

**ДОГОВІР № 3AVS51-3203**  
**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 Фізична особа-підприємець Омелянов Олександр Ігорович (далі – Грантоотримувач), що діє на підставі реєстрації в Єдиному державному реєстрі юридичних осіб, фізичних осіб підприємців та громадських формувань, № 2 357 000 0000 009620 від 03.12.2015 р., 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 «Відеогра "Шляхами ветеранів"» (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.

**26 ЧЕР 2020**

### **III. СУМА ГРАНТУ, ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ ТА ПОРЯДОК РОЗРАХУНКІВ**

1. Загальна сума гранту становить 853 035 грн. 00 коп. (вісімсот п'ятдесят три тисячі тридцять п'ять гривень 00 коп.) 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 вигадків 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, токсикоманії, 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 невиконання 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. ДОПУСТИМІ 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, надавання 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;

втрати, 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 Проєкту.

### **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:

Омельянов Олександр Ігорович, керівник організації,

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 Проєкту, 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 – проєктна заявка;

додаток 2 – кошторис Проєкту;



додаток 3 – змістовий звіт про виконання Проєкту;  
 додаток 4 – звіт про надходження та використання коштів для реалізації  
 Проєкту;  
 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  
 ЄДРПОУ: 41436842  
 Банківські реквізити:  
 Назва банку/філії: ГУДКСУ у м. Києві  
 Р/р: UA608201720343110001000000458  
 МФО: 820172  
 Тел.: +38 (044) 504-22-66

Виконавчий директор

  
 \_\_\_\_\_ Ю.О. Федів  


##### Грантоотримувач

Фізична особа-підприємець Омелянов  
 Олександр Ігорович

Юридична адреса:  
 08200, Київська обл., м. Ірпінь, вул.  
 Лісова 1е, кв.1  
 Адреса для листування:  
 08200, Київська обл., м. Ірпінь, вул.  
 Лісова 1е, кв.1  
 ЄДРПОУ/ІПН: 3130115936  
 Банківські реквізити:  
 Назва банку/філії: АТ "УКРСИББАНК"  
 Р/р: UA543510050C00026002878957939  
 МФО: 351005  
 Тел.: +38 (067) 434-28-20

ФОП

  
 \_\_\_\_\_ О.І. Омелянов  
 М.П.

Додаток 1

до Договору про надання гранту № 3AVS51-3203

від «26» листопада 2020 р.

Сезон: Грантовий сезон 2020

Програма: Аудіовізуальне мистецтво

Лот: ЛОТ 5. Анімаційні та відеоігри, мобільні додатки

Конкурс: Індивідуальний

Заявка: 3AVS51-3203

**Назва проекту: Відеогра "Шляхами ветеранів"**

## 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 напрямом (оберіть два, які найточніше описують ваш проект)

цифрові технології

відеоігри, віджеїнг

### Назва проекту

Відеогра "Шляхами ветеранів"

### Назва проекту англійською мовою

Veteran's Journey (video game)

Керівник  
Б.П.

Омельянов О.І.



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

В рамках проекту планується створення відеогри в жанрі візуальної новели про шлях ветерана ООС (АТО) — від моменту, коли він вирішує піти до військкомату в рідному місті, до моменту, коли важкопораненим повертається додому і починає реінтегруватися в мирне життя. Історію буде засновано на декількох справжніх історіях українських бійців. Проект буде випущено під ПК (персональні комп'ютери) та створено на гральному рушії Unreal Engine 4.

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

The walking simulator video game about the path of a veteran of the Joint Forces Operation (Anti-Terrorist Operation), from the moment he decides to go to the recruiting station in his native city, to the moment when he, being heavily wounded, returns home and start reintegration into peaceful life. The story will be based on several real stories of Ukrainian soldiers. Project will be published for PC (personal computers) and will be created using the Unreal Engine 4 game engine.

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

853035

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

853035

**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)**

**Населений пункт**

Київ

**Початок проекту**

2020-06

**Кінець проекту (включно із фінальним звітуванням)**

2020-10-30

Керівник Омельянов О.Г.  
Б.П.



## Тривалість проекту в місяцях

4.7

## Партнери проекту

немає

## Ваш основний продукт

Анімаційна або відеогра

## Інформація про контактну особу

### Прізвище, ім'я та по-батькові

Омельянов Олександр Ігорович

### Телефон

### Електронна пошта

### Функції в проекті

Продюсер

## Інформація про організацію-заявника

### Повна назва організації-заявника

Фізична особа-гідприємець Омельянов Олександр Ігорович

### Повна назва організації-заявника англійською мовою

Omelianov Oleksandr Ihorovych

### Організаційно-правова форма

Фізична особа-підприємець


### Код ЄДРПОУ

3130115936

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

немає

Керівник Омельянов О.І.  
б.п.



**Вкажіть КВЕДи вашої організації, які відповідають напрямам програми/ЛОТУ**

КВЕД-2010: Клас 62.01, КВЕД-2010: Клас 58.21

**Дата реєстрації організації**

2015-12-03

**Юридична адреса організації**

Київська обл., м. Ірпінь, вул. Лісова 1е, кв.1, 08200

**Поштова адреса організації**

Київська обл., м. Ірпінь, вул. Лісова 1е, кв.1, 08200

**Фактична адреса організації**

Київська обл., м. Ірпінь, вул. Лісова 1е, кв.1, 08200

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

<https://www.facebook.com/aleksandr.omelyanov>

**Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації**

Омельянов Олександр Ігорович

**Телефон**

**Електронна пошта**


**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**

Омельянов Олександр Ігорович

Керівник Омельянов О.І.  
б.п.



**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 наявності достатня кількість потужних комп'ютерів для розробки, залучена команда, яка вже працювала над ветеранською темою у різних форматах, база контактів студій зі звукової та пост-обробки

**Дохід за звітний період**

1060814.05

**Чи подавали ви проект на фінансування УКФ раніше?**

Так, у 2019 у ролі заявника

**Чи реалізували ви проект УКФ раніше?**

Так, у 2019 у ролі заявника

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

<https://www.dissidensmovie.com.ua>; <https://www.facebook.com/film.dissidens/>

**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**

Ні

**Детальний опис проекту**

**Обґрунтуйте актуальність проекту для культурного контексту міста або**

Керівник Олександр О.П.  
Б.П.



## **села / області / країни**

Вважаємо, що наш проект є актуальним для культурного контексту країни одразу з декількох причин.

1. Він є актуальним з точки зору змісту, тому що, на нашу думку, в Україні бракує соціальних та культурних проектів, які би глибоко і проникливо розповідали історії ветеранів ООС (АТО). Історії, які не були би однозначними історіями успіху, але були би такими, в яких є палітра.
2. Він є актуальним і з точки зору форми — в Україні рідко створюються подібні транссекторальні проекти. Відеоігор з документальним змістом немає взагалі. Це пов'язано з тим, що до цих пір відеоігри не отримували державного фінансування. Тому розробники, які створюють ігри в Україні, можуть покладатися тільки на комерційний успіх. Гарантія останнього змушує створювати сотні подібних мобільних ігор, а не працювати над чимось, що може не стати бестселером в продажах, але натомість матиме культурну вагу.
3. Він є актуальним з точки зору прецеденту взаємодії двох секторів — документалістики та створення відеоігор. На жаль, в Україні ці світи існують окремо, і майже ніколи не перетинаються. Успіх таких проектів, як наш, створить прецедент і надихне документалістів експериментувати з новими форматами, а програмістів — надихатися українським контекстом для створення відесігор.

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

Для організації заявника це перехід з виключно сфери кінематографу до інтерактивних форм візуального сторітелінгу, спроба себе у проекті, що поєднує сильну художню складову та цифрові технології.

Для творчої команди це продовження роботи над проектами, які також працювали з темою наслідків травм. Геймдизайнер проекту Олексій Фурман протягом двох з половиною років знімав фотопроєкт «Життя після поранення», фотоесей про повернення тяжкопоранених українських військових до мирного життя. Фотосерія отримала престижну фотопремію IAFOR Documentary Photography Award та гран-прі фотоконкурсу газети «День» в 2016 році. Цей фотоесей також став основою для магістерської роботи Олексія в Університеті Міссурі, США.

*Керівник Омельянов О.І.  
Б. П.*



Проект є ідейним продовжувачем Aftermath VR: EuroMaidan — проектом, де Олексій Фурман був автором ідеї та креативним директором, який також досліджував роль особистості у вирі історичних подій та робив у мультимедійному форматі VR.

### **Як актуальність вашого проекту співвідноситься із пріоритетами обраної конкурсної програми/ЛОТу**

Проект розповідає важливу соціальну історію у популярному сьогодні форматі відеоігор. До того ж, він залучає гравців — аудиторію, до якою важко достукатися традиційними каналами комунікації, до вкрай важливої сьогодні ветеранської проблематики.

Враховуючи традиційну повагу до кіно, в Україні було відзнято низку фільмів патріотичного спрямування, значна частина котрих стосувалася теми бойових дій на Донбасі, але, водночас, таких спроб не було зроблено в сфері відеоігор. За якісними характеристиками портрет аудиторії кінотеатрів та відеоігор збігається в багатьох моментах, а от кількісно, судячи з низького індексу відвідування кінотеатрів (0,68) і високої кількості (за різними підрахунками більше 15 млн) активних геймерів, аудиторія відеоігор буде навіть переважати.

Ще один фокус проекту – створити гру, яка б змогла говорити на тему війни не очима супербійця та через стрільбу та руйнування, як це зазвичай відбувається в іграх на військову тематику, а через показ наслідків та тих сторін війни, що зазвичай не отримують уваги. Враховуючи відсутність відеоігор з таким фокусом у обраному жанрі, історія українського ветерана може стати глобальною за суттю і допомогти людям переосмислити війну в цілому, як це, наприклад, трапилося з всесвітньо відомою грою польських розробників This War of Mine, яка є симулятором життя у Сараєво під час облоги 1992-1996 років.

### **Чому ваш проект є унікальним?**

Незважаючи на дуже розвинений відеоігровий сектор в Україні, у нас практично відсутні проекти, що знаходяться на перетині дисциплін. Проект “Шляхами ветеранів” є документальним за змістом, але по своїй формі є відеоігрою — це ефективне поєднання вже близько десяти років використовують розробники відеоігор по всьому світу для того, щоб донести важливі історії до своєї аудиторії. В Україні зі схожих проектів спадає на думку тільки Aftermath VR: EuroMaidan — документальна розповідь про події 20 лютого 2014 року на Інститутській в Києві, найтрагічніший день Революції Гідності, над яким працювали декілька

Керівник Омельянов О.І.  
Б. П.





членів нашої команди.

### **Чому ваш проект є інноваційним?**

Візуальна новела досі залишається новим жанром, в якому створено порівняно невелику кількість проектів. Його інноваційність також у спробі візуалізувати сгравжні спогади людей — по суті, це художній репортаж у відеоігровому форматі. Однак, на відміну від традиційних фото- чи відеорепортажів, відеогра у жанрі візуальної новели передбачає інтерактивність, яка сильно сприяє зануренню аудиторії та пропонує їй прожити активний, а не пасивний досвід сприйняття історії.

Іншою важливою стороною проекту, яка співпадає як з тематикою самої гри, так і нашим підходом у геймдизайні, є так звана ідея Designing for Disability — тобто створення інклюзивних відеоігор, які враховують і намагаються відповісти на якомога більшу кількість викликів, які можуть стояти перед людьми з інвалідністю. І досі значна кількість навіть AAA-проектів не є інклюзивними, а розробники відеоігор тільки почали розвивати цей напрям в останні декілька років. Microsoft, який у 2018 році випустив Xbox Adaptive Controller, — геймпад для людей з ураженням опорно-рухового апарату — рекомендує імплементувати можливість вибору режиму відображення для людей з кольоровою сліпотою, не використовувати фігурні шрифти, робити субтитрування всіх ігрових звуків для людей з порушенням слуху крупними і зрозумілими літерами, зважати на людей з фоточутливістю і слідкувати, щоб зображення у грі не блимало надто часто і яскраво. Ми плануємо дотримуватися цих гайдлайнів і додати ці налаштування до гри.

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

Жанр візуальних новел, або, як їх ще називають гравці, «симуляторів ходьби», отримав популярність в останні 8 років, після виходу гри Dear Esther. Такі проекти концентруються на історіях, не пропонуючи розважальних ігрових механік на кшталт стрибка або стрільби. Вони спрямовані на більш широку аудиторію, яка не обов'язково має мати геймерський досвід. В дечому візуальні новели схожі на інтерактивне кіно, і часто розробники в них рефлексують на складні теми, які раніше були недоступні для відеоігор. Наприклад, гру That Dragon, Cancer розробила сімейна пара, яка розповідає про боротьбу свого маленького сина з раком; гра Virginia розповідає про гендерні та расові проблеми у силових структурах США; гра Firewatch — про чоловіка, який шукає самотності в лісах Вайомінгу, коли в його дружини діагностували Альцгеймер.

*Керівник* *Омельянов* *О. П.*  
*Б. П.*



Утім, такі проекти все одно нечасто засновані на документальних історіях, у більшості випадків це повністю вигадані наративи, але вони все одно дають можливість гравцям пережити досвід, запропонований розробником. В нашому проекті ми хочемо покласти в основу наративу не тільки літературні, а й документальні історії ветеранів, як, наприклад, зробила студія Ubisoft у грі про Першу світову Valiant Hearts, тільки на прикладі війни на Донбасі.

Якщо сцени, які пройдуть сценарний відбір і потраплять до демоверсії, будуть засновані на випадках, у яких були реальні прототипи, то ми будемо отримувати від героїв офіційну згоду на використання фактів з їхнього життя у відеогрі.

На данному етапі єдиним реальним прототипом головного персонажа гри є Олександр Сарабун, старший сержант МВС України та ветеран війни на Сході України. Олександр був героєм дипломного фотопроєкту геймдизайнера проекту Олексія Фурмана у Міссурійській школі журналістики. Він висловив усну згоду стати прототипом головного героя, а також консультантом проекту на волонтерських засадах. У випадку необхідності, під час виконання проекту домовленість з ним буде підтверджена документально.

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

Жанр «візуальної новели» не є розповсюдженим в Україні, хоча він дає можливість розповісти десятки наративів української історії та культури в ігровому (але в той же час не канонічно розважальному) форматі. Вихід демоверсії нашої гри в електронному магазині Steam має надихнути інших українських розробників поглянути на українську історію і культуру через призму можливості створення відеоігор про них. До того ж, візуальні новели є порівняно простими в розробці, через те, що не потребують великої кількості логіки (а, отже, великої кількості коду).

### **Цілі проекту**

#### **Ціль**

Ціль 1. Створити відеогру, що розкриватиме шлях ветерана ООС (АТО) від рішення піти воювати до позвернення додому і реінтеграції в мирне життя.

#### **Завдання 1**

Київщина  
Омельянов  
Б.П.



Завдання 1. Написати геймдизайн документ та сценарій та намалювати концепт-арти майбутнього проекту.

## **Завдання 2**

Завдання 2. Створити тривимірні моделі світу та зібрати проект в гральному рушії Unreal Engine 4.

## **Індикатори досягнення цілі**

Функціонуючий файл, що запускатиме демоверсію гри

## **Ціль**

Ціль 2. Провести комунікаційну кампанію і збирати потенційних гравців на сторінках відеогри в соцмережах.

## **Завдання 1**

Створити сторінку в соціальній мережі Facebook, де інформувати гравців про хід робочого процесу, публікувати відео з розробниками тощо. Останні можна також публікувати на YouTube.

## **Завдання 2**

Створити багатоканальний чат в Discord, де можна комунікувати з активними гравцями, а також спілкуватися в рамках команди розробників.

## **Індикатори досягнення цілі**

Сторінки у вказаних соцмережах з регулярним контентом та лояльною аудиторією;

## **Ціль**

Провести онлайн-презентацію проекту для як ветеранів ООС (АТО), так і розробників відеоігор, об'єднавши ці два світи.

## **Завдання 1**

Дати інформацію в спеціалізовані ЗМІ та соцмережі

## **Завдання 2**

Провести захід та отримати зворотній зв'язок від відвідувачів

## **Індикатори досягнення цілі**

Проведена зустріч, певна кількість зареєстрованих учасників та їхні контактні дані, отриманий фідбек від учасників

*Керівник Омельянов О.Г.*  
*б.п.*



## **Ціль**

(довгостроксва) Розробка фінальної версії відеогри, портування на ігрові консолі.

## **Завдання 1**

Протестувати та позбавити багів версію гри, в якій буде наявний увесь запланований контент.

## **Завдання 2**

Отримати девкіт (комплект розробника) від компаній Sony, Microsoft та Nintendo та гортувати гру на ігрові консолі PlayStation, Xbox та Switch.

## **Індикатори досягнення цілі**

Повний білд (файл програми), отримані девкіти від компаній-власників ігрових консолей

## **Ціль**

(довгострокова) Публікація в основних онлайн-магазинах, представлення в іноземних медіа.

## **Завдання 1**

Отримати дозвіл на публікацію в інтернет-магазинах Epic Games Store, GOG та Steam, додати локалізації на усі офіційні мови ООН.

## **Завдання 2**

Звернути на себе увагу іноземних ігрових ЗМІ (насамперед, Polygon, Edge, Kotaku).

## **Індикатори досягнення цілі**

Сторінка гри у вказаних онлайн-магазинах, шість локалізованих версій, текстові та відеорецензії на гру у вказаних медіа

## **Основна мета проекту**

Основа мета прсекту — познайомити більшу кількість людей в Україні та за кордоном з історією ветеранів АТО (ООС) і викликами, з якими вони стикаються щодня, та зробити це за допомогою нового медіуму.

## **Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію проекту**

Ми виділяємо декілька категорій цільової аудиторії:

*Корівник Омельянов О.О.  
Б.П.*



1) Геймери: найбільш диференційована аудиторія, в останні роки портрет геймера майже рівноцінно представлений в усіх вікових, гендерних і соціальних групах. Враховуючи жанр нашої гри, можна припускати здебільшого чоловічу аудиторію віком 20+.

2) Активні споживачі медіаконтенту: переважно молоді українці, які живуть у великих містах, є активними користувачами соціальних мереж, користуються стримінговими сервісами та ходять у кінотеатри. Відеоігри нашого жанру є дуже простими в освоєнні, тому часто в них можуть грати люди, які тим не менш не є постійними геймерами.

3) Журналісти, документалісти та кіноспільнота: за своєю темою та формою наша гра є частково публіцистичним матеріалом та гейміфікованим медіатором, який так само можна представляти на медіафорумах, як і соціальні комікси, проекти, створені у віртуальній і доповненій реальностях та у співпраці з IT-сектором. Наша гра є кейсом того, як журналістам та документалістам можна доносити історію у новому медіумі, тому цілком ймовірно буде цікава представникам цих професій.

4) Ветерани та учасники ветеранських рухів: певна частина з 300 тисяч ветеранів АТО/ООС грає у "військові" комп'ютерні ігри задля психологічної реабілітації. Є дуже велика вірогідність, що їм буде цікаво спробувати пограти у гру, події якої засновані на українських реаліях.

5) Українці, що споживають контент про війну на Сході: воєнні фільми про бойові дії на Донбасі збирали широку і різну аудиторію (українська стрічка "Кіборги" про бої за Донецький аеропорт є одним з найуспішніших українських фільмів — касові збори склали 23,2 мільйони гривень) — частина з цих людей підтримує український контент саме про події на Сході, тому скоріш за все теж зацікавиться твором у новому для себе жанрі.

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

В електронному магазині ігор для ПК Steam зареєстровано близько 5 мільйонів українських користувачів — це непряма аудиторія нашого проекту.

Цільова аудиторія відеоігор нашого жанру — не хардкорні геймери, що грають в ігри заради перемог у бою або встановлення нових рекордів, а такі, що цінують потужні та повільні історії. Якщо подивитися на прогнозовану аудиторію подібних проектів бодай в одному цифровому

*Керівник Опен'янов*  
0.1

Б. П.



магазині Steam, то той факт, що вони користуються попитом, складно піддати сумніву — подібну за історією Valiant Hearts завантажили більше 250 тисяч разів, схожою за методами розповіді What Remains of Edith Finch — більше 220 тисяч разів. Ці гравці також є непрямою аудиторією нашого проекту.

### **Яким чином були визначені їх культурні потреби, інтереси?**

У глобалізованому світі люди потребують історій про власне безпосереднє оточення, про країни, в яких живуть. Netflix, світовий лідер серед стримінгових сервісів у світі, купляє локальний контент, щоби люди в різних країнах могли дивитися те, що цікаво безпосередньо їм. Український глядач вже неоднаразово демонстрував зацікавленість в українському контенті, в тому числі тому, що розповідає історії з АТО (ООС) — прикладом цьому може бути, наприклад, вже випущений фільм “Кіборги”, або “Наші котики”, які виходять на початку 2020.

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

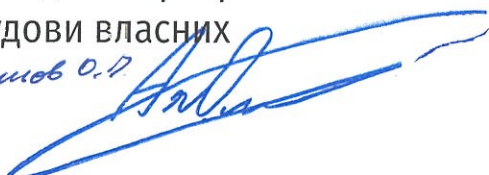
Наша гра, як і інші ігри в жанрі візуальної новели, не спрямована на так званих хардкорних геймерів — тобто гравців з великим досвідом у відеоіграх, що мають вже сформовані смаки. Візуальні новели зрозумілі і легкі в керуванні та не випробовують вправність та реакцію гравця — саме тому вони популярні або серед аудиторії, що грає в відеогри з естетичних та культурних міркувань і проживає їх як експерієнси, або серед аудиторії, яка взагалі не мала досвіду у відеоіграх. Представники цих аудиторій зазвичай зацікавлені в нових форматах як альтернативі кіно чи іншій формі традиційного дозвілля, адже візуальні новели дозволяють закрити «відеоігровий гештальт» не виходячи з зони комфорту.

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

В рамках проекту для УКФ ми розробляємо демоверсію гри, тому можна казати, що стейкхолдери будуть змінюватися впродовж її розробки і після закінчення проекту УКФ.

Під час створення демоверсії відеогри, стейкхолдерами будуть УКФ та команда проекту, які зацікавлені в тому, щоби демоверсія розвинулася до повноцінного продукту. Також варто відзначити представників креативної сфери: режисерів, документалістів, фотографів та розробників ігор, які можуть бути під впливом проекту та використовувати досвід його розробки та взаємодії творчої команди з УКФ та публікою для побудови власних стратегій.

Керівник Опельшов О.П.  
Б.П.



До та після етапу релізу фінальної версії відеогри до стейкхолдерів додаються потенційний видавець/люди, що долучилися до спільнокошту, геймери, бренди, інституції та ЗМІ. На цьому етапі стейкхолдерів буде цікавити якість продукту та сила історії – всі стейкхолдери можуть як негативно та і позитивно впливати на проект залежно від своїх вражень та висловлених позицій. Успішність продукту також стане важливою характеристикою для стейкхолдерів, адже інституції та ЗМІ зацікавлені у продукті, яке зможе доносити українську проблематику до міжнародної аудиторії.

### **Опишіть соціальну (суспільну) цінність результатів вашого проекту.**

За час бойових на Сході України поранення дістали більше десяти тисяч українських воїнів, більшість з яких і досі не реінтегрована в соціум. Проект детальніше зупиняється на ключових моментах з історій солдат і має на меті перетворити прісні цифри із статистики у збірний образ травми українського суспільства, та зробити це у такому форматі, за допомогою якого на цю тему ще не рефлексували.

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

Ми плануємо:

- мати закінчену демоверсію тривалістю від 10-12 хвилин.
- демоверсія матиме дві мовні версії: українську та англійську.
- у демоверсії буде 3 ігрових рівні/сцени - з 3 різних етапів життя головного героя (до війни, війна, після війни). Ці ігрові рівні стануть плацдармом для фінальної версії гри, у якій кожний з етапів буде розширений додатковими ігровими рівнями/сценами.
- отримати 300-400 завантажень демоверсії у перші чотири тижні після публікації в електронному магазині Steam;
- мати 200-300 підписників на сторінці в Facebook та в чаті Discord під кінець проекту;
- провести презентацію проекту в Veteran Hub (альтернативний варіант - Veteran Brownie). Відкрита публічна презентація включатиме в себе: формальну частину (коротку розповідь про сам проект та розробку, показ геймплею) та неформальну частину (можливість поспілкуватися з розробниками та між собою, а також протестувати гру всім охочим). За умови участі у проекті людей з ветеранського руху, вони також будуть запрошені до слова та участі у презентації.

### **Зазначте якісні та кількісні показники для довгострокових результатів**

Керівник Омельянов О.Г.  
Б.П.



**проекту відповідно до описаних вище завдань (не менше двох показників для кожного завдання).**

Ми плануємо:

- мати стенд в інді-зоні на українській ігровій конференції Games Gathering 2020/2021;
- зробити повну версію гри на 3-4 години ігрового контенту;
- опублікувати повну версію гри в ігрових онлайн-платсформах Epic Game Store, GOG та Steam, мати локалізацію на декілька мов Євросоюзу;
- знайти видавця та отримати рецензії на повну версію гри в іноземних ЗМІ.


Керівник Омельянов О.А.  
5.11.





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

У відеоіграх є багато внутрішніх ризиків — історія або базова ігрова механіка може виявитися нецікавою, гральний рушій може виявитися таким, що не підходить під цілі проекту, а стилістика може не подобатися більшості потенційних гравців. Ці та інші ризики ми будемо мінімізувати, використовуючи популярний в розробці ІТ продуктів ітераційний підхід (або, як його ще називають, Agile). Ми будемо створювати прототипи історії, стилістики та механік на ранніх етапах роботи над проектом для того, щоб якомога раніше відповісти на запитання, що в нас виникатимуть. Таким чином, з кожною наступною ітерацією, частини проекту і проект загалом ставатимуть досконалішими.

Керівник Омельянов О.С.  
О. П. 

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

Серед зовнішніх ризиків — можливе несприйняття розповіді ветеранської історії в форматі відеогри, що пов'язане з тим, що більшість масової аудиторії асоціює відеогри з розвагами, і не сприймає їх серйозно. На жаль, це відбувається тому, що про відеогри (в тому числі українські проекти) загалом мало пишуть у національних суспільно-політичних ЗМІ, а якщо це і відбувається, то журналісти, самі не розбираючись у тематиці, застосовують щодо них терміни на кшталт «стрілялка», «війнушка», «забавка» тощо. Такий погляд проєкціюється і на масову свідомість.

Звісно, таке сприйняття складно змінити в короткостроковій перспективі. Утім, вихід таких проєктів, як наш, і демонстрація цього проєкту широкій аудиторії дозволить почати змінювати уявлення широксї аудиторії про відеоігри, і виведе останні з точки зору сприйняття в простір культурних проєктів, а не розваг і «вбивць часу».

## **Які інструменти внутрішнього моніторингу реалізації проєкту ви будете застосовувати?**

Ми будемо працювати за методологією SCRUM — матимемо двотижневі спринти для виконання певного пулу завдань. Завдання продюсер проєкту буде ставити в таск-менеджері Asana (можливо, Jira), а Discord ми будемо використовувати як канал внутрішньої комунікації (і там же будемо спілкуватися з нашою аудиторією).

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

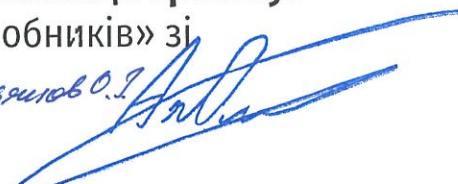
У нас буде декілька груп спікерів, це засновники різноманітних ініціатив для ветеранів, розробники відеоігор та режисери документального кіно. Перші ділитимуться грою в контексті важливості таких ініціатив для ветеранів, другі — в контексті важливості розробки подібних ігор, треті — в контексті важливості інтерактивних експериментальних проєктів для української документалістики. Усім нашим спікерам ми запропонуємо хештег #шляхамиветеранів, по котрому можна буде відслідковувати всі повідомлення про нашу відеогру.

## **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?**

Під час проєкту ми плануємо ділитися «щоденниками розробників» зі

Керівник  
Омельянюк О.І.

Б.П.



сторінок проекту в соціальних мережах Facebook, YouTube та на власному сервері в багатоканальному чаті Discord. Ці ж «щоденники розробників» будуть викладатися на нашому особистому сайті. Також ми плануємо залучити до промо кампанії лідерів думок зі сфери ініціатив для ветеранів ООС (АТО) та сфери відеоігор.

### **Які ЗМІ будуть висвітлювати реалізацію та результати проекту?**

ЗМІ, що будуть висвітлювати проект, можна поділити на декілька груп. Перша — це суспільно-політичні ЗМІ, що писатимуть про проект для широкого загалу (Український Тиждень, Новое Время. УП), друга — відеоігрові ЗМІ (PlayUA), третя — це ЗМІ, що пишуть про технологічні проекти (AIN.UA, Platfor.ma) і четверта — це ЗМІ для ветеранів ООС (Армія FM).

### **З якими лідерами думок планується співпраця?**

Засновники ветеранських ініціатив.

1. Леонід Остальцев, засновник піцерії Veterano Pizza в Києві.
2. Віталій Дейнега, засновник ініціативи «Повернись Живим».
3. Роман Набожнюк, засновник браунарії Veterano Brownie в Києві.
4. Ілона Костина, засновниця Veteran Hub, простору для ветеранів у Києві.
5. Уляна Федоряченко, волонтерка, одна з організаторок Ігор Нескорених (Invictus Games).
6. Ірина Соловей, співзасновниця Спільнокошту та Garage Gang, патрон Veterano Brownie.

Розробники відеоігор.

1. Олександр Хруцький, головний організатор конференції для розробників відеоігор Games Gathering.

Режисери документального кіно

1. Роман Бондарчук, режисер фільму «Вулкан» (2018), один з організаторів фестивалю Docsdays UA.
2. Світлана Шимко, режисерка, фільми «Загублені» (2016), «Ленінопад» (2017).
3. Юлія Кочетова-Набожняк, режисерка фільму «До Скорого» (2016).
4. Мирко Супрун, продюсер українських фільмів «Бранці» та «Наші котики», англомовний «гłos» начитки в проекті Aftermath VR: Euromaidan

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

В результаті реалізації комунікаційного плану проекту ми плануємо мати 300-400 фоловерів сторінки в Facebook та Instagram, 150-200 фоловерів у

Керівник  
Б. Д.

Омельянов О.С.

Twitter, 100-150 фоловерів у YouTube та 150-200 людей на нашому сервері в Discord.

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

Демоверсію нашої гри буде опубліковано в електронному магазині Steam. Напрацюваннями ми плануємо ділитися з нашої аудиторією протягом створення проекту на наших сторінках в соціальних мережах, а також зробити зустріч, де ми підсумуємо результати роботи.

Демоверсія нашого проекту не оптимізується під смартфони, тому не буде опублікована у мобільних магазинах Google Play та App Store.

### **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)?**

Після завершення проекту для УКФ ми матимемо готову демоверсію, опубліковану в електронному магазині Steam, та зможемо шукати можливості для подальшого фінансування. Це, з одного боку, канонічний в світі відеоігор пошук видавця для власної гри, а з іншого боку, пошук альтернативних джерел фінансування — подача на інші гранти (наприклад, Epic MegaGrants від Epic Games, розробників грального рушія Unreal Engine 4, на котрому працюватиме наша гра) та організація спільнокошту на Kickstarter, що сьогодні є популярним та ефективним для відеоігор методом збору коштів.

### **Як організація планує ділитися здобутим досвідом з іншими організаціями?**

Ми будемо ділитися досвідом як в рамках повідомлень в соціальних мережах, так і на спеціалізованих порталах — наприклад, платформі для блог-повідомлень ігрових розробників DTF та у Medium. Усі напрацювання буде зведено у лекцію, яку ми грочитаємо протягом живої зустрічі за результатами проекту. У довгостроковій перспективі, ми би хотіли мати стенд на ігровій конференції Games Gathering у Києві, де ми би могли ділитися напрацюваннями з іншими розробниками відеоігор.

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

Так, ми плануємо організувати партнерство з Veteran Hub та Veteran Brownie. Можливо, в нас вийде розмістити гру для альфа та бета-тестування в цих просторах у Києві та отримувати фідбек щодо гри зпродовж розробки.

*Керівник Омельянов О.І.*  
Б.П.

## Моніторингова інформація

**Кількість чоловіків у команді проекту**

4

**Кількість жінок у команді проекту**

1

**Кількість людей віком від 17 до 34**

5

**Кількість людей віком від 35 до 50**

0

**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**

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

Керівник Омельянов О.І.  
Б.П.



**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

Керівник Осельниць О.А.  
Б.П.



## 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 проектів за підтримки Українського культурного фонду», розуміючи правила проведення конкурсного відбору та вимоги до заявників, маючи мотивацію надати повну та достовірну інформацію щодо запланованого проекту, не перебуваючи у стані конфлікту інтересів в рамках оголошених конкурсів, та усвідомлюючи свою відповідальність за неправдивість поданих даних, прошу прийняти проектну пропозицію моєї організації до розгляду на фінансування Українським культурним фондом.

Я, шляхом підписання проектної 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

Омельянов О.І.

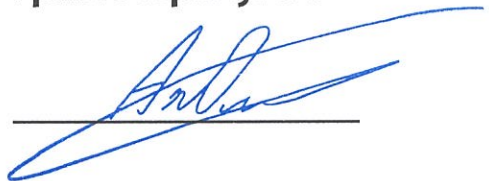


\_\_\_\_\_

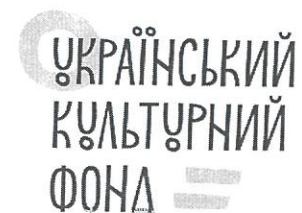
Фонд:

\_\_\_\_\_

Грантоотримувач:



Додаток № 2  
до Договору про надання гранту № 3AN651-3203  
від "26" ч.р.р. 2020 року



Назва конкурсної програми: Аудіовізуальне мистецтво  
Назва ЛОТ-у: ЛОТ 5. Анімаційні та відеоігри, мобільні додатки  
Назва Заявника: ФОП Омелянов Олександр Ігорович  
Назва проекту: Відеогра "Шляхами ветеранів"

	Організація-донор	Фінансування проекту, в %%	Фінансування проекту, Сума в грн.
	<b>РОЗДІЛ I НАДХОДЖЕННЯ</b>		
1	Український культурний фонд	100,00%	853 035,00
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)		
	<b>Всього</b>	<b>100,00%</b>	<b>853 035,00</b>

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

Керівник  
Омелянов О.І.  
Б.П.



### Кошторис витрат по Гранту (плановий/фактичний)

Назва Заявника: ФОП Омелянов Олександр Ігорович

Назва проекту: Відеогра "Шляхами ветеранів"

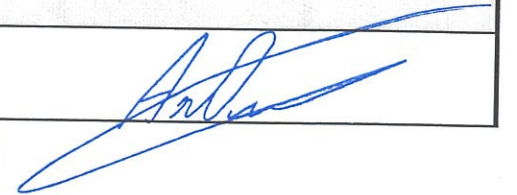
Розділ: Підрозділ: Стаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати за рахунок гранту УКФ			Загальна планова сума витрат по проекту, грн. (=6+9+12+15)	ПРИМІТКИ	
				Планові витрати відповідно до заявки					
				Кількість/ Період	Вартість за одиницю, грн	Загальна сума, грн. (=4*5)			
Стовпці:	1	2	3	4	5	6	16	17	
<b>Розділ:</b>	<b>II</b>	<b>Витрати:</b>							
<b>Підрозділ:</b>	<b>1</b>	<b>Оплата праці</b>							
<b>Стаття:</b>	<b>1.1</b>	<b>Штатні працівники</b>							
<b>Пункт:</b>	<b>а</b>	Повне ПІБ, посада	місяців	-	-	-	-		
<b>Пункт:</b>	<b>б</b>	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
<b>Пункт:</b>	<b>в</b>	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
<b>Стаття:</b>	<b>1.2</b>	<b>За трудовими договорами</b>							
<b>Пункт:</b>	<b>а</b>	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
<b>Пункт:</b>	<b>б</b>	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
<b>Пункт:</b>	<b>в</b>	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
<b>Стаття:</b>	<b>1.3</b>	<b>За договорами ЦПХ</b>							
				13,40	25 500,00	112 850,00	112 850,00		

Керівник Омелянов О.І.  
Б.П.




Пункт:	а	Ніколіна Софія Андріївна, комунікаційна менеджерка	місяців	4,70	7 500,00	35 250,00		Комунікаційна менеджерка займатиметься створенням сторінок гри на усіх платформах, створенням контент-плану разом з smm-спеціалістом та наповненням сторінок у електронних магазинах. Вона писатиме сценарій промоційних матеріалів, щоденників розробки, комунікуватиме зі ЗМІ та аудиторією гри упродовж усієї тривалості проекту.
Пункт:	б	Богданов Микита Костянтинович, арт-директор	місяців	4,70	8 000,00	37 600,00	37 600,00	Арт-директор займається супервайзингом усіх аудіовізуальних елементів розробки, тісно працює у постановці завдань та контролі їхнього виконання з левел-, саунд- та іх-дизайнерами, 3D художниками, 3D-аніматорами, композитором та сценаристом.
Пункт:	в	Леховіцер Даниил Олександрович, сценарист	місяців	4,00	10 000,00	40 000,00	40 000,00	Сценарист (або наративний дизайнер) працює над усіма внутрішньоігровими текстами та логікою ігрових подій упродовж усієї тривалості розробки, окрім фінального етапу).
<b>Всього по підрозділу 1 "Оплата праці":</b>				<b>13,40</b>	<b>25 500,00</b>	<b>112 850,00</b>	<b>112 850,00</b>	
Підрозділ:	2	Соціальні внески						
Стаття:	2.1	Соціальні внески з оплати праці	місяців	13,40	1 852,76	24 827,00	24 827,00	
Пункт:	а		місяців	13,40	1 852,76	24 827,00	24 827,00	
<b>Всього по підрозділу 2 "Соціальні внески":</b>				<b>13,40</b>	<b>1 852,76</b>	<b>24 827,00</b>	<b>24 827,00</b>	
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.			-	-	

Керівник Омельчук О. П.  
Б.П.



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	<b>Вартість проживання (для штатних працівників)</b>				-	-	
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	<b>Добові (для штатних працівників)</b>				-	-	
Пункт:	а	Добові ( розрахунок на відряджену особу)	доба			-	-	
Пункт:	б	Добові ( розрахунок на відряджену особу)	доба			-	-	
Пункт:	в	Добові ( розрахунок на відряджену особу)	доба			-	-	
<b>Всього по підрозділу 3 "Витрати пов'язані з відрядженнями":</b>						-	-	
Підрозділ:	4	<b>Обладнання і нематеріальні</b>						
Стаття:	4.1	<b>Обладнання, інструменти, інвентар які необхідні для використання його при реалізації проекту грантоотримувача</b>				-	-	
Пункт:	а	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			-	-	
Пункт:	б	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			-	-	
Пункт:	в	Найменування інвентаря (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			-	-	

  
 Керівник Омельянов О. О.  
 5.7


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				-	-	
<b>Всього по підрозділу 4 "Обладнання і нематеріальні активи":</b>				-	-	-	-	
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, діб)			-	-	
Пункт:	б	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	кв.м (годин, діб)			-	-	
Пункт:	в	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	кв.м (годин, діб)			-	-	
Стаття:	5.2	Оренда техніки, обладнання та інструменту		-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування техніки (з деталізацією технічних	шт.			-	-	
Пункт:	б	Найменування обладнання (з деталізацією технічних	шт.			-	-	
Пункт:	в	Найменування інструменту (з деталізацією технічних	шт.			-	-	
Стаття:	5.3	Оренда транспорту		-	-	-	-	
Пункт:	а	Оренда легкового автомобіля (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)			-	-	
Пункт:	б	Оренда вантажного автомобіля (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)			-	-	

Керівник Омельчиш 0.7  
Б.П.



Пункт:	в	Оренда автобуса (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)			-	-	
Стаття:	5.4	<b>Оренда сценічно-постановочних</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	б	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	в	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Стаття:	5.5	<b>Інші об'єкти оренди</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	б	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	в	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
<b>Всього по підрозділу 5 "Витрати пов'язані з орендою":</b>				-	-	-	-	
Підрозділ:	6	<b>Витрати на харчування та напої</b>						
Стаття:	6.1	<b>Вид харчування або назва заходу або сніданок/обід/вечеря/кава-брейк тощо</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Послуги з харчування (з зазначенням кількості осіб на заході)	чол.			-	-	
Пункт:	б	Послуги з харчування (з зазначенням кількості осіб на заході)	чол.			-	-	
Пункт:	в	Послуги з харчування (з зазначенням кількості осіб на заході)	чол.			-	-	
<b>Всього по підрозділу 6 "Витрати на харчування та напої":</b>				-	-	-	-	
Підрозділ:	7	<b>Матеріальні витрати</b>						
Стаття:	7.1	<b>Основні матеріали та сировина</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування	шт.			-	-	
Пункт:	б	Найменування	шт.			-	-	
Пункт:	в	Найменування	шт.			-	-	
Стаття:	7.2	<b>Носії, накопичувачі</b>		2,00	3 289,00	6 578,00	6 578,00	


Керівник Омельянов О.І.  
Б.П.



Пункт:	а	Жорсткий диск Western Digital My Passport 4TB 2.5" USB 3.0 External	шт.	2,00	3 289,00	6 578,00	6 578,00	
Пункт:	б	Найменування	шт.			-	-	
Пункт:	в	Найменування	шт.			-	-	
Стаття:	7.3	<b>Інші матеріальні витрати</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування	шт.			-	-	
Пункт:	б	Найменування	шт.			-	-	
Пункт:	в	Найменування	шт.			-	-	
<b>Всього по підрозділу 7 "Матеріальні витрати":</b>				<b>2,00</b>	<b>3 289,00</b>	<b>6 578,00</b>	<b>6 578,00</b>	
Підрозділ:	8	<b>Поліграфічні послуги</b>						
Стаття:	8.1	<b>Послуги із виготовлення:</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Виготовлення макетів	шт.			-	-	
Пункт:	б	Нанесення логотипів	шт.			-	-	
Пункт:	в	Друк брошур	шт.			-	-	
Пункт:	г	Друк буклетів	шт.			-	-	
Пункт:	д	Друк листівок, листівки для участі у	шт.	-	-	-	-	Друк листівок планувався для участі у відеоігровій
Пункт:	е	Друк плакатів	шт.			-	-	
Пункт:	є	Друк банерів, банер для участі у	шт.	-	-	-	-	Друк банера планувався для участі у відеоігровій
Пункт:	ж	Друк інших роздаткових матеріалів	шт.			-	-	
Пункт:	з	Послуги копірайтера	шт.			-	-	
Пункт:	и	Інші поліграфічні послуги	шт.			-	-	
<b>Всього по підрозділу 8 "Поліграфічні послуги":</b>				<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	
Підрозділ:	9	<b>Послуги з просування</b>						
Пункт:	а	фото-, відеофіксація	послуга	1,00	10 000,00	10 000,00	10 000,00	Вартість розрахована згідно з ринковими цінами на послуги фотографів та відеографів-фрілансерів. 2 сесії роботи фотографа (\$100) та 2 сесії роботи відеографа (\$250) для фотореференсів локацій для 3D-художників, промоматеріалів в соцмережах, формату "щоденників розробки" та трейлера демоверсії.
Пункт:	б	рекламні витрати				-	-	
Пункт:	в	SMM, SO (SEO)	послуга	1,00	15 000,00	15 000,00	15 000,00	Розраховано з принципу 30/70 (вартість таргетованої реклами-оплата роботи smm-ника (текст постів та робота у photoshop) 6-8 годин на тиждень упродовж всієї тривалості проекту)

Керівник Омельчов О.І.  
Б.П.

Пункт:	г	Інші				-	-	
<b>Всього по підрозділу 9 "Послуги з просування":</b>				2,00	-	25 000,00	25 000,00	
Підрозділ:	10	Створення web-ресурсу						
Пункт:	а	Витрати зі створення сайту	послуга	-	-	-	-	Цю статтю оптимізовано. Замість сайту-візитівки будуть використовуватися сторінка гри на порталі незалежних відеоігор itch.io, сторінка у магазині Steam та сторінки у соціальних мережах.
Пункт:	б	Витрати з обслуговування сайту				-	-	
<b>Всього по підрозділу 10 "Створення web-ресурсу":</b>				-	-	-	-	
Підрозділ:	11	Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електронних носіях інформації						
Пункт:	а	Найменування методичних, навчальних, інформаційних	шт			-	-	
Пункт:	б	Найменування методичних, навчальних, інформаційних	шт			-	-	
<b>Всього по підрозділу 11 "Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на</b>				-	-	-	-	
Підрозділ:	12	Послуги з перекладу						
Пункт:	а	Усний переклад	година			-	-	
Пункт:	б	Редагування усного перекладу	сторінка			-	-	
Пункт:	в	Письмовий переклад (з української на англійську, переклад оповідей ветеранів (войсвер), який буде використовуватися у англомовних субтитрах)	сторінка	30,00	200,00	6 000,00	6 000,00	
Пункт:	г	Редагування письмового перекладу	сторінка			-	-	
<b>Всього по підрозділу 12 "Витрати з перекладу":</b>				30,00	200,00	6 000,00	6 000,00	
Підрозділ:	13	Адміністративні витрати						

Керівник Омельнюк О.І.   
Б.П.

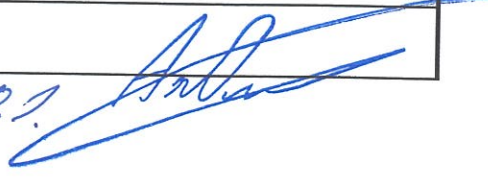
Пункт:	а	Бухгалтерські послуги	місяців	4,70	7 000,00	32 900,00	32 900,00	
Пункт:	б	Юридичні послуги	послуга	1,00	21 000,00	21 000,00	21 000,00	Створення договорів з технічними спеціалістами-підприємцями (в тому числі про передачу авторських прав на програмний код, 3D-моделі та інші ігрові елементи).
Пункт:	в	Аудиторські послуги	послуга	1,00	27 000,00	27 000,00	27 000,00	
Пункт:	г	Інші адміністративні витрати (вказати тип витрат)				-	-	
Всього по підрозділу 13 "Адміністративні витрати":				6,70	55 000,00	80 900,00	80 900,00	
Підрозділ:	14	Інші прями витрати						
Стаття:	14.1	Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення		1 941,00	28 807,00	512 280,00	512 280,00	
Пункт:	а	Програмування на мові C++ (для грального рушія Unreal Engine 4)	год.	400,00	336,00	134 400,00	134 400,00	
Пункт:	б	Левел-дизайн (Дизайн та налаштування ігрових рівнів)	год.	320,00	270,00	86 400,00	86 400,00	
Пункт:	в	Концепт-дизайн	год.	120,00	162,00	19 440,00	19 440,00	
Пункт:	г	3D-моделювання (створення тривимірних об'єктів - персонажів та оточення)	год.	320,00	270,00	86 400,00	86 400,00	
Пункт:	г	3D-анімація (ригінг та анімування ігрових персонажів та об'єктів)	год.	240,00	270,00	64 800,00	64 800,00	
Пункт:	д	UI/UX-дизайн (створення графічних елементів ігрового світу та меню)	год.	120,00	135,00	16 200,00	16 200,00	
Пункт:	е	Послуги з QA (технічне тестування гри впродовж її розробки)	год.	240,00	202,00	48 480,00	48 480,00	
Пункт:	є	Саунд-дизайн (створення звуків для усіх ігрових елементів та елементів	год.	180,00	162,00	29 160,00	29 160,00	

Керівник Омельянов О.І.  
Б.П.





Пункт:	ж	Написання ігрової музики (3 мелодії у декількох аранжуваннях тривалістю 5-7 хвилин кожна)	шт.	1,00	27 000,00	27 000,00	27 000,00	
Стаття:	14.2	<b>Витрати на послуги страхування</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Вказати предмет страхування	шт.			-	-	
Пункт:	б	Вказати предмет страхування	шт.			-	-	
Пункт:	в	Вказати предмет страхування	шт.			-	-	
Стаття:	14.3	<b>Видавничі послуги</b>		-	-	-	-	
Пункт:	а	Послуги коректора	екземпляр			-	-	
Пункт:	б	Послуги верстки	екземпляр			-	-	
Пункт:	в	Друк книг	екземпляр			-	-	
Пункт:	г	Друк журналів	екземпляр			-	-	
Пункт:	д	Інші витрати (вказати надану послугу)	екземпляр			-	-	
Стаття:	14.4	<b>Інші прямі витрати</b>		9,40	18 000,00	84 600,00	84 600,00	
Пункт:	а	Омельянов Олександр Ігорович, продюсер	місяців	4,70	8 000,00	37 600,00	37 600,00	Продюсер займатиметься фінансовими, юридичними та організаційними питаннями впродовж усієї роботи над проектом. Також у парі з комунаційним менеджером він опікуватиметься публічним образом проекту.
Пункт:	б	Фурман Олексій Олександрович, геймдизайнер	місяців	4,70	10 000,00	47 000,00	47 000,00	Перенесли у "Інші прямі витрати" через оплату по ФОП, а не ЦПХ. Олексій писатиме усі геймдизайн-документи та визначатиме технічні завдання для спеціалістів-
Пункт:	в	Послуги Internet (вказати період)				-	-	
Пункт:	г	Банківська комісія за переказ				-	-	

Керівник Омельянов О.І.   
Б.Р.

Пункт:	д	Розрахунково-касове обслуговування				-	-	
Пункт:	е	Інші банківські послуги				-	-	
Пункт:	є	Інші прямі витрати (деталізувати по кожному виду витрат)				-	-	
Всього по підрозділу 14 "Інші прямі витрати":			1 950,40	46 807,00	596 880,00	596 880,00		
<b>Всього по розділу II "Витрати":</b>					<b>853 035,00</b>	<b>853 035,00</b>		
<b>РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ</b>								

Керівник  
(посада)

  
(підпис, печатка)

Омельюк О.І.  
(ПІБ)