

ДОГОВІР № 3AVS51-5350
про надання гранту

м. Київ

«11» серпня 2020 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі Виконавчого директора Федів Юлії Олександрівни, яка діє на підставі Положення, з однієї сторони, та ФОП Була Оксана Ростиславівна (далі – Грантоотримувач), що діє на підставі підставі реєстрації в Єдиному державному реєстрі юридичних осіб, фізичних осіб підприємців та громадських формувань, № 2 415 000 0000 081023 від 14.03.2017 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 за всесвітом Туконі» (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.

19 чер 2020

III. СУМА ГРАНТУ, ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ ТА ПОРЯДОК РОЗРАХУНКІВ

1. Загальна сума гранту становить 692 794 грн. 00 коп. (шістсот дев'яносто дві тисячі сімсот дев'яносто чотири гривні 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 ОBOB'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, 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 грошей.

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. 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;

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 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:

Була Оксана Ростиславівна, керівниця 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 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 – проєктна 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
 ЄДРПОУ: 41436842
 Банківські реквізити:
 Назва банку/філії: ГУДКСУ у м. Києві
 Р/р: UA608201720343110001000000458
 МФО: 820172
 Тел.: +38 (044) 504-22-66

Грантоотримувач

ФОП Була Оксана Ростиславівна


Юридична адреса:
 79070, м. Львів, пр. Червонї Калини,
 буд. 47, кв. 5
 Адреса для листування:
 79070, м. Львів, пр. Червонї Калини,
 буд. 47, кв. 5
 ЄДРПОУ/ПН: 3267405260
 Банківські реквізити:
 Назва банку/філії: АТ "Райффайзен Банк
 Аваль"
 Р/р: UA363808050000000026000681881
 МФО: 380805
 Тел.: +38 093 008 42 45

Виконавчий директор


 Ю.О. Федів



ФОП


 О.Р. Була
 м.п.

УКРАЇНСЬКИЙ
КУЛЬТУРНИЙ
ФОНД

Додаток 1

до Договору про надання гранту № ЗАВ51-5350
від «11» червня 2020 р.

Сезон: Грантовий сезон 2020

Програма: Аудіовізуальне мистецтво

Лот: ЛОТ 5. Анімаційні та відеоігри, мобільні додатки

Конкурс: Індивідуальний

Заявка: ZAVS51-5350

Назва проекту: Відеогра за всесвітом Туконі

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 напрямми (оберіть два, які найточніше описують ваш проект)

цифрові технології
відеоігри, віджеїнг

Назва проекту

Відеогра за всесвітом Туконі

Назва проекту англійською мовою

Tukoni Video Game

Кеф'якеш Вуно О.Р. ФД

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

Туконі — анімаційна відеогра в жанрі 2D-платформера за всесвітом духів лісу Туконі, створеному українською художницею Оксаною Булою. Історія розповідатиме про подорож Туконі Мандрівника, яким керуватимуть гравці. Основною метою проекту є популяризувати Україну на світовій відеоігровій арені та сприяти включенню відеоігор в український культурний контекст. Проект буде створено на базі грального рушія Unreal Engine 4 для ПК (персональних комп'ютерів) та мобільних пристроїв на базі Android та iOS.

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

Tukoni is a 2D platformer video game in the Tukoni universe that was created by a Ukrainian artist Oksana Bula. The story will be about the adventures of a Tukoni called Wanderer. The main objective of the project is to promote Ukraine in the global video game industry and to foster the inclusion of video games in the Ukrainian cultural landscape. The project will be created using Unreal Engine 4 for PC (personal computers) and mobile devices on Android & iOS.

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

692794

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

692794

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

Львів

Населений пункт

Київ

Початок проекту

2020-06-11

Оксана Була

Кінець проекту (включно із фінальним звітуванням)

2020-10-30

Тривалість проекту в місяцях

4.6

Партнери проекту

немає

Ваш основний продукт

Анімаційна або відеогра

Інформація про контактну особу

Прізвище, ім'я та по-батькові

Була Оксана Ростиславівна

Телефон

Електронна пошта

Функції в проекті

Авторка та арт-директорка проекту

Інформація про організацію-заявника

Повна назва організації-заявника

Фізична особа-підприємець Була Оксана Ростиславівна

Повна назва організації-заявника англійською мовою

Bula Oksana Rostyslavivna

Організаційно-правова форма

Фізична особа-підприємець

Код ЄДРПОУ

3267405260

Стефанівська Була О.Р.

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

Вкажіть КВЕДи вашої організації, які відповідають напрямам програми/ ЛОТу
КВЕД-2010: Клас 62.01, КВЕД-2010: Клас 58.21

Дата реєстрації організації
2017-03-14

Юридична адреса організації
79070, Львівська обл., місто Львів, проспект Червоної Калини, будинок 47, квартира 5

Поштова адреса організації
79070, Львівська обл., місто Львів, проспект Червоної Калини, будинок 47, квартира 5

Фактична адреса організації
79070, Львівська обл., місто Львів, проспект Червоної Калини, будинок 47, квартира 5

Активне посилання на сайт та (або) сторінки у соціальних мережах організації
<https://tukoni.com.ua/>, <https://www.facebook.com/TukoniTribe/>, https://www.instagram.com/tukoni_tribe/

Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації
Була Оксана Ростиславівна

Телефон

Електронна пошта

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

Керівниця Була О.Р. 

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

Була Оксана Ростиславівна

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.

Наявне технічне обладнання для розробки, авторське право на всесвіт Туконі, залучена команда працівників, яка вже розробляла гру по Туконі.

Дохід за звітний період

646507.65

Чи подавали ви проект на фінансування УКФ раніше?

Ні

Чи реалізували ви проект УКФ раніше?

Ні

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

немає

Чи є цей проект продовженням або наступним етапом проекту,

Керівник Була О.Р.

реалізованого за підтримки УКФ? Якщо так, назвіть цей проект та додайте активні посилання на інформацію з відкритих джерел на цей проект
Ні

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

Проект

2018р. - Проект «Знайомство з Туконі» (створений Оксаною Булою разом з New Cave Media та Мистецьким Арсеналом за підтримки Видавництва Старого Лева та ЛакіБукс) — це поєднання віртуальної реальності з відео 360°, анімації та класичної книжкової ілюстрації. Одягаючи VR-окуляри Google Cardboard, відвідувач міг опинитися всередині самої книги і потрапити до магічного світу Туконі. Посилання: <https://artarsenal.in.ua/uk/knyzhkovyi-arsenal/year-2018/proekt/znajomstvo-z-tukoni/>, <https://youtu.be/cCp45C0kZQc>, http://luckybooks.org/news/ukrainskiy_proekt_virtualnoi_realnosti_pokazali_na_knizhkoviy_vistavci_u_frankfurti

Детальний опис проекту

Обґрунтуйте актуальність проекту для культурного контексту міста або села / області / країни

Відеоігри — головний рушій сучасної індустрії розваг. Вони синтезують у собі різні мистецтва, поєднуючи витончений сторітелінг, сильну візуальну складову та інтерактивність. В Західному світі відеоігри — найпопулярніше мистецтво, що посідає чільне місце у культурному порядку денному поруч із кінематографом. В Україні ж, незважаючи на доволі сильну місцеву індустрію, відеоігри і досі є прогалиною у культурному житті країни. На відміну від, наприклад, Washington Post, Українська Правда не складає свій топ відеоігор року, а чимала частина населення і досі вважає їх «забавкою для дітей», а не медіумом, здатним відповідати на серйозні питання.

Дві всесвітньо відомі українські гри — S.T.A.L.K.E.R. та «Козаки» — вийшли ще у двотисячних. У наступному десятиріччі українці розробляли і великі проекти, і дуже успішні умовно-безкоштовні мобільні ігри, але робили це або «на експорт», або у складі іноземних компаній, а самі проекти часто не отримували достатньо публіситі у загальнонаціональних медіа. Україні потрібні транссекторальні проекти, які б виводили відеоігри з гетто нішевої. Чим скоріше відеоігри стануть частиною українського культурного ландшафту, тим більше українських голосів залунає в сфері

Оксана Була О.П. 

відеоігор у світі вже незабаром.

Туконі якраз і є таким транссекторальним проектом — почавшись із книжок, всесвіт Туконі вже вийшов за їх межі. На сьогодні це відомий в Україні та за кордоном бренд, який приваблює не тільки дитячу, але й дорослу аудиторію. Чотири книжки-картинки, які нині налічує канон Туконі, перекладені чотирма мовами, готується до друку переклад ще п'ятьма. Історія з життя Туконі були представлені на багатьох книжкових ярмарках: від Болоньї та Франкфурта до Пекіна та Сеула. А приголомшливий успіх VR-гри «Знайомство з Туконі» на Книжковому Арсеналі в 2018 році продемонстрував, що українцям подобається цей бренд, і вони готові взаємодіяти з цим всесвітом не тільки на сторінках книжок.

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)

Всесвіт Туконі, яким впродовж останніх п'яти років займається Оксана Була, на сьогодні живе в книжках, соціальних мережах та у вигляді аксесуарів та мерчендайзу. Завдяки проекту всесвіт отримає нове інтерактивне життя у актуальному форматі відеогри. Деякі з персонажів майбутньої гри уже відомі прихильниками Туконі, і з виходом гри читачі/гравці зможуть більше дізнатись про їхню історію та прожити нові пригоди з улюбленими персонажами. В той же час, інструменти ігрового простору дозволять створити відмінний від книжкового рівень занурення та дати можливість гравцям створити власну історію.

Поява гри має як збільшити аудиторію, що вже знає про всесвіт Туконі і слідує за ним, так і здобути нову — в тому числі міжнародну. На сьогодні Туконі існують у культурних просторах декількох європейських та азіатських країн, але саме відеогра, доступна на електронних платформах, може стати тим глобальним майданчиком, де люди з різних країн зможуть поділитися своїм захопленням щодо Туконі та обмінятися враженнями.

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

Одна з кінцевих цілей нашого проекту – створення конкурентоспроможної відеогри, яка б сприяла популяризації українського аудіовізуального сектору глобально.

Індустрія відеоігор – найбільший за розміром ринок розваг у світі, який, до того ж, є одним з наймолодших. Отже, він менше залежить від

Керівник Була О.Р.



сформованості інституцій, ніж, наприклад, кіно і музика. Для країн, що розвиваються, відеоігри є шансом посісти гідне місце у сучасному культурно-мистецькому просторі, як це трапилося, наприклад, з сусідньою Польщею, яка стала однією з країн-лідерок індустрії – коли у 2014 році тодішній президент США Барак Обама завітав до Польщі, у своїй промові він навів приклад саме відеоігри The Witcher, щоб описати місце Польщі в новій глобальній економіці.

Наша ціль – створення гри, яка б змогла привернути увагу зарубіжних гравців і журналістів та ще один раз нанести Україну на мапу відеоігрового ландшафту світу.

Чому ваш проект є унікальним?

Наш проект є унікальним одразу з декількох причин.

1. В українській практиці це буде першим випадком, коли відеоігру створено на основі всесвіту української книжки-картинки.
2. Проект матиме високу художню цінність – персонажі та всесвіт будуть вручну намальовані художниками, і «зібрані» в гру в гральному рушії.
3. Туконі буде одним з перших українських платформерів, опублікованих в електронних магазинах.

Чому ваш проект є інноваційним?

Естетику книжок-картинок Туконі буде перенесено в формат інтерактивної розповіді, в якій гравець є безпосереднім учасником. Окрім уваги до технологічних моментів, ми зважаємо на останні тренди щодо «олюднення» геймдизайну, що стосуються розширення функціональних можливостей відеоігор і покращують досвід взаємодії для людей з інвалідністю (різні режими відображення для людей з кольоровою сліпотою, повне субтитрування для людей з порушенням слуху, просте управління, яке задіює невелику кількість кнопок, які легко налаштувати для геймерів з ураженням опорно-рухового апарату та під Xbox Adaptive Controller).

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

В останні десять років жанр платформера повернув собі популярність, яку він мав у 80-х та 90-х, через бум незалежних проектів, які створюються невеликими командами. Оскільки платформери потребують меншої кількості роботи з тривимірною графікою, їх легше створювати, маючи суттєво менші бюджети.

Усі платформери, що нині є популярними, є дуже складними, і не зовсім

Сергійчук Діана О.Р. 

підходять тим гравцям, що полюбляють спокійніший темп оповідання. Процес взаємодії гравців з нашою грою буде чимось посередині між читанням інтерактивної книжки та грою у складні відеоігри.

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

В Україні порівняно великий і розвинений ринок відеоігор. Утім, його особливістю є полярність — в Україні є сильні компанії по розробці мобільних ігор, є офіси найбільших світових компаній у сфері: Gameloft, Playrix, Playtika; з іншого боку, в Україні є декілька студій, які розробляють великі комерційні (так звані AAA) проекти на кшталт Metro: Exodus та The Sinking City. Натомість, в Україні наразі майже не створюються авторські відеоігри, які знаходяться ніби посередині між цими полюсами — з одного боку, авторські проекти не потребують таких грошових і трудових ресурсів, як AAA-ігри, з іншого — вони не настільки націлені на фінансовий успіх, як мобільні проекти. Ринок інді-ігор, який сьогодні часто виступає двигуном прогресу у розробці ігор в світі, в Україні є дуже маленьким через брак можливостей для фінансування. Такі ігри часто несуть культурно-мистецьку і соціальну функцію або промотують національний бренд. Усвідомлюючи необхідність гідтримки цього сектору, міністерства культури країн ЄС сприяють розробці подібних проектів. Українській ігровій індустрії потрібні успішні кейси створення невеликих та оригінальних проектів, які є успішними не тільки у бізнесовому вимірі, а й у художньому.

Цілі проекту

Ціль

Створення конкурентоспроможної відеогри по всесвіту Туконі.

Завдання 1

Розробка концепції та сторіборду гри по всесвіту Туконі, створення ілюстрацій, що підуть в основу візуального ряду відеогри — персонажів та локацій.

Завдання 2

Розробка демоверсії гри у гральному рушії Unity.

Індикатори досягнення цілі

Функціонуєчий файл, що запускатиме демоверсію гри

Ціль

Сергій Була О.О. 

Проведення інформаційної кампанії про проект та онлайн-презентацій.

Завдання 1

Регулярні оновлення щодо прогресу робіт по проекту через фотографії робочого процесу та короткі відео з розробниками у Instagram та Facebook.

Завдання 2

Проведення онлайн-презентації проекту з детальним описом викликів і проблем, з якими стикалася команда під час розробки

Індикатори досягнення цілі

Сторінки у вказаних соцмережах з регулярним контентом та лояльною аудиторією;

Ціль

Проведення онлайн-зустрічі для художників та розробників ігор, де учасники команди поділяться досвідом створення відеогри по всесвіту Туконі.

Завдання 1

Просування події в соціальних мережах та інша робота по підготовці.

Завдання 2

Проведення заходу та зворотній зв'язок з відвідувачами — можливо, хтось захоче приєднатися до проекту в якості художника, розробника тощо.

Індикатори досягнення цілі

Проведена зустріч, отриманий фідбек від учасників

Ціль

(довгострокова) 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 компанії Nintendo та

Сергієм Буна О.Р. 

портувати гру на ігрову консоль Nintendo Switch.

Індикатори досягнення цілі

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

Ціль

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

Завдання 1

Отримати дозвіл на публікацію в інтернет-магазинах Epic Games Store, GOG та Steam, зробити локалізації.

Завдання 2

Звернути на себе увагу іноземних ігрових ЗМІ (Polygon, IGN, Kotaku, Eurogamer).

Індикатори досягнення цілі

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

Основна мета проекту

Основною метою проекту є популяризувати Україну на всесвітній відеоігровій арені та сприяти включенню відеоігор в український культурний контекст шляхом створення відеогри по всесвіту Туконі.

Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію проекту

Ми вбачаємо декілька груп гравих цільових аудиторій для проекту.

По-перше, це поціновувачі відеоігор з потужною візуальною складовою. Це геймери, що люблять не змагатися, а відкривати для себе нові інтерактивні світи. Для них відеоігри є сучасним продовженням процесу читання книг або споглядання творів мистецтва. Це цільова аудиторія таких успішних і всесвітньо відомих відеоігор, як, наприклад, Gris, Journey, Unravel, Ori and the Blind Forest, Chuchel тощо.

Середній вік геймера — 35 років, і поціновувачі відеоігор рівномірно представлені в усіх соціальних групах, як «до 18», так і «50+». Гендерний розподіл 55/45 в сторону чоловіків, але кожного року скорочується. Тому у

Сергій Василь Бума О.Р. 

якісних показниках аудиторію варто описувати скоріше за психографічними показниками — це «гедоністи», «прогресивні інтелектуали», «домосіди», «ті, що насолсджуються життям» — аудиторія, що ставиться до відеоігор ще й частково як до експерієнсу. У кількісних показниках треба плюсувати людей, що кугляють легальні копії гри (≈ 50-500 тисяч копій для ігор такого жанру, 1+ млн у найуспішніших представників), до тих, хто завантажує піратські копії, дивиться відеопроходження/стріми на YouTube, обговорює гру на тематичних сайтах — зазвичай ця цифра у декілька разів перевищує аудиторію геймерів, що купили гру.

По-друге, це вже існуючі поціновувачі всесвіту Туконі в Україні та за її межами. Люди, що купують книжки та мерчендайз, і яких вже «зібрано» на сторінках Туконі у соцмережах Facebook, Instagram тощо. Перші дві книжки по всесвіту Туконі, «Зубр шукає гніздо» та «Ведмідь не хоче спати» було перекладено чотирма мовами — чеською, в'єтнамською, грецькою та корейською, і наразі готуються переклади німецькою, італійською та французькою мовами. Перші тиражі цих книжок (3000 примірників) були повністю розпродані в Україні, і «Зубр» отримав другий тираж. Це молоді люди, діти та їхні батьки. У кількісних показниках ≈ 25 тисяч людей (сумарна кількість підписників сторінок у Facebook та Instagram).

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

Це поціновувачі відеоігор, що люблять жанр платформерів. Успішний авторський платформер Ori and the Blind Forest придбали більше мільйона людей — ця аудиторія буде потенційно зацікавлена і в грі по Туконі.

Ширше, це українські геймери — за статистикою, їх більше 15 мільйонів, і вони щорічно витрачають на відеоігри близько \$200 мільйонів.

Ще ширше, це власники ігрової консолі Nintendo Switch, орієнтованої, як і гра по Туконі, здебільшого на сімейну аудиторію, — таких у світі понад 40 мільйонів.

Яким чином були визначені їх культурні потреби, інтереси?

Світ відеоігор сьогодні є найбільшою галуззю розваг у світі, де гравці демонструють свій інтерес у кінцевому продукті, купляючи його фізичну копію в точках продажу відеоігор або цифрову копію — в електронному магазині. Тут дещо інші цифри, ніж в інших культурних галузях — якщо для книжки наклад у декілька тисяч примірників є звичним явищем, то у світі відеоігор продажі зазвичай рахуються в десятках тисяч. Успішні продажі

Сергійчук Олена О.Р.

ігор у жанрі платформер в останні 5-10 років демонструють, що люди зацікавлені в таких проектах.

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

Демоверсію проекту буде опубліковано в загальному безкоштовному доступі для того, аби гравці могли долучитися до проекту, і надалі підтримувати розробку (через, наприклад, спільнокішт, або ставши частиною команди), аж до остаточного релізу повної версії гри.

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).

Враховуючи специфіку ЛОТу, варто казати про різних стейкхолдерів на різних етапах проекту.

На першому етапі, а саме створенні демоверсії відеогри, стейкхолдерами є УКФ, команда проекту та авторка всесвіту та бренду Туконі Оксана Була, які зацікавлені в тому, щоби демоверсія розвинулася до повноцінного продукту.

Авторські права на всесвіт Туконі належать Оксані Булі. Бренд та торгова марка Туконі також належать Оксані Булі. Майнові права на демоверсію гри також належатимуть заявнику – Оксані Булі, відповідні договори будуть підписуватися впродовж розробки як з учасниками творчої команди, так і з творчими спеціалістами-підрядниками, робота яких захищається авторським правом (програмісти, художники, дизайнери, композитор), як тільки об'єкти інтелектуальної власності почнуть створюватися.

На другому етапі, а саме створенні фінальної версії відеогри, крім вищезазначених є потенційний видавець/люди, що долучилися до спільнокішту, гравці та бренди та інституції, афілійовані з брендом Туконі: «Видавництво Старого Лева», Книжковий Арсенал тощо. При цьому основний інтерес стейкхолдерів змінюється на отримання успішного українського культурного продукту, який є прикладом успішної транссекторальної взаємодії держави та креативної сфери.

Опишіть соціальну (суспільну) цінність результатів вашого проекту.

Ми вбачаємо декілька цінностей.

1. Всесвіт Туконі є таким, що комунікує вкрай важливі цінності для дітей і

Керівниця Була О.Р. 

молоді, які зростають у XXI столітті. Це доброта до оточуючих, любов до природи, увага до екологічних проблем, що спричинені впливом соціуму на природу. Магічні створіння Туконі надихають своїм трикладом любові до рослин і тварин — і роблять це тонко і невимушено, Туконі має всі шанси стати найвідомішим українським дитячим всесвітом.

2. Гра Туконі промотуватиме Україну на міжнародній відеоігровій арені, якщо ще детальніше, арені художньо досконалих авторських відеоігор — там, де наразі Україна не є представленою взагалі. Через такий незвичайний проект гравці та розробники відеоігор матимуть шанс дізнатися як про українську візуальну культуру та індустрію розробки відеоігор, так і про країну загалом.

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 двомовну (укр., англ.) демоверсію гри тривалістю мінімум 8-10 хвилин;
- демоверсія має включати в себе приклади усіх ігрових механік з майбутньої повної версії та складатися з туторіалу (тренувального різня) та 3 ігрових рівнів/сцен;
- розширити книжкову міфологію Туконі, продемонструвавши декількох нових персонажів і глибше розкривши зв'язки між вже існуючими, а також за рахунок нових, створених саме для демоверсії аудіовізуальних елементів: музичних тем, графічних символів, нових локацій;
- досягти 300-400 її завантажень після публікації в електронному магазині Steam;
- мати органічне зростання аудиторії на вже існуючих сторінках Туконі у соцмережах: <https://www.facebook.com/TukoniTribe/>, https://www.instagram.com/tukoni_tribe/;
- мати онлайн-презентацію наприкінці проекту та воркшоп з передачі знань у його середині, отримати контакти через реєстрацію на подію, мати на ній 30-40 людей, які згодом зможуть стати лояльною аудиторією чи долучитися до команди.

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

Ми плануємо:

- мати повну версію гри на 2-3 години контенту;

Сергій Буна О.Р.

- мати стенд в інді-зоні на Games Gathering 2020/2021 та домовленість з Книжковим Арсеналом про формат участі у події 2021 року;
- мати функціональні версії гід Android та iOS;
- портувати гру на консоль Nintendo Switch (та, за потреби, на PlayStation та Xbox), продовжити експансію Туконі на азійський ринок, щоб вже гра спонукала видавців опублікувати книжки у Японії, Таїланді та ін.);
- опублікувати повну версію гри в ігрових онлайн-платформах Epic Game Store, GOG та Steam, мати локалізацію на декілька європейських та азійських мов;
- мати видавця та рецензії на повну версію гри в іноземних ЗМІ.

Степаненко Дмитро О.О.



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

Серед внутрішніх ризиків ми виділяємо організаційні та ресурсні. Перші, пов'язані з ризиком нерівномірної організації розробки та розподілу спеціалістів і зриву строків, ми мінімізуватимемо використанням сучасних інструментів електронної комунікації і таск-менеджерів. Другі, пов'язані з ризиком браку кваліфікованих кадрів/невідповідністю їхньої заробітної плати фінансовим можливостям проекту, ми мінімуємо вже зараз, залучаючи спеціалістів та збираючи команду на етапі препродакшну, щоб підвищити їхній ентузіазм щодо ролі у фінальному проекті.

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

Основні зовнішній ризик для нас — це регулярні оновлення програмного забезпечення, можлива зміна цін на нього, спеціалісти одного профілю (наприклад, 3D-художники), які працюють в різних програмах.

Керівник Буна О.Ф.



Які інструменти внутрішнього моніторингу реалізації проекту ви будете застосовувати?

Програмне забезпечення для поліпшення командної роботи: task-менеджери Trello, Asana та Jira. Перший використовуємо як ментальну мапу проекту, щоб бачити всі задумані механіки проекту, другий для командної комунікації, рівномірного розподілу обов'язків та таймлайну проекту, третій — як основний інструмент планування та моніторингу проміжних результатів розробки та для відслідковування багів та недоліків.

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? Це будуть різні повідомлення від декількох груп лідерів думок.

Повідомлення від художників, ілюстраторів та менеджерів дотичних до книговидання — факт створення відеогри за української книжкою-картинкою, шляхи співробітництва між книговидавничим світом і традиційними та діджитал-художниками з одного боку та індустрією відеоігор з іншого. Повідомлення від цієї групи в першу чергу спрямовані на широку аудиторію.

Повідомлення від розробників відеоігор — фаховий погляд на продукт, факт розробки одного з небагатьох українських наративних інді-продуктів, грантові можливості для розробки ігор соціального та культурно-мистецького спрямування в Україні. Повідомлення від цієї групи в першу чергу спрямовані на пряму та опосередковану аудиторію, а також на потенційних партнерів, як у вигляді розробників ігор, так і у вигляді організацій, що вдаються до гейміфікованих форм взаємодії з аудиторією.

Від менеджерів екологічних та природоохоронних організацій — Туконі як символи любові до природи, персонажі, які в ігровому світі метафорично апелюють до головних екологічних проблем сучасної України, серед яких вирубка карпатських пралісів, забруднення водойм і головних водних артерій, звалища побутових відходів, що заповняють лісосмуги, деградація ґрунтів тощо. Повідомлення від цієї групи в першу чергу спрямовані на широку аудиторію.

Які методи комунікації (відео, аудіо контент, промо кампанії в соціальних мережах, амбасадори, тощо) та канали комунікації (офіційний сайт проекту, соціальні мережі тощо) будуть залучені під час реалізації проекту? Основний метод комунікації на етапі створення демоверсії — публікація

Сергій Бука О.А.

відео: як щоденників розробки на YouTube і стримів на Twitch, так і у вже існуючих каналах комунікації: сторінках Туконі в Instagram та Facebook для збільшення інтересу лояльної аудиторії.

На етапі створення повноцінного продукту після закінчення гранту від УКФ до вищезгаданих варто додати участь зі своїм стендом в офлайн-подіях на кшталт Книжкового Арсеналу чи Games Gathering — найбільшої ігрової конференції в Україні; створення мерчендайзу за мотивами подій гри.

Які ЗМІ будуть висвітлювати реалізацію та результати проекту?

Серед галузевих українських медіа в першу чергу звертаємо увагу на PlayUA та «Читомо». Перші — єдине діюче медіа про відеоігри, другі постійно висвітлюють життя книжкового всесвіту Туконі і новини, пов'язані з ним. Серед загальноукраїнських медіа — дружні видання AIN.ua та Platfor.ma, тематика та цільова аудиторія яких частково збігається з нашою.

З якими лідерами думок планується співпраця?

Плануємо залучити до співпраці як особистостей, так і цілі платформи.

Група художників, ілюстраторів та лідерів думок, дотичних до книговидання.

1. Директорка «Книжкового Арсеналу» Оксана Хмельовська.
2. Головна редакторка порталу «Читомо» Ірина Батуревич.
3. Директорка з маркетингових комунікацій «Yakaboo» Катерина Аврамчук.
4. Українська ілюстраторка та викладачка Savannah College of Art & Design в Гонконзі Євгенія Гайдамака.
5. Керівниця відділу PR & Marketing у Видавництві Старого Лева Оксана Зьобро.
6. Експертка з книговидання, директорка гуманітарних програм у Києво-Могилянській бізнес-школі Тамара Тачинська.

Група розробників відеоігор.

1. Головний організатор конференції для розробників відеоігор Games Gathering Олександр Хруцький.
2. Український розробник, один із засновників VR/AR студії Indium Lab Олександр Сітніков.
3. Журналісти відеоігрового порталу PlayUA.
4. Телеграм-канали, що пишуть про відеоігри в Україні.

Група лідерів думок з природоохоронної сфери.

1. Менеджерка з екоосвіти та волонтерства Фонду Дикої Природи в Україні

Керівник Буна О.Р. 

Тетяна Карпюк.

2. Засновниця проекту «Україна без сміття» Євгенія Аратовська.

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

Ми би хотіли збільшити вже існуючу аудиторію сторінок Туконі в Facebook та Instagram на 5-10% та мати декілька сотень фолловерів, що додали гру у "список бажань" в електронному магазині Steam. На етапі спільнокошту з демоверсією, ці декілька сотень людей стануть тими, хто найвірогідніше підтримає нас.

Сторінками, на яких здійснюватиметься промо проекту будуть вже існуючі сторінки на facebook (<https://www.facebook.com/TukoniTribe/>) та в Instagram (https://www.instagram.com/tukoni_tribe/), які мають лояльну аудиторію кількістю близько 25 тисяч фолловерів.

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

Безкоштовну демоверсію проекту буде опубліковано в електронному магазині відеоігор Steam, а прогресом у проекті команда буде ділитися на сторінках в соціальних мережах.

Демоверсію проекту скоріш за все не буде опубліковано на Google Play та App Store через специфіку публікації неповних версій продукту на цих платформах, але мобільні версії демки у форматах .apk та .ipa будуть доступні для безкоштовного завантаження на сторінці гри на платформі незалежних розробників itch.io.

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)?

Проект передбачає продовження роботи над демоверсією аж до створення повноцінного продукту. Демоверсія, яку буде створено в рамках гранту УКФ, стане основою для подальшого просування гри після цієї частини проекту. Маючи демоверсію, ми зможемо як почати шукати зарубіжного видавця, так і продовжити розробляти гру незалежно. В «незалежному» сценарії є можливість отримати як грантове фінансування, так і допомогу на спільнокошті — відеоігри традиційно збирають суттєві суми на Kickstarter, адже за підтримку розробники дають доступ до версії гри у ранньому доступі.

Керівниця Бума О.Ф.

Як організація планує ділитися здобутим досвідом з іншими організаціями?

У випадку розробки відеоігор розповсюдженою практикою є публікація так званих dev diaries — відео, в яких розкриваються окремі моменти розробки через інтерв'ю з авторами, демонстрацію ігрових механік і нинішнього прогресу проекту. Також доброю практикою є публікація блогів, наприклад, на сайті Medium.com, де можна ділитися інсайтами та проблемами, з якими зіштовхнули розробники на етапі створення гри. Ще однією розповсюдженою практикою є регулярне інформування прихильників проекту в соціальній мережі Discord.

Ми також плануємо організувати окрему зустріч, де поділимося досвідом створення гри з художниками, ілюстраторами, розробниками та усіма охочими послухати про створення авторських відеоігор.

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

Насамперед планується залучити до співпраці бренди, які пов'язані з Туконі: організувати події спільно з Видавництвом Старого Лева, яке публікує книжки про Туконі, Книжковим Арсеналом, на якому була представлена VR-гра «Знайомство з Туконі» та Фондом Дикої Природи в Україні, з яким співпрацювала Оксана Була.

Окремо розглядаємо можливість створення спільних ініціатив з громадськими організаціями зі схожими до проекту світоглядними цінностями: наприклад, з Фондом Гайнріха Бьоля, який часто виступає партнером подій, пов'язаних із книговидавництвом та зеленою проблематикою.

Моніторингова інформація

Кількість чоловіків у команді проекту

3

Кількість жінок у команді проекту

2

Кількість людей віком від 17 до 34

5

Кількість людей віком від 35 до 50

Оксана Була О.Р.



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

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

Меріам Буна О.Ф.



відповідно до Декларації принципів толерантності ЮНЕСКО
так

Керівник Буна С.Р. 

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

Будяк О.Р.



Фонд:

Грантоотримувач:



Додаток № 2
до Договору про надання гранту № 3AVS51-5350
від " 11 " червня 2020 року



Назва конкурсної програми: Аудіовізуальне мистецтво
Назва ЛОТ-у: ЛОТ 5. Анімаційні та відеоігри, мобільні додатки
Назва Заявника: ФОП Була Оксана Ростиславівна
Назва проекту: Відеогра за всесвітом Туконі

	Організація-донор	Фінансування проекту, в %%	Фінансування проекту, Сума в грн.
	РОЗДІЛ І НАДХОДЖЕННЯ		
1	Український культурний фонд	100,00%	692 794,00
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)		
	Всього	100,00%	692 794,00

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

керівниця Була Оксана Ростиславівна

Кошторис витрат по Гранту (плановий/фактичний)

Назва Заявника: ФОП Була Оксана Ростиславівна

Назва проекту: Відеогра за всевіттом Туконі

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	
Розділ:	II	Витрати:							
Підрозділ:	1	Оплата праці							
Стаття:	1.1	<i>Штатні працівники</i>							
Пункт:	а	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
Пункт:	б	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
Стаття:	1.2	<i>За трудовими договорами</i>							
Пункт:	а	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
Пункт:	б	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців			-	-		
Стаття:	1.3	<i>За договорами ЦПХ</i>			13.80	28,000.00	128,800.00	128,800.00	

керівник Була О.Р. Б

Пункт:	а	Гетьманець Євген Юрійович, аніматор та композитор	місяців	4.60	12,500.00	57,500.00	57,500.00	Аніматор проекту є постійним співавтором мультимедійних творів за всесвітом Туконі, він анімуватиме усі графічні елементи паралельно тому, як вони будуть створюватися авторкою проекту. Окремим завданням Євгена, який і до цього займався музичним оформленням творів за всесвітом Туконі, стане написання декількох музичних тем у декількох аранжуваннях для демоверсії гри.
Пункт:	б	Богданов Микита Костянтинович, проектний менеджер	місяців	4.60	8,000.00	36,800.00	36,800.00	Проектний менеджер займатиметься фінансовими, юридичними та організаційними питаннями впродовж усієї роботи над проектом. Він контролюватиме темп розробки та ефективну співпрацю усіх технічних спеціалістів. Також у парі з комунаційним менеджером він опікуватиметься публічним образом проекту.
Пункт:	в	Івашина Анастасія Михайлівна, комунаційна менеджерка	місяців	4.60	7,500.00	34,500.00	34,500.00	Комунаційна 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.
Всього по підрозділу 1 "Оплата праці":				13.80	28,000.00	128,800.00	128,800.00	
Підрозділ	2	Соціальні внески						
Стаття:	2.1	Соціальні внески з оплати праці		місяців	4.60	6,160.00	28,336.00	28,336.00
Пункт:	а			місяців	4.60	6,160.00	28,336.00	28,336.00
Всього по підрозділу 2 "Соціальні внески":				4.60	6,160.00	28,336.00	28,336.00	
Розділ:	3	Витрати пов'язані з відрядженнями (для штатних працівників)						
Стаття:	3.1	Вартість проїзду (для штатних працівників)			-	-	-	-

керівник Буля О.Р. 

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)				-	-	
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			-	-	
Всього по підрозділу 3 "Витрати пов'язані з відрядженнями":						-	-	
Підрозділ	4	Обладнання і нематеріальні						
Стаття:	4.1	Обладнання, інструменти, інвентар які необхідні для використання його при реалізації проекту грантоотримувача				-	-	
Пункт:	а	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			-	-	

керівник Буля О.Р. 

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				-	-	
Всього по підрозділу 4 "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, 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 характеристик)	шт.			-	-	
Пункт:	б	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			-	-	

керівник Буля О.Р. Б

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)			-	-	
Пункт:	б	Оренда вантажного автомобіля (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)			-	-	
Пункт:	в	Оренда автобуса (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)			-	-	
Стаття:	5.4	Оренда сценічно-постановочних		-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	б	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	в	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Стаття:	5.5	Інші об'єкти оренди		-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	б	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Пункт:	в	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)				-	-	
Всього по підрозділу 5 "Витрати пов'язані з орендою":				-	-	-	-	
Підрозділ	6	Витрати на харчування та напої						
Стаття:	6.1	Вид харчування або назва заходу або сніданок/обід/вечеря/кава-брейк тощо		-	-	-	-	
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.			-	-	

керівник Буля О.Р. БН

Всього по підрозділу 6 "Витрати на харчування та напої":				-	-	-	-
Підрозділ	7	Матеріальні витрати					
Стаття:	7.1	Основні матеріали та сировина		-	-	-	-
Пункт:	а	Найменування	шт.			-	-
Пункт:	б	Найменування	шт.			-	-
Пункт:	в	Найменування	шт.			-	-
Стаття:	7.2	Носії, накопичувачі		2.00	3,029.00	6,058.00	6,058.00
Пункт:	а	Жорсткий диск Seagate Expansion 4TB STEA4000400	шт.	2.00	3,029.00	6,058.00	6,058.00
Пункт:	б	Найменування	шт.			-	-
Пункт:	в	Найменування	шт.			-	-
Стаття:	7.3	Інші матеріальні витрати		-	-	-	-
Пункт:	а	Найменування	шт.			-	-
Пункт:	б	Найменування	шт.			-	-
Пункт:	в	Найменування	шт.			-	-
Всього по підрозділу 7 "Матеріальні витрати":				2.00	3,029.00	6,058.00	6,058.00
Підрозділ	8	Поліграфічні послуги					
Стаття:	8.1	Послуги із виготовлення:		-	-	-	-
Пункт:	а	Виготовлення макетів	шт.			-	-
Пункт:	б	Нанесення логотипів	шт.			-	-
Пункт:	в	Друк брошур	шт.			-	-
Пункт:	г	Друк буклетів	шт.			-	-
Пункт:	д	Друк листівок	шт.	-		-	-
Пункт:	е	Друк плакатів	шт.			-	-
Пункт:	є	Друк банерів	шт.	-		-	-
Пункт:	ж	Друк інших роздаткових матеріалів	шт.			-	-
Пункт:	з	Послуги копірайтера	шт.			-	-
Пункт:	и	Інші поліграфічні послуги	шт.			-	-
Всього по підрозділу 8 "Поліграфічні послуги":				-	-	-	-

керівник

Буля О.Р.



Підрозділ	9	Послуги з просування						
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 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)
Пункт:	г	Інші				-	-	
Всього по підрозділу 9 "Послуги з просування":				2.00	-	25,000.00	25,000.00	
Підрозділ	10	Створення web-ресурсу						
Пункт:	а	Витрати зі створення сайту	послуга			-	-	
Пункт:	б	Витрати з обслуговування сайту				-	-	
Всього по підрозділу 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	ІІІ			-	-	

керівник Буля О.Р. БД

Пункт:	б	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт			-	-	
Всього по підрозділу 11 "Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на розповсюдження 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 з перекладу":						-	-	
Підрозділ	13	Адміністративні витрати						
Пункт:	а	Бухгалтерські послуги	місяців	4.60	6,000.00	27,600.00	27,600.00	
Пункт:	б	Юридичні послуги	послуга	1.00	20,000.00	20,000.00	20,000.00	Створення договорів з технічними спеціалістами-підрядниками (в тому числі про передачу авторських прав на програмний код, 3D-моделі та інші ігрові елементи).
Пункт:	в	Аудиторські послуги	послуга	1.00	21,000.00	21,000.00	21,000.00	
Пункт:	г	Інші адміністративні витрати (вказати тип витрат)				-	-	
Всього по підрозділу 13 "Адміністративні витрати"				6.60	47,000.00	68,600.00	68,600.00	
Підрозділ	14	Інші прямі витрати						
Стаття:	14.1	Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення			1,240.00	1,105.00	321,000.00	321,000.00
Пункт:	а	Послуги з програмування на мові C# для створення гри у гральному руші Unity	год.	480.00	336.00	161,280.00	161,280.00	
Пункт:	б	Послуги з дизайну ігрових рівнів	год.	280.00	270.00	75,600.00	75,600.00	
Пункт:	в	Послуги з дизайну звуку	год.	120.00	162.00	19,440.00	19,440.00	

керівник Буля О.Р. Б/

Пункт:	г	Послуги з графічного та UX дизайну	год.	120.00	135.00	16,200.00	16,200.00	
Пункт:	д	Послуги з тестування гри (QA)	год.	240.00	202.00	48,480.00	48,480.00	
Стаття:	14.2	Витрати на послуги страхування		-	-	-	-	
Пункт:	а	Вказати предмет страхування	шт.			-	-	
Пункт:	б	Вказати предмет страхування	шт.			-	-	
Пункт:	в	Вказати предмет страхування	шт.			-	-	
Стаття:	14.3	Видавничі послуги		-	-	-	-	
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	Інші прями витрати		9.20	25,000.00	115,000.00	115,000.00	
Пункт:	а	Була Оксана Ростиславівна, авторка та арт-директорка проекту	місяців	4.60	15,000.00	69,000.00	69,000.00	На період реалізації проекту Оксана працюватиме над асетами (графічними матеріалами) для гри повний робочий тиждень. Через унікальну авторську стилістику всесвіту Туконі, Оксана буде єдиною художницею на проекті. Вона створюватиме і редагуватиме персонажів, локації та предмети упродовж всієї тривалості проекту.

Корвилья

Була О.Р. 

Пункт:	б	Фурман Олексій Олександрович, геймдизайнер	місяців	4.60	10,000.00	46,000.00	46,000.00	Перенесли у "Інші прямі витрати" через оплату по ФОП, а не ЦПХ. Олексій писатиме усі геймдизайн-документи та визначатиме технічні завдання для усіх спеціалістів-підрядників: програмістів, левел-, саунд та их дизайнерів, тестувальників. Олексій буде супервайзером гри на всіх етапах препродакшну, продакшну та публікації.
Пункт:	в	Послуги Internet (вказати період)					-	
Пункт:	г	Банківська комісія за переказ					-	
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":				1,249.20	26,105.00	436,000.00	436,000.00	
Всього по розділу II "Витрати":						692,794.00	692,794.00	
РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ							-	-

керівник буля
(посада)

Вісая

Росенко Валерія

Буля
(підпис, печатка)

Буля О. Р.
(ПІБ)