному реченні, що дає змогу запам'ятовувати швидко та легко.

Як ваш проект доповнює культурно-мистецький процес останнього десятиліття в обраному секторі?

За останні 10, а точніше – 6 років український аудіовізуальний сектор зазнав колосальних змін. Революція Гідності, анексія Криму та війна на сході країни гостро поставили питання вироблення власного контенту, який би стимулював формування національної свідомості. З'явилися фонди та організації, які гідтримують вироблення такого контенту. Так з'явилися фільми «Кіборги», «Заборонений», «Крути», «Додому» та багато інших. Українські продакшни й телеканали знімають серіали, працюють над створенням власних форматів телевізійних шоу. Це перевірені часом формати донесення контенту до глядача. Втім все більше людей сидить у смартфонах, а не коло телевізора, особливо сучасне молсде покоління. Тому й ми вирішили йти у смартфони слідом за нашою аудиторією. Українських корисних додатків для смартфонів наразі немає. Наше ж завдання як творців контенту – вчасно реагувати на інтереси аудиторії та реалії, в яких вона існує. Саме тому мобільний додаток «Свайпай і мандруй» - це не просто гра, не просто освітній проєкт, не просто цікаво поданий контент. Це реакція на потребу молодих українців жити в сучасній, інноваційній, успішній Україні. А зробити це вони можуть лише за умови, якщо вони знатимуть свою країну, знатимуть її історію. Але не ту нудну й нецікаву, яку їх змушують зубрити на радянських за методологією уроках, а яскраву, стильну, стислу й зрозумілу. Відтак, проєкт «Свайпай і мандруй» - це смілива спроба легко говорити про важливе й впливати на покоління, яке творитиме наше спільне майбутнє.

Який позитивний вплив на розвиток сектору (секторів) матиме ваш проект у перспективі кількох років?

В майбутньому ми сподіваємося, що проєкт «Свайпай і мандруй» стимулюватиме колег з аудіовізуального сектору та інших до створення подібних кроссекторальних проєктів, адже він є яскравим прикладом того, як один формат працює на різних платформах – в літературі, на платформі YouTube, як мобільний додаток. Це має звернути увагу виробників контенту на потреби їхньої аудиторії, проаналізувати форми, які вона сприймає, розробити канали комунікації, через які аудиторія отримуватиме закладені для неї повідомлення. Також сподіваємося заохотити своїм прикладом

Директор Проєкту С.Н.



освітян. Сьогодні Міністерство освіти тільки починає шлях реформ застарілої системи. В рамках цих реформ ми маємо подбати про те, щоб наші діти цікавилися країною, в якій живуть, дбали про її культурну спадщину, пізнавали та активно змінювали Україну. Ми не можемо вимагати від молоді креативних рішень, поки вона не бачить креативних прикладів діалогу з нею. Мобільний додаток «Свайпай і мандруй» - це спроба такого креативного діалогу. Це не просто проєкт, це інвестиція в майбутнє країни та її людей, які аби бути щасливими й успішними мають міцно стояти на ногах, на фундаменті нашої історії, культури, мови та тисячолітніх традицій.

Цілі проєкту

Ціль

Розказати про Україну, її історію, культуру, людей, величні традиції, зібравши на одній діджитальній платформі всі значущі для України об'єкти.

Завдання 1

Відстояти та повернути у сучасний контекст забуті, маловідомі чи привласнені Росією факти та події української історії.

Завдання 2

Створити ігрову та пізнавальну частини гри, а також особистий кабінет користувача для індивідуальних досліджень та розвідок.

Індикатори досягнення цілі

Зібрати достатню кількість цікавих фактів про Україну та українців на базі "Книги-мандрівки" та додати нові, що не фігурували на сторінках книги. Сформувати розділи та об'єкти, а також поділити їх за географічним принципом. Сформувати базу ілюстрацій та анімації для мобільного додатку. Опрацювати інформаційні джерела та створити тексти до мобільного додатку (в тому числі на основі "Книга-мандрівка. Україна". Спроєктувати мобільний анімаційний додаток, що виконуватиме освітню, пізнавальну та ігрову функції одночасно.

Ціль

Надихнути аудиторію на подальші самостійні розвідки та посприяти розвиткові гатріотизму та гордості за країну у сучасних українців.

Завдання 1

Налагодити міжобласний діалог між користувачами та створити систему



Директор Рафалеско С.М.

рейтингів об'єктів, яка стимулюватиме до голосування за "своє", до здорової конкуренції та залучатиме якомога ширшу аудиторію.

Завдання 2

Створити систему зворотного зв'язку, через яку користувачі зможуть писати розробникам додатку та пропонувати нові об'єкти для нього.

Індикатори досягнення цілі

Система коментарів, яка у подальшому стане платформою для створення соціальної мережі в межах додатку. Система зворотного зв'язку. Систему рейтингів об'єктів, що відображається як в пізнавальній, так і в ігровій частині, а також на головній сторінці додатку, формуючи топ-10 об'єктів України.

Ціль

Посприяти розвитку внутрішнього туризму в Україні, популяризуючи країну як для молоді, так і для старшого покоління.

Завдання 1

Розробити особистий кабінет користувача, в якому відобразатимуться його wish-list. плани щодо майбутніх подорожей з можливістю відкривати такі списки для коментарів інших користувачів, аби популяризувати ті чи інші об'єкти. Створення карти України, на якій відобразатиметься віш-ліст користувача з подальшою можливістю прокладання реального маршруту.

Завдання 2

Розробити можливість завантаження до особистого кабінету фото з об'єктів, що є в списку додатку. Створення системи заохочень - значків на кшталт скаутських, які стимулюватимуть користувачів до гри, до покращення результатів та власних мандрівок.

Індикатори досягнення цілі

Створено сторінку (форму) особистого кабінету користувача. Спроектовано Wish-листи для користувачів. Спроектовано сторінку для фото з об'єктів зі списку "Книги-мандрівки" в особистому кабінеті користувача. Створено карту України з відміченими на ній об'єктами. Створено бейджі нагороди для системи заохочень.

Основна мета проекту

Створити інтерактивний мобільний додаток «Свайпай і мандруй», який



Директор Рафаленко С.С.

поєднавши навчання, гру та принципи соціальної мережі, у подальшому стане платформою для пізнання України та її багатого історично-культурного надбання, створення широкої мережі закоханих в Україну мандрівників, сприятиме розвитку як внутрішнього, так і зовнішнього туризму та популяризації спадщини країни як на регіональному, так і загальнодержавному та світовому рівнях

Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію проекту

Ми вже сформували активну аудиторію навколо мультсеріалу та книги. За 4 роки існування проєкту «Книга-мандрівка. Україна» у соціальних мережах Facebook та Instagram, а також на каналі проєкту в YouTube ми згуртували навколо себе тисячі людей, які люблять Україну та хочуть знати про неї більше.

Проєкт «Свайпай і мандруй» має на меті зберегти та розширити ядро своєї аудиторії – чоловіків та жінок від 25 до 44 років, а також розширити її за рахунок нової форми мобільного додатку, що має залучити дітей 8+ та молоді 18+.

За результатами переглядів другого та третього сезону веб-серіалу 52% аудиторії склали жінки, і 48% чоловіки. А отже аудиторія проєкту ділиться практично 50/50. Теми, що піднімаються в проєкті рівною мірою цікавлять всіх українців незалежно від гендеру. Серцевиною аудиторії виявилися люди віком від 25 до 34 років, а також ненабагато менше проєкт сподобався молоді віком від 18 до 24 років та людям середнього віку 34 – 44 роки. Це лояльно налаштована до проєкту аудиторія, яка чекає на появу кожної серії та нових напрацювань «Книги-мандрівки», про що свідчать 95% схвальних відгуків стосовно всього контенту, що виходить під брендом «Книга-мандрівка». І тільки далі йдуть діти від 13 до 17 років та люди старшого покоління 65+. Саме тому новим проєктом мобільного додатку ми плануємо розширити дитячу та молодіжну аудиторію, зберігши ту, яку вже завоювали.

Також безпосередньою аудиторією проєкту є вчителі, які можуть використовувати мобільний додаток на своїх уроках, даючи чи перевіряючи за його допомогою знання учнів про Україну, про її історію, культуру, географію і т.д.

Опишіть у кількісних та якісних показниках опосередковану (непряму) аудиторію проекту

Опосередкованою аудиторією проєкту є люди старшого покоління 55+, яким може бути важко користуватися гаджетами та мобільними додатками, але які можуть долучатися до гри разом зі своїми дітьми та онуками. Це також



Директор Тарасенко І.І.

друзі, з якими користувачі, як діти 8+, так і молодь 18+ ділитимуться враженнями та посиланнями на додаток, коли він з'явиться на Play Market та App Store. Це колеги вчителів, які використовуватимуть додаток на уроках та радитимуть його іншим. Це іноземці та українці, які можуть вийти на додаток, шукаючи туристичні додатки для подорожі Україною.

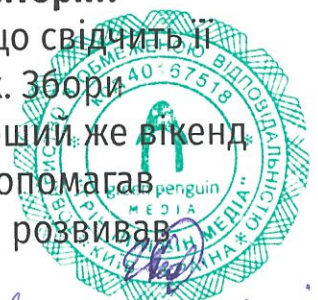
Яким чином були визначені їх культурні потреби, інтереси?

Випустивши книгу-бестселер «Книга-мандрівка. Україна» та однойменний мультиплікаційний веб-серіал, ми сформували широку і дуже лояльну до нашого контенту аудиторію. У своїх коментарях в соціальних мережах Facebook, Instagram та на каналі проєкту в YouTube вона пише про те, як їй подобається контент, який ми створюємо, а також постійно просить ще нових історій, фактів, з нетерпінням очікує інтерактиву, в якому активно бере участь. Особливо діти та молодь.

Окрім того, спілкуючись з сучасним поколінням Z та міленіалами, ми дуже добре засвоїли, що це люди, які не знають і не уявляють життя без діджитал-простору. Вони не можуть і не хочуть надовго концентрувати свою увагу, адже їхня свідомість кліпова, сформована під впливом контенту з соціальних мереж. Це не означає, що вони не хочуть навчатися. Це значить лише те, що інформація має знайти таку форму, аби адресат радо її сприймав. Ця форма має бути короткою, сказана простою мовою, апелювати не лише до інтелекту, а й до емоцій (адже молоде покоління не пізнає й не робить того, що йому не подобається) і бажано бути інтерактивною (ігровою). Саме такі критерії ми виділили зі зворотного зв'язку від нашої аудиторії, яка писала про те, що нарешті за 3 хвилини вона дізналася більше, ніж за 45 хвилин на уроці, чи й за всі 10 років в школі, про те, що нарешті історія стала для них цікавою. Вчителі писали про те, що учні радо вивчають наш контент та навіть приходять раніше до школи, аби переглянути нову серію «Книги-мандрівки». Тому форма проєкту «Свайпай і мандруй» є саме такою, якої прагне аудиторія, а розроблена система рейтингів об'єктів мотивуватиме цю аудиторію до здорового змагання - голосування за "своє", залучення до цього голосування друзів, а отже - до розширення аудиторії.

У який спосіб кінцеві результати проєкту будуть задовольняти (повністю або частково) культурні потреби та інтереси обраної(-их) аудиторій?

У сучасній аудиторії існує запит на автентичний контент, про що свідчить її зацікавленість в українському кіно, серіалах, онлайн-проєктах. Збори українських фільмів та анімації б'ють рекорди по зборах у перший же вікенд їхнього виходу. Окрім того, існує й запит на контент, який би допомагав досягти себе у цьому світі, в країні, в громаді, контент, який би розвивав



Олександр Афанасенко

критичне мислення й сприяв формуванню національної свідомості. Саме таким є мобільний додаток «Свайпай і мандруй», який поєднає, всі попередні доробки агенції, об'єднані під брендом «Книга-мандрівка. Україна» - книгу та мультфільми, адже в додатку можна буде ознайомитися з об'єктами України з різних регіонів, відмальованими та описаними в стилістиці книги, та подивитися мультфільми про 50 об'єктів (за кількістю випущених мультфільмів). Окрім того, мобільний додаток задовольняє потребу аудиторії в інтерактиві, до якого вона прагне в діджитал-просторі. Він у перспективі створить широку соціальну мережу закоханих в Україну мандрівників, які зможуть гуртуватися за інтересами, планувати разом свої подорожі та створювати соціальні зв'язки не лише віртуально, а в реальності. Додаток задовольняє потребу аудиторії в пізнанні в тій формі, яка є для неї цікавою та дієвою, створюючи для неї найсучасніший спосіб мандрівки - у смартфоні та за допомогою нього.

А також проєкт дає можливість українцям пишатися своєю країною. Не шукати кращої долі за кордоном, не заковувати скептично очі при словах «український туризм», а з натхненням розказувати друзям та всьому світу про найбільшу в Європі пустелю, про рожеве озеро, про гул гуцульських полонин, про людей, які рятували світ від смертельних хвороб, отримували Нобелівські премії, впливали на світову науку, культуру, спорт, моду, мистецтво – про Україну та українців, про те, що бути її частиною гордо.

Хто є зацікавленою стороною (-ами) проєкту (особи чи інституції, які можуть – безпосередньо чи опосередковано, позитивно чи негативно – впливати на проєкт чи бути під впливом проєкту).

Зацікавленими сторонами проєкту можуть бути Міністерство культури, молоді та спорту, Міністерство освіти, адже він поєднує освітнє спрямування з культурно-мистецьким, з формуванням національної самосвідомості, національної ідеї, над чим зараз працюють державні діячі. Також це можуть бути Міністерство розвитку економіки та Департамент розвитку туризму в його рамках, Міністерство закордонних справ, адже додаток сприятиме розвитку внутрішнього туризму, а також майбутні англо-, франко- та німецькомовна версії сприятимуть заохоченню до подорожей Україною іноземців, діаспорян. Серед зацікавлених сторін – патріотично-виховна скаутська організація Пласт, туристичні організації по всій Україні, освітні організації (Освіторія).

Власне книгу “Книга-мандрівка. Україна” мають у своїх бібліотеках попередній та чинний президенти України, її радо дарують колегам послі, консули України, перша леді, адже вона стала чудовою візитівкою країни. Мобільний додаток спростить доступ до інформації про Україну та подорожей (віртуальних та реальних) нею. Тому ми продовжимо співпрацю



Директор Державного інституту туризму України

з першою леді, з прес-службою Президента України, дипломатичним корпусом країни.

Серед можливих зацікавлених сторін можуть бути старт-ап розробники, корпорація Google, з якою плануємо колаборацію при подальшому розвитку мобільного додатку, синхронізації віш-лістів користувачів з додатком Google-maps.

Опишіть соціальну (суспільну) цінність результатів вашого проекту.

Проект «Свайпай і мандруй» має освітню, виховну, культурно-мистецьку цінність. Через просту ігрову форму він сприяє пізнанню України як тими, хто її населяє незалежно від віку, роду занять, так і іноземцями. Він поглиблює знання користувачів про різні області України, і в той же час поєднує ці області, формуючи цілісний образ країни – батьківщини для понад 40 мільйонів надзвичайно різних людей, об'єднаних, втім, спільною історією, культурою, миролюбністю та відкритістю до світу.

Проект демонструє освітянам, якою різноманітною може бути форма подачі інформації, якою можна зацікавити дітей та молодь та, сподіваємося, в майбутньому своїм прикладом надихне на ряд ініціатив, що змінять освітній процес в Україні і остаточно виведуть з нього зашкарублу радянську систему навчання, що урівнює, а не твєрить особистість. Саме тому що нам цікаві особистості, ми розробляємо особистий кабінет користувача в додатку, аби він міг самовиражатися.

Додаток сприяє вихованню патріотизму як у дітей та молоді, так і в уже дорослих людей через формування почуття гордості від досягнення себе частиною величної традиції. Він активізує українців до пізнання своєї історії, її спадщини, залучає до співпраці, до виявлення цінного навколо, просто там, де живуть користувачі. Він має на меті створити широку мережу тих, хто любить Україну та створити прецедент не лише віртуально, а й живого спілкування, повертаючи людей із діджитал-простору назад до реальної дружби, до встановлення стійких соціальних зв'язків, заснованих на спільних інтересах. А ці зв'язки, любов до України, у свою чергу, стануть фундаментом для формування вже національно свідомого суспільства, яке творитиме майбутнє країни, яке не бачитиме краще там, де його немає. Яке знатиме історію, а отже, буде здатне вчитися на її прикладах, точно знатиме, хто воно й звідки, не шукатиме себе на сході чи заході, а корінитиметься в Україні.

Зазначте якісні та кількісні показники короткострокових результатів проекту відповідно до описаних вище цілей та завдань (не менше двох показників для кожного завдання).

Сформовано базу із 2000 фактів та об'єктів на основі існуючої "Книги



Директор Тараненко Г.Г.

мандрівки” для мобільного додатку аби зібрати в одній діджитальній платформі всі значущі для України об’єкти.
Сформовано 40+ об’єктів у 30 розділів.
Відредаговано тексти до 2000 об’єктів та до розділів і інтерфейсу.
Створено та анімовано 60 бейджів до системи заохочень.
Створено 15 унікальних сторінок додатку.
Створено якісну систему рейтингів об’єктів.
Створено мінімум 10 кнопок до інтерфейсу.
Створено близько 50 іконок інтерфейсу.
Реліз мобільного додатку на платформах AppStore або PlayMarket.

Зазначте якісні та кількісні показники для довгострокових результатів проекту відповідно до описаних вище завдань (не менше двох показників для кожного завдання).

Постійне доповнення додатку новими об’єктами та розділами.
Постійна робота з оновленнями та розвитком додатку.
Продовження розробки особистого кабінету споживача.
Якісний рух у напрямку створення соціальної мережі для мандрівників.
Якісне удосконалення системи заохочень та бейджів.
Вдосконалення системи рейтингу мандрівників, який залежатиме від % відвіданих об’єктів зі списку «Книги-мандрівки».
Вдосконалення форми зворотного зв’язку.
Плануємо інтеграцію з Google Maps, завдяки чому ми зможемо синхронізувати об’єкти з «Книги-мандрівки» із додатком та GPS-навігатором, аби під час подорожей користувач міг отримувати словіщення про близьке знаходження до об’єкта, міг формувати власні туристичні маршрути.
Якісні та змістовні коментарі від користувачів (після релізу).
Якісна робота системи зворотного зв’язку (після релізу).
Якісна робота системи рейтингів (після релізу).
Кількість створених wish-листів від користувачів (після релізу).
Кількість коментарів до wish-листів від користувачів (після релізу).



Олександр Караленко

Опишіть внутрішні ризики, що можуть вплинути на реалізацію проекту та шляхи їх мінімізації

Короткі строки реалізації проекту (мінімізація - створення стабільної системи координації та детальний контроль з боку продюсерської групи).

Пошук технічної команди підрядників та керівника технічного департаменту (мінімізація - ограцювання широкої сітки комерційних пропозицій, роботу вже розпочато).

Залежність від технічної бази - програмний збій, відключення та пошкодження сервера, внаслідок чого втрата інформації (мінімізація - на ключових точках проекту створення бекап копій матеріалів на зовнішніх носіях).

Опишіть зовнішні ризики, що можуть вплинути на реалізацію проекту, та шляхи їх мінімізації

Враховуючи ситуацію в світі та Україні, яка склалася за умов поширення коронавірусної інфекції, наша агенція цілком перейшла на дистанційну форму роботи. Налагоджено всі процеси, команда злагоджено працює, спілкуючись у сучасних месенджерах та програмах, що дозволяють легко та системно планувати роботу: Slack (система проектних чатів для спілкування), Notion (планування та кан-бан дошки для проектів у дії, отримання швидкого зворотнього зв'язку), Zoom і Skype та ін. Сьогодні в індустрії звичайно відчувається занепокоєння, пов'язане з



Директор Парамелко С.С.

можливістю подовження або посилення карантинного режиму з обмеженням можливості пересування, але ми пристосовуємось та вбачаємо у цьому нові можливості: розширюється ринок працівників, що матимуть бажання та змогу працювати дистанційно. Технологія виробництва мобільного додатку передбачає системне керування у відповідних програмах та дистанційну роботу за пайплайном та запланованим графіком.

Ще один зовнішній ризик вбачаємо у строках завантаження додатку саме в App Store або PlayMarket та підтвердження до 30 жовтня (у деяких випадках підтвердження може займати від 1 до 3 місяців). Шляхи мінімізації вбачаємо наступні: для прискорення завантаження/підтвердження і публікації в Apple Store ми уникаємо згадувань алкогольної продукції, не плануємо користуватися платіжними системами, не використовуємо крос-авторських прав, не використовуємо заборонені теми для ілюстрацій та публікації, на першому етапі не додаємо карти (не ускладнюємо додаток). Також, не зважаючи на стрски завантаження та Apple Store чи PlayMarket, ми завантажуюмо готовий додаток на внутрішній ресурс для демонстрації результату.

Які інструменти внутрішнього моніторингу реалізації проекту ви будете застосовувати?

Чіткий пайплайн та контроль всіх етапів роботи здійснюватиметься за допомогою щоденних статусів і звітів про роботу, інструменти таких програм як Notion (канбан дошки, графіки, таймінги та етапи для управління проектом) та Slack (месенджер) дозволяють ефективно керувати командою та вчасно передавати завдання між департаментами.

Які ключові повідомлення, яких спікерів буде обрано для поширення інформації про проект серед прямої(-их) цільової (-их) аудиторії (-ій), опосередкованої аудиторії, потенційних партнерів, широкої аудиторії?

Ключові повідомлення спікерів для поширення інформації про проект серед широкої аудиторії:

Країна у смартфоні.

Мандрувати Україною - це тренд.

Мандрувати Україною легко і цікаво.

Пишайся малою батьківщиною.

Тепер мандрувати Україною легко.

Ціла країна у твоєму смартфоні.

Своє – найкраще.

Не знаючи минулого, неможливо творити майбутнє.

«І чужого наuczайтесь, і свого не цурайтесь».



Директор Парасенко Ю.І.

Україна – багата на історію, культуру, традиції.

Україна – частина європейської спільноти.

Україна – країна, якою варто пишатися.

На даному етапі комунікаційної кампанії не передбачено. Описані вище повідомлення використовуватимуться у поширенні інформації про проєкт серед аудиторії у довгостроковій перспективі сталого розвитку.

Які методи комунікації (відео, аудіо контент, промо кампанії в соціальних мережах, амбасадори, тощо) та канали комунікації (офіційний сайт проєкту, соціальні мережі тощо) будуть залучені під час реалізації проєкту?

Оскільки проєкт мобільного додатку є прикладом сталого розвитку проєкту “Книга-мандрівка. Україна”, для комунікації та запуску промо-кампанії для релізу мобільного додатку буде використано всі потужні платформи проєкту “Книга-мандрівка”. Соціальні мережі проєкту мають велику кількість активної та лояльної аудиторії, що постійно слідкують за новинами, коментують та чекають на нові проєкти. Маємо напрацьовані контакти із ЗМІ та опініон-лідерами, які активно підтримували проєкт “Книга-мандрівка” в минулому році, тож будемо використовувати їх аби просувати мобільний додаток.

Важливо зазначити, що абсолютно всю промо-кампанію для релізу мобільного додатку ми плануємо провести за рахунок власних сил агенції та напрацьованих контактів, без залучення додаткових коштів за рахунок гранту!

Які ЗМІ будуть висвітлювати реалізацію та результати проєкту?

Маємо на меті використовувати низку напрацьованих контактів зі ЗМІ, які висвітлювали проєкт “Книга-мандрівка” минулого року. А також будемо залучати профільні видання та платформи в галузі технологій для зацікавлення професійної аудиторії та діалогу. Крім того, маємо на меті співпрацювати з профільними туристичними порталами та виданнями, які прагнуть популяризувати та розвивати туризм в Україні.

З якими лідерами думок планується співпраця?

Для промо запуску мобільного додатку плануємо співпрацю з лідерами думок, які підтримували проєкт “Книга-мандрівка” та були його амбасадорами. Серед них: фронтмен популярного гурту «Антитіла», молодіжний посол UNICEF в Україні Тарас Тополя; ведуча Маша Єфросиніна, письменниця Ірена Карпа; мандрівниця та Youtube блогер Маша Єськова; ведучий Майкл Щур; актор та ведучий Володимир Остапчук; акторка, журналістка, телеведуча, громадська діячка Яніна Соколова та іншими.

Також плануємо залучати нові обличчя, співпрацювати з тревел-блогерами



Директор Тарасенко Т.Г.

в Instagram та Youtube (н-д Антон Птушкін, Андрій Буренок та ін)

Яких кількісних та якісних показників ви плануєте досягти в результаті реалізації комунікаційного плану проекту?

Старт комунікаційної кампанії ми плануємо розпочати з вересня, за місяць до завантаження додатку в AppStore чи PlayMarket. В результаті такої кампанії на кінець жовтня ми плануємо отримати охоплення близько 1 млн активної аудиторії, яка чекатиме офіційного релізу додатку.

Яким чином буде забезпечений вільний доступ до напрацювань та / або кінцевих результатів проекту?

Проект передбачає розробку інтерактивного мобільного додатку та реліз на App Store або Play Market. Користувачі цих сервісів матимуть змогу завантажити додаток абсолютно безкоштовно.

Чи передбачає діяльність за проектом подальший розвиток та функціонування отриманих за результатами проекту продуктів та на яких засадах (самоокупності, фінансування з бюджету, грантової підтримки і т.д)?

Так. Ми плануємо подальшу розробку додатку: додавання розділів, присвячених різним епохам історії України (Київської Русі, Козаччини, і т.д.), розробку особистого кабінету користувача, в якому він зможе додавати власні фото з об'єктів, які є в додатку. Плануємо створити широку соціальну мережу, яка поєднуватиме користувачів за їхніми віш-лістами, інтересами, завдяки чому вони зможуть більше подорожувати Україною, надихатися на подорожі, спілкуватися з однодумцями та разом з ними відкривати Україну. Планується розробка системи заохочень – значків, які користувачі можуть заробляти за успішне проходження гри, за активність у додатку. Це значки на кшталт скаутських. Також формуватиметься загальний для додатку рейтинг мандрівників, який залежатиме від % відвіданих об'єктів зі списку «Книги-мандрівки». Планується подальша колаборація з розробниками додатку Google Maps, завдяки чому ми зможемо синхронізувати об'єкти з «Книги-мандрівки» із додатком та GPS-навігатором, аби під час подорожей користувач міг отримувати сповіщення про близьке знаходження до об'єкта, міг формувати власні туристичні маршрути. Завдяки формі зворотного зв'язку бібліотека об'єктів додатку весь час поповнюватиметься. Розглядаємо грантову підтримку для реалізації повної версії додатку. Ми націлені на пошук партнерів, які будуть зацікавлені у просуванні та фінансуванні мобільного додатку.



Як організація планує ділитися здобутим досвідом з іншими організаціями?

Директор Шарамеєв В.У.

У перспективі ми плануємо участь у тематичних форумах, майстер-класах, написання статей.

Чи планується створення партнерств з іншими організаціями, поза межами проекту?

Планується нагагодження контактів та співпраця з музеями, обласними радами, місцевими адміністраціями для пошуку для інтеграції нових цікавих актуальних об'єктів в архітектуру мобільного додатку.

Також планується співпраця з організаціями, що зацікавлені в розвитку туризму в Україні.

В довгостроковій перспективі планується інтеграція з Google Maps, завдяки чому ми зможемо синхронізувати об'єкти з «Книги-мандрівки» із додатком та GPS-навігатором, аби під час подорожей користувач міг стримузувати сповіщення про близьке знаходження до об'єкта, міг формувати власні туристичні маршрути.

Моніторингова інформація

Кількість чоловіків у команді проекту

0

Кількість жінок у команді проекту

4

Кількість людей віком від 17 до 34

1

Кількість людей віком від 35 до 50

3

Кількість людей віком від 51 до 60

0

Кількість людей віком від 61 до 70

0

Кількість людей віком від старше 71

0

Кількість працюючих пенсіонерів



Дергачов Олександр І.І.

0

Кількість людей з інвалідністю серед команди проекту?

0

Чи планується при реалізації проекту використовувати різні методи енергозбереження?

важко відповісти

Чи передбачає ваш проект залучення волонтерів? Кількість?

Ні

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії або учасників ветеранів АТО?

так

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії або учасників тимчасово переміщених осіб?

так

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії дітей із малозабезпечених сімей, дітей-сиріт?

так

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії людей з інвалідністю?

так

Чи враховуватимуть меседжі вашого проекту принципи толерантності відповідно до Декларації принципів толерантності ЮНЕСКО

так



Олександр Тараненко

Декларація доброчесності

Я, ознайомившись з Порядком проведення конкурсного відбору проектів Українського культурного фонду та Інструкцією для заявників даної програми, з вимогами Законів України «Про авторське право і суміжні права», «Про запобігання корупції» та з «Порядком повідомлення про конфлікт інтересів, що виник під час проведення конкурсного відбору та фінансування проєктів за підтримки Українського культурного фонду», розуміючи правила проведення конкурсного відбору та вимоги до заявників, маючи мотивацію надати повну та достовірну інформацію щодо запланованого проєкту, не перебуваючи у стані конфлікту інтересів в рамках оголошених конкурсів, та усвідомлюючи свою відповідальність за неправдивість поданих даних, прошу прийняти проєктну пропозицію моєї організації до розгляду на фінансування Українським культурним фондом.

Я, шляхом підписання проєктної заявки, відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» від 1 червня 2010 р. № 2297-УІ надаю згоду Українському культурному фонду на обробку моїх особистих персональних даних.

Я підтверджую, що не отримую іншої фінансової підтримки на витрати, які покриває УКФ.

ПІБ Грантоотримувача

Підпис

Дата заповнення

Трачечко І.І.

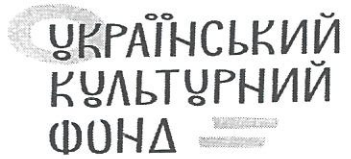


Фонд:

Грантоотримувач:



Додаток № 2
до Договору про надання гранту № 3AVS51-1154
від "16" серпня 2020 року



Назва конкурсної програми: Аудіовізуальне мистецтво
Назва ЛОТ-у: ЛОТ 5. Анімаційні та відеоігри, мобільні додатки
Назва Заявника: ТОВ «Грін Пінгвін Медіа»
Назва проекту: Мобільний додаток «Свайпай та мандруй»

	Організація-донор	Фінансування проекту, в %	Фінансування проекту, Сума в грн.
	РОЗДІЛ I НАДХОДЖЕННЯ		
1	Український культурний фонд	100,00 %	2 425 290,96
2	Співфінансування* :		-
2.1.	Кошти організацій-партнерів		
2.2.	Кошти місцевих бюджетів		
2.3.	Кошти інших інституційних донорів		
2.4.	Кошти приватних донорів		
2.5.	Власні кошти організації-заявника		
3	Реінвестиції (дохід отриманий від реалізації книг, квитків, програм та інше)		
	Всього	100,00 %	2 425 290,96



*При наявності співфінансування, Грантоотримувач має право вирішувати, які статті витрат будуть співфінансуватися.

Ірина
Директор *Марченко Ю.О.*

Кошторис витрат по Гранту (плановий/фактичний)

Назва Заявника: ТОВ «Грін Пінгвін Медіа»

Назва проєкту: Мобільний додаток «Свайпай та мандруй»

Розділ: Підрозділ: Стаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати за рахунок гранту УКФ			трати за рахунок Співфінансуван			трати за рахунок Співфінансуван			трати за рахунок Співфінансуван			Загальна планова сума витрат по проєкту, грн. (=6+9+12+15)	ПРИМІТКИ
				Планові витрати відповідно до заявки			Планові витрати відповідно до заявки			Планові витрати відповідно до заявки			Планові витрати відповідно до заявки				
				Кількість/Період	Вартість за одиницю, грн	Загальна сума, грн. (=4*5)	Кількість/Період	Вартість за одиницю, грн	Загальна сума, грн. (=7*8)	Кількість/Період	Вартість за одиницю, грн	Загальна сума, грн. (=10*11)	Кількість/Період	Вартість за одиницю, грн	Загальна сума, грн. (=13*14)		
4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17				
Розділ:	II	Витрати:															
Підрозділ:	1	Оплата праці															
Стаття:	1.1	Штатні працівники		12,00	25 992,00	103 968,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	103 968,00	
Пункт:	а	Тараненко Ірина, директор	місяців	4	8 664	34 656,00										34 656,00	загальний контроль проєкту, керівництво проєктом, фін юр відповідальність
Пункт:	б	Марія Воробйова, менеджер по роботі з клієнтами	місяців	4	8 664	34 656,00										34 656,00	координатор проєкту, контроль таймінгу, завдань проєкту, роботи фін юр персоналу
Пункт:	в	Олена Кобілінська, дизайнерка	місяців	4	8 664	34 656,00										34 656,00	сприяння і допомога в роботі з існуючою базою ілюстрацій
Стаття:	1.2	За трудовими договорами		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	а	Повне ПІБ, посада	місяців														
Пункт:	б	Повне ПІБ, посада	місяців														
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців														
Стаття:	1.3	За договорами ЦПХ		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	а	Повне ПІБ, посада	місяців														
Пункт:	б	Повне ПІБ, посада	місяців														
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців														
Розділ 1 "Оплата праці":				12,00	25 992,00	103 968,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	103 968,00	
Підрозділ:	2	Соціальні внески															
Стаття:	2.1	Соціальні внески з оплати праці	місяців	4,00	1 906,08	22 872,96	-	-	-	-	-	-	-	-	-	22 872,96	
Пункт:	а	Тараненко Ірина, директор	місяців	4	1 906,08	7 624,32										7 624,32	
Пункт:	б	Марія Воробйова, менеджер по роботі з клієнтами	місяців	4	1 906,08	7 624,32										7 624,32	
Пункт:	в	Олена Кобілінська, дизайнерка	місяців	4	1 906,08	7 624,32										7 624,32	
Розділ 2 "Соціальні внески":				4,00	1 906,08	22 872,96	-	-	-	-	-	-	-	-	-	22 872,96	
Розділ:	3	Витрати пов'язані з відрядженнями (для штатних працівників)															
Стаття:	3.1	Вартість проїзду (для штатних працівників)															
Пункт:	а	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем відрядженої особи)	шт.														
Пункт:	б	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем відрядженої особи)	шт.														
Пункт:	в	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем відрядженої особи)	шт.														
Стаття:	3.2	Вартість проживання (для штатних працівників)															

Директор Тараненко І.І. ЦМО



Пункт:	а	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	доба																
Пункт:	б	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	доба																
Пункт:	в	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	доба																
Стаття:	3.3	Добові (для штатних працівників)																	
Пункт:	а	Добові (розрахунок на відряджену особу)	доба																
Пункт:	б	Добові (розрахунок на відряджену особу)	доба																
Пункт:	в	Добові (розрахунок на відряджену особу)	доба																
Витрати пов'язані з відрядженнями:																			
Підрозділ:	4	Обладнання і нематеріальні активи																	
Стаття:	4.1	Обладнання, інструменти, інвентар які необхідні для використання його при реалізації проекту грантоотримувача																	
Пункт:	а	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)	шт.																
Пункт:	б	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	шт.																
Пункт:	в	Найменування інвентаря (з деталізацією технічних характеристик)	шт.																
Стаття:	4.2	Нематеріальні активи, які необхідні до придбання для використання їх при реалізації проекту грантоотримувача																	
Пункт:	а	Програмне забезпечення (з деталізацією технічних характеристик)																	
Пункт:	б	Право використання (ліцензія)																	
Пункт:	в	Інші нематеріальні активи																	
Обладнання і нематеріальні активи:																			
Підрозділ:	5	Витрати пов'язані з орендою																	
Стаття:	5.1	Оренда приміщення																	
Пункт:	а	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	кв.м (годин, дів)																
Пункт:	б	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	кв.м (годин, дів)																
Пункт:	в	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	кв.м (годин, дів)																
Стаття:	5.2	Оренда техніки, обладнання та інструменту																	
Пункт:	а	Найменування техніки (з деталізацією технічних характеристик)	шт.																
Пункт:	б	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)	шт.																
Пункт:	в	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	шт.																
Стаття:	5.3	Оренда транспорту																	
Пункт:	а	Оренда легкового автомобіля (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)																



Директор Юрешинко І.Б.

Пункт:	б	рекламні витрати																			
Пункт:	в	SMM, SO (SEO)																			
Пункт:	г	Інші																			
ділу 9 "Послуги з просування":																					
Підрозділ:	10	Створення web-ресурсу																			
Пункт:	а	Витрати зі створення сайту																			
Пункт:	б	Витрати з обслуговування сайту																			
ділу 10 "Створення web-ресурсу":																					
Підрозділ:	11	Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електронних носіях інформації																			
Пункт:	а	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт																		
Пункт:	б	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт																		
Всього по підрозділу 11 "Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електронних носіях інформації":																					
Підрозділ:	12	Послуги з перекладу																			
Пункт:	а	Усний переклад	година																		
Пункт:	б	Редагування усного перекладу	сторінка																		
Пункт:	в	Письмовий переклад	сторінка																		
Пункт:	г	Редагування письмового перекладу	сторінка																		
Всього по підрозділу 12 "Витрати на перекладу":																					
Підрозділ:	13	Адміністративні витрати																			
Пункт:	а	Бухгалтерські послуги	місяць	4,00	6 000,00	24 000,00														24 000,00	
Пункт:	б	Юридичні послуги	місяць	4,00	5 000,00	20 000,00														20 000,00	
Пункт:	в	Аудиторські послуги	звіт	1,00	45 000,00	45 000,00														45 000,00	
Пункт:	г	Продюсерський супровід креативної групи - пошук творчих виконавців, аналіз та обробка комерційних пропозицій, переговори з підрядниками, координація роботи креативної групи, розробка таймінг-плану, технічної документації, контроль результату.	місяць	4,50	25 000,00	112 500,00														112 500,00	Продюсер + асистент
Пункт:	д	Продюсерський супровід технічної групи - пошук технічних виконавців, аналіз та обробка комерційних пропозицій, переговори з підрядниками, координація виробництва.	місяць	4,50	25 000,00	112 500,00														112 500,00	Продюсер + асистент
Всього по підрозділу 13 "Адміністративні витрати":																					
				13,50	81 000,00	314 000,00														314 000,00	
Підрозділ:	14	Інші прямі витрати																			
Стаття:	14.1	Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення																			
Пункт:	а	Найменування послуги	шт.																		
Пункт:	б	Найменування послуги	шт.																		
Пункт:	в	Найменування послуги	шт.																		
Стаття:	14.2	Витрати на послуги страхування																			
Пункт:	а	Вказати предмет страхування	шт.																		



Ірина Ігорівна Земленко

		ОА фахівець	година	40	50	2 000,00			-		-		-		2 000,00
Пункт:	о	Технічне завдання з програмування	година	40	300	12 000,00			-		-		-		12 000,00
Пункт:	п	Створення гайдлайну - детальна взаємодія дизайнерів та розробників для дослідження принципу взаємодії користувача з мобільним додатком.				18 500,00			-		-		-		18 500,00
		технічний директор	година	32	300	9 600,00			-		-		-		9 600,00
		арт директор	година	32	250	8 000,00			-		-		-		8 000,00
		контент менеджер / копірайтер	година	9	100	900,00			-		-		-		900,00
Пункт:	р	Створення прототипу, верстка прототипу (клікабельного)				51 700,00			-		-		-		51 700,00
		технічний директор	година	32	300	9 600,00			-		-		-		9 600,00
		програміст 1	година	152	250	38 000,00			-		-		-		38 000,00
		тестувальник	година	24	150	3 600,00			-		-		-		3 600,00
Пункт:	с	Розробка UX/UI дизайну мобільного додатку на основі візуального стилю				125 000,00			-		-		-		125 000,00
		UX/UI дизайнер 1	година	320	150	48 000,00			-		-		-		48 000,00
		UX/UI дизайнер 2	година	320	150	48 000,00			-		-		-		48 000,00
		арт директор	година	116	250	29 000,00			-		-		-		29 000,00
Пункт:	т	Технічна верстка UX/UI				95 000,00			-		-		-		95 000,00
		UX/UI дизайнер	година	4	150	600,00			-		-		-		600,00
		UX/UI верстальник 1	година	160	250	40 000,00			-		-		-		40 000,00
		UX/UI верстальник 2	година	160	250	40 000,00			-		-		-		40 000,00
		арт директор	година	18	250	4 500,00			-		-		-		4 500,00
		технічний директор	година	33	300	9 900,00			-		-		-		9 900,00
Пункт:	у	Програма / технічна розробка мобільного додатку. Створення і налаштування адміністративної панелі. (Програмування мобільного додатку)				650 000,00			-		-		-		650 000,00
		технічний директор	година	500	300	150 000,00			-		-		-		150 000,00
		програміст Android 1	година	450	250	112 500,00			-		-		-		112 500,00
		програміст Android 2	година	450	250	112 500,00			-		-		-		112 500,00
		програміст iOS 1	година	450	250	112 500,00			-		-		-		112 500,00
		програміст iOS 2	година	450	250	112 500,00			-		-		-		112 500,00
		тестувальник	година	320	150	48 000,00			-		-		-		48 000,00
		сервер адміністратор	година	40	50	2 000,00			-		-		-		2 000,00
Пункт:	ф	Заповнення гри контентом (ілюстрації, тексти, звук)				42 000,00			-		-		-		42 000,00
		контент менеджер	година	96	100	9 600,00			-		-		-		9 600,00
		програміст	година	108	250	27 000,00			-		-		-		27 000,00
		тестувальник	година	36	150	5 400,00			-		-		-		5 400,00
Пункт:	х	Анімація об'єктів				360 000,00			-		-		-		360 000,00
		аніматор (4 особи)	година	1 080	300	324 000,00			-		-		-		324 000,00
Пункт:	ц	арт директор	година	144	250	36 000,00			-		-		-		36 000,00
		Розробка дизайну мобільного додатка з розмірами на всі пристрої (всі розміри екранів мобільних і планшетів)				150 000,00			-		-		-		150 000,00
		UX/UI дизайнер	година	168	250	42 000,00			-		-		-		42 000,00
		UX/UI верстальник	година	168	250	42 000,00			-		-		-		42 000,00
Пункт:	ц	технічний директор	година	32	300	9 600,00			-		-		-		9 600,00



Директор Сараменко В.О.

		програміст Android	година	96	250	24 000,00			-									24 000,00		
		програміст iOS	година	96	250	24 000,00			-									24 000,00		
		тестувальник	година	56	150	8 400,00			-									8 400,00		
Пункт:	ч	Банківські комісії	місяць	5	300	1 500,00												1 500,00		
Всього по підрозділу 14 "Інші прями витрати":						1 984 450,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1 984 450,00		
розділу II "Витрати":						2 425 290,96	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2 425 290,96	
РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ																				

(Директор, Тараненко І. І.)

