

ДОГОВІР № ЗІСР51-1085

про надання гранту

м. Київ

«01 червня 2020 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі Виконавчого директора Федів Юлії Олексandrівни, яка діє на підставі Положення, з однієї сторони, та Комунальна установа Хмельницької міської ради "Агенція розвитку Хмельницького" (далі – Грантоотримувач), з особі Директора Герасимчук Лесі Олексandrівни, що діє на підставі Статуту, з іншої сторони (далі – Сторони), уклали цей Договір про таке.

I. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

Фонд надає Грантоотримувачу на умовах, визначених цим Договором, грант для реалізації культурно-мистецького проекту «Інтерактивна просторово-часова 3D модель міста Хмельницького "Машина часу"» (далі – Проект), опис та мінімальні технічні вимоги до якого наведено у проектній заявці та у кошторисі Проекту згідно з додатками 1 та 2 до цього Договору, а Грантоотримувач реалізує Проект на умовах, визначених цим Договором.

II. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

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

2. Проект реалізується згідно з робочим планом реалізації Проекту, визначенім у розділі XI пресектної заявки.

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

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

: 09 ЧЕР 2020

ІІІ. СУМА ГРАНТУ, ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ ТА ПОРЯДОК РОЗРАХУНКІВ

1. Загальна сума гранту становить 523 450 грн. 00 коп. (п'ятсот двадцять три тисячі чотириста п'ятдесят гривень 00 копійок) без ПДВ.

2. Фонд надає суму гранту частинами (траншами) у розмірі та у строки, визначені графіком платежів згідно з додатком 5 до цього Договору.

3. Фонд перераховує залишок коштів від загальної суми гранту після підписання акта про виконання Проекту.

4. У разі невиконання або часткового виконання співфінансування Проекту 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.

ІV. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ СТОРІН

1. Грантоотримувач має право на реалізацію Проекту 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 проектів, пов'язаних із кіновиробництвом);

3) реалізувати Проект у строки, визначені у пункті 1 розділу ІІ цього Договору;

4) надавати фінансові документи, які підтверджують співфінансування Проекту з інших джерел, у разі надання Фондом гранту на умовах співфінансування;

5) у разі якщо реалізацію Проекту буде припинено чи не завершено протягом дії цього Договору, у триденний строк позідомити 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 Проекту протягом трьох років з моменту підписання акту про виконання Проекту;

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 Проекті (продукті Проекту) 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 святынь, 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 Проекту;

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

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

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

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 безплатно 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 Проєкту, форму якого наведено у додатку 2 до цього Договору.

2. Сторони домовились, що неприпустимими є такі витрати:

придання товарів, виконання робіт, надання послуг, що не пов'язані з реалізацією Проєкту,

витрати по оплаті посередницьких послуг;

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

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

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

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

витрати, в результаті курсових різниць;

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

інші витрати, здійснені не за призначенням.

VIII. БУХГАЛТЕРСЬКИЙ ОБЛІК ТА ТЕХНІЧНИЙ КОНТРОЛЬ

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

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

IX. 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 стримання повідомлення про розірвання цього Договору в односторонньому порядку повернути у повному обсязі перераховані Фондом кошти.

X. 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.

XI. ПОРЯДОК ВИРИШЕННЯ СПОРІВ

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

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

XII. 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.cult@ucf.in.ua

2) контактна особа Грантоотримувача:

Герасимчук Леся Олександрівна, директор

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 привести до Конфлікту інтересів під час виконання цього Договору, Грантотримувач 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, пропоршійності, 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 дляожної зі Сторін), що мають однакову юридичну силу.

XIII. ДОДАТКИ ДО ДОГОВОРУ

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

додаток 1 – проектна заявка;

додаток 2 – кошторис Проєкту;

дэдаток 3 – змістэвій звіт про виконання Проекту;
 дэдаток 4 – звіт про ўадходження 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

Комунальна установа Хмельницької
міської ради "Агенція розвитку
Хмельницького"

Юридична адреса:

29000, м. Хмельницький, вул. Гагаріна,
буд. 3

Адреса для листування

29000, м. Хмельницький, вул. Гагаріна,
буд. 3

ЄДРПОУ: 41412402

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: АТ КБ "ПриватБанк"

Р/р: UA633154050000026004052337403

МФО: 315405

Тел.: +38 0382 777110



Ю.О. Федів



Л.О. Герасимчук

**УКРАЇНСЬКИЙ
КУЛЬТУРНИЙ
ФОНД**

Додаток 1

до Договору про надання гранту № ЗІСР51-1085
від «01» квітня 2020 р.

Сезон: Грантовий сезон 2020

Програма: Інноваційний культурний продукт

Лот: ЛОТ 5. Культурна спадщина

Конкурс: Індивідуальний

Заявка: ЗІСР51-1085

**Назва проекту: Інтерактивна просторово-часова 3D
модель міста Хмельницького “Машина часу”**

Візитна картка проекту

Конкурсна програма

Інноваційний культурний продукт

Лот

ЛОТ 5. Культурна спадщина

Тип проекту

Індивідуальний

Пріоритетний сектор культури та мистецтв

культурна спадщина

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

цифрові технології

матеріальна культурна спадщина

Назва проекту

Інтерактивна просторово-часова 3D модель міста Хмельницького “Машина часу”

Назва проекту англійською мовою

Директор



Interactive Spacial-Temporal 3D Model of the City of Khmelnytskyi "The Time Machine"

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

Проект передбачає 3D візуалізацію процесу виникнення і становлення міста Хмельницького з можливістю детального перегляду об'єктів історико-культурної спадщини, у тому числі неіснуючих, з метою стимулювати зростання інтересу громади та гостей міста Хмельницького до сфери його культури та історії. Візуальний ряд матиме звуковий супровід - змістовні розповіді про кожний об'єкт історико-культурної спадщини, які озвучить супергерой міста Хмельмен. Аудіосупровід буде здійснений українською, англійською та польською мовами, що зробить продукти проекту доступними для іноземної аудиторії. Результатом проекту стане "Машина часу" – модульний мобільний павільйон, оснащений сучасним комп'ютером з 3D моделлю міста Хмельницького. "Машина часу" знаходитиметься біля Туристичного інфоцентру, який буде встановлений у місті в 2020. Основним продуктом проекту буде інтерактивна просторово-часова 3D модель міста Хмельницького, що включатиме 10 відтворених моделей об'єктів історико-культурної спадщини міста Хмельницького. Додаткові продукти проекту включатимуться: анімацію – відеоверсію інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького; аудіосупровід візуального ряду у формі розповідей про кожен з 10-ти об'єктів історико-культурної спадщини українською, англійською та польською мовою (аудіосупровід українською мовою здійснить супергерой міста Хмельмен).

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

The project anticipates 3D visualization of the history of Khmelnytskyi with the possibility of detailed view of objects of historical and cultural heritage, including non-existent, aiming at stimulation of interest to the culture and history of Khmelnytskyi. The visual series will have a soundtrack - meaningful stories about each object that will be voiced by the city superhero Khmelman. Audio will be provided in Ukrainian, English and Polish, which will make the project's products accessible to foreign audience. Within the project "The Time Machine" a modular mobile pavilion equipped with a computer with the 3D city model will be created. The main product of the project will be an interactive spacial-temporal 3D model of the city of Khmelnytskyi, which will include 10 reproduced models of historical and cultural heritage of the city of Khmelnytsky. Additional products of the project will include: animation - a video version of the interactive spacial-temporal 3D model of the city of

Директор



Л.С. Герасимчук

Khmelnitskyi; audio accompaniment of the visual series in the form of stories about each of the 10 objects of historical and cultural heritage in Ukrainian, English and Polish (audio accompaniment in Ukrainian will be provided by the superhero of the city Khmelmen).

Загальний бюджет проекту (у гривнях, відповідно до Бюджету проекту)
723450.00

Запитувана сума від УКФ (у гривнях, відповідно до Бюджету проекту)
523450.00

Сума співфінансування (у гривнях, відповідно до Бюджету проекту. Якщо співфінансування не передбачається - впишіть 0).
200000.00

Перелік джерел співфінансування та сума їх співфінансування (окрім УКФ)

Джерело співфінансування та сума
200000.00. Співфінансування за рахунок власних коштів заявника

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

Населений пункт
Хмельницький

Початок проекту
2020-06-01

Кінець проекту (включно із фінальним звітуванням)
2020-10-30

Тривалість проекту в місяцях
5

Партнери проекту
Немає

Ваш основний продукт

Директор



ІНШЕ

Інформація про контактну особу

Прізвище, ім'я та по-батькові
Герасимчук Леся Олександрівна

Телефон

Електронна пошта

Функції в проекті
Координатор проєкту

Інформація про організацію-заявника

Повна назва організації-заявника
Комунальна установа Хмельницької міської ради “Агенція розвитку Хмельницького”

Повна назва організації-заявника англійською мовою
Municipal Institution of Khmelnytskyi City Council “Khmelnytskyi City Development Agency”

Організаційно-правова форма
Комунальна організація (установа, заклад, підприємство)

Код ЄДРПОУ
41412402

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

[https://drive.google.com/file/d/1aCAAsu0sLnII3RymYPtc3dNPV1NPJMid/view?
usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1aCAAsu0sLnII3RymYPtc3dNPV1NPJMid/view?usp=sharing)

Вкажіть КВЕДи вашої організації, які відповідають напрямам програми / ЛОТу

82.30, 70.21, 74.10, 74.90, 74.30, 70.22, 63.99, 63.91

Директор



Дата реєстрації організації

2017-06-22

Юридична адреса організації

29000, Хмельницька область, місто Хмельницький, вулиця Гагаріна, будинок 3

Поштова адреса організації

29000, Хмельницька область, місто Хмельницький, вулиця Гагаріна, будинок 3

Фактична адреса організації

29000, Хмельницька область, місто Хмельницький, вулиця Гагаріна, будинок 3

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

організації

https://www.facebook.com/KhmelCityDevelopmentAgency/?epa=SEARCH_BOX

Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації

Герасимчук Леся Олександрівна

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, незнанту чи непогашену у встановленому законом порядку? Якщо так, зазначте коли й де, а також назву статті (статей)
Ні

Зазначте кінцевого бенефіціарного власника / власників організації
Не зазначається

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

Директор



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.

1) [] наявність основних засобів (земельні ділянки, будівлі, споруди, приміщення, комунікації, обладнання, транспортні засоби, тощо); - [] загальна площа - 61м2 - [] БФП - 1 - [] Персональні комп'ютери - 5 - [] Ноутбуки - 2 - [] Відеопроєктор - 1 - [] Мультимедійний екран - 1. 2) [] наявність нематеріальних активів, що перебувають у власності або розпорядженні організації (об`єкти авторського права та промислової власності, ноу-хау, ліцензії, роялті, тощо) - немає; 3) [] наявність трудових ресурсів (кількість власних та залучених працівників); 7 штатних одиниць та 2 залучених за договорами ЦПХ 4) [] наявність матеріальних ресурсів (матеріали, сировина, інші запаси) - меблі, офісна техніка, витратні матеріали. 5) [] фінансові ресурси (власні та залучені кошти) - власні кошти згідно Програми фінансової підтримки КУ ХМР "Агенція розвитку Хмельницького" на 2019-2021 рр.

Дохід за звітний період

1774898

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.facebook.com/translatoriumfest/>

Чи є цей проект продовженням або наступним етапом проекту, реалізованого за підтримки УКФ? Якщо так, назвіть цей проект та дайте

Директор



активні посилання на інформацію з відкритих джерел на цей проект

Так. У 2019 році Виконавчий комітет Хмельницької міської ради успішно реалізував проект Інтерактивний комікс “ Таємниці Хмельвіля”, координатором якого стала директор КУ “Агенція розвитку Хмельницького” Леся Герасимчук. Велике зацікавлення суспільства цим проєктом, увага ЗМІ, яка не вщухає і через кілька місяців після його завершення (в ЗМІ - як місцевих, так і всеукраїнського рівня - і надалі з'являються репортажі про проєкт і його головного героя Хмельмена (<https://cutt.ly/xrswpGN>, <https://cutt.ly/wrswhR4>, <https://cutt.ly/irsw1m9>), зростання популярності Хмельмена - супергероя, який своїм виникненням завдячує проєкту Інтерактивний комікс “ Таємниці Хмельвіля ” (Facebook https://www.facebook.com/khmlman/?era=SEARCH_BOX - 1 152 підгисника, Instagram https://www.instagram.com/khmel_man - 2 252 підписника), великий попит на книгу “ Таємниці Хмельвіля ” і мобільний додаток “ Khmelville ”, а також на предмети мерч (магніти, браслети, наліпки з зображеннями Хмельмена та ілюстраціями з коміксу) спонукають до продовження проєкту і його розвитку в новому форматі.

Проект Інтерактивний комікс “ Таємниці Хмельвіля ” був успішно презентований за кордоном. Міський голова м. Хмельницького Олександр Симчишин під час робочої поїздки до Китаю в жовтні 2019 року представив комікс на виставці досягнень міст і держав світу, що відбулася у виставковій залі міста Шицзячжуань. Також у жовтні 2019 проєкт був презентований на фестивалі “Старе місто” (Kaleici) в Анталії, Туреччина, в якому взяли участь працівники Агенції розвитку Хмельницького Леся Герасимчук, Юрій Решетніков, Борис Савчук.

Проект Інтерактивний комікс “ Таємниці Хмельвіля ” показав, що хмельничани і гості міста (але передусім, хмельничани) хочуть дізнаватися цікаві факти про місто Хмельницький і охоче виявляють інтерес до старовинних будівель, що є об'єктами історико-культурної спадщини, до маловідомих, але непересічних моментів історії міста. Водночас важливою є форма подачі інформації - зона має бути привабливою, сучасною, інноваційною і нетиповою, водночас стислою і легкою у сприйнятті, містити елементи новизни і таємничості. Усі ці риси притаманні пропонованому нами проєкту Інтерактивна просторово-часова 3D модель міста Хмельницького “Машина часу”, який зможе задовольнити потреби і вимоги цільової аудиторії.

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

Проект

Директор



Агенція розвитку Хмельницького спільно з фестивалем TRANSLATORIUM реалізувала перекладацьку резиденцію TRANSLATORIUM (19–25.04.2019) за підтримки програми Culture Bridges, що фінансується Європейським Союзом та здійснюється Британською Радою в Україні у партнерстві з EUNIC – Мережею національних інститутів культури Європейського Союзу. <https://www.facebook.com/translatoriumfest/>

Детальний опис проекту

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

В архіві музею історії міста Хмельницького, в Управлінні архітектури та містобудування ХМР знаходяться цінні історичні матеріали (мапи, фотографії тощо), які містять важливі дані про те, як виникло і розвивалося місто Хмельницький протягом століть, відображають найважливіші етапи його становлення. Дуже часто ці матеріали є єдиним джерелом, завдяки якому можна відтворити вже неіснуючі об'єкти історико-культурної спадщини.

Ці матеріали є досі малодоступними для пересічних містян, а інформація, яку вони містять, - надзвичайно важливою. Запропонований нами проект дозволить користувачам 3D моделі не лише скласти уявлення про те, як розвивалося наше місто, але й відкрити для себе його культурне обличчя, шляхом візуалізації об'єктів історико-культурної спадщини, особливо, тих, що вже не існують.

Культурно-мистецький процес міста у секторі культурної спадщини характеризується зусиллями місцевої влади зберегти надбання та привернути увагу мешканців і гостей міста до важливості збереження культурної спадщини. З метою популяризації культурної спадщини та історії міста серед мешканців і гостей міста запроваджено проект «Говорять старовинні будівлі». На будинках, які є щойно виявленими об'єктами культурної спадщини за видом “Архітектура” встановлено інформаційні таблички із зображенням герба міста Хмельницького, напису «Історична спадщина міста Хмельницького» та QR-коду, в якому закодована інформація про будинок. 3D модель міста Хмельницького стане ще однією платформою, що дозволить мешканцям і гостям міста більше дізнатися про об'єкти історико-культурної спадщини.

У 2016 році було розроблено та видано перший українсько-англійський туристичний путівник містом Хмельницьким, в якому наголос був зроблений на музеях та там'ятниках, а також об'єктах туристичної інфраструктури. Але реалізація вищепереліканих проектів та зворотна інформація показали, що

Директор



цікава історія міста пов'язана саме з будівлями. Тож, у 2018 році було розроблено карту "Хмельницький цікавий", яка є оригінальною щодо задуму та художнього втілення, так як всі об'єкти: старовинні споруди, пам'ятники відтворені у малюнках і створюють візуальний образ туристичної привабливості міста. Тому і в запропонованому нами проекті головний акцент буде зроблений саме на будівлях, що сприятиме більшій обізнаності мешканців і гостей міста з його історією та історико-культурною спадщиною, допоможе відкрити для себе його культурний потенціал.

3D модель, яку ми пропонуємо створити, буде інтерактивною, що означає можливість користувача (будь-якого мешканця або гостя міста) самостійно обирати точку огляду, наближення, історичний період у який він/она хочуть побачити, як виглядало місто, коли з'явився той чи інший район, де і якою була фортеця, русло ріки тощо. Маніпуляції для навігації у просторі і часі будуть здійснюватись на сенсорному моніторі з інтуїтивно-зрозумілим керуванням. Щоб програмне забезпечення працювало максимально ефективно і швидко - його буде встановлено на потужний комп'ютер (сенсорний кіоск). Для того, щоб дані напрацювання служили ширшому колу користувачів, буде підготовлено окрему анімацію (спрощену версію 3D моделі) з можливістю "прокрутки часу" і переглядом відповідних просторових змін з кількох ракурсів. Таким чином цю анімацію можна буде інтегрувати у WEB-формат і у міські сенсорні інформаційні кіоски.

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)

Метою створення і діяльності Комунальної установи Хмельницької міської ради "Агенція розвитку Хмельницького" є сприяння реалізації Стратегії розвитку міста шляхом надання аналітичної, дослідницької, творчої підтримки у процесі її реалізації, сприяння розвитку культури міста, а також налагодження партнерських відносин з міжнародними організаціями з метою залучення зовнішніх досвіду, знань і коштів для реалізації та фінансування проектів розвитку міста, налагодження партнерських відносин з містами-побратимами та донорськими організаціями.

Предметом діяльності Агенції для реалізації зазначененої мети є, між іншим:

- надання організаційної та інформаційної підтримки процесу стратегічного планування розвитку міста;
- формування системи муніципального маркетингу та брендингу міста;
- генерація, розробка і супровід виконання ідей та дій, спрямованих на всебічний розвиток міста з урахуванням його специфіки, можливостей і потреб;

Директор



Л. О. Герасимчук

- проведення досліджень, у тому числі маркетингових, соціологічних, для визначення громадської думки, перспектив розвитку міста у цілому та окремих галузей;
- участь у розробленні та здійсненні комплексу заходів організаційного, фінансового, економічного і правового характеру з метою забезпечення розвитку культури та науки тощо.

Отже, цей проект є актуальним для Агенції з огляду на свій культурний, інноваційний і промоційний характер, покликаний активізувати місцеву громаду в плані більшої залученості в життя міста, підвищення інтересу до його історико-культурної спадщини, зростання свідомості міслян щодо необхідності їхньої активної участі в творенні сучасної історії свого міста. Щодо туристів, то проект сприятиме їхній більшій обізнаності з історією міста Хмельницького та його історико-культурною спадщиною, допоможе захопитися їм, відкрити для себе його культурний потенціал. 3D модель міста стане справжньою туристичною родзинкою Хмельницького, сприятиме збільшенню туристичних потоків, творенню позитивного іміджу міста серед інших обласних центрів України.

Усе це узгоджується з основними напрямками і завданнями діяльності Агенції щодо брэндингу і стратегічного планування розвитку міста, розробки і реалізації культурних проектів для підвищення його туристичної привабливості. Реалізація цих завдань однозначно сприятиме збільшенню туристичних потоків, що сприятиме розвитку туристичної інфраструктури міста, збільшить обсяг наданих туристичних послуг, і, як наслідок, призведе до економічного зростання Хмельницького.

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

Зусилля місцевої громади і влади міста Хмельницького спрямовані на розвиток внутрішнього і зовнішнього туризму. Відповідно до даних офіційної статистики, щорічно у середньому 30 тис. мешканців Хмельниччини становлять споживачами туристичних послуг, у тому числі, біля 50% із них - споживачами внутрішніх туристичних послуг. У 2018-2020 роках в місті реалізується проект регіонального розвитку, який може реалізовуватися за рахунок коштів державного бюджету, отриманих від Європейського Союзу, "Створення інноваційних об'єктів туристичної інфраструктури Хмельницького регіону із туристично-логістичним центром в місті Хмельницькому". Місто Хмельницький не має історико-культурних пам'яток загальнодержавного значення (лише пам'ятки місцевого значення), попри це місто включене до Переліку історичних населених місць України і має об'єкти зі значним туристичним потенціалом! Також за

Директор



Д.С. Герасимчук

версією ресурсу Zruchno.Travel Хмельницький входить в топ-десятку українських міст, які мають найкращі перспективи для розвитку туризму в 2020 році (<https://cutt.ly/Mry147U>). Розвиток туризму в Хмельницькому можливий за рахунок створення інноваційних конкурентоспроможних культурних продуктів, які приваблюватимуть туристів і надаватимуть самим хмельничанам можливості змістово проводити дозвілля, не виїжджаючи за межі міста.

Важливо привернути увагу громадськості до наявних об'єктів історико-культурної спадщини міста, до його довгої, сповненої яскравих подій історії, переконати в необхідності збереження власного історико-культурного надбання.

Для досягнення поставлених цілей у місті вже створена Асоціація гостинності Хмельницького, до складу якої входять ресторатори, готельери, туроператори та туристичний актив міста. Метою діяльності Асоціації є промоція туристичних можливостей міста і регіону, покращення рівня готельно-ресторанних послуг.

Завдяки цьому проєкту, будуть підняті з архівів і заново досліджені старовинні мапи і фотографії, які, раніше малодоступні, - в результаті наукового опрацювання знаним істориком та створення на їх основі 3D моделей із залученням сучасних технологій - стануть суспільним надбанням, доступним для широкого загалу. Архівні матеріали отримають друге життя; інформація, якою вони є, дістане нову інтерпретацію і прочитання; об'єкти історико-культурної спадщини, які вже не існують, проте збереглися на архівних фото, будуть відтворені у форматі 3D і таким чином наче знову "оживуть", повернуться з небуття, що ще донедавна було неможливим, але тепер стало реальним з огляду на стрімкий технологічний поступ.

Проєкт спонукатиме задуматися над необхідністю охорони і збереження культурної спадщини, покаже її важливість, а тому матиме певний виховний вплив на цільову аудиторію, більшість якої становитимуть діти і молодь. Отже, реалізація проєкту Інтерактивна просторово-часова 3D модель міста Хмельницького "Машина часу" доповнює туристичні ініціативи, започатковані в місті, вписується в культурний контекст міста, надаючи йому риси інноваційності, а також сприятиме в довгостроковій перспективі збільшенню кількості внутрішніх і зовнішніх туристів, зростанню свідомості місцевих мешканців. Проєкт дотоможе у поліпшенні якості туристичних послуг, при цьому урізноманітнюючи їх і привертаючи увагу мешканців і гостей міста до історико-культурного надбання Хмельницького.

Чому ваш проект є унікальним?

При високому рівні розвитку цифрової індустрії комп'ютерні 3D моделі

Директор



насправді не набули значного вжитку у житті сучасної людини. Найбільш часто можна зустріти продукти цієї індустрії у відеограх на ПК чи смартфонах, у кінематографі (спецефекти), а також у рекламній продукції (відео, постери, анімація). Інтерактивні 3D моделі (тобто з можливістю взаємодіяти з ними і впливати на них) окрім ігрової індустрії широкого розповсюдження поза професійних кіл взагалі не мають. А проект інтерактивної просторово-часової моделі міста дозволяє створити ще одну нішу використання 3D моделей широкими колами людей. Зокрема, цікавості і унікальності проекту додає саме історична складова, адже глянути на 3D моделі міст можна і в Google Earth, а от побачити етапи розбудови міста, появу цілих районів, приєднання селищ, зміну русел рік, прокладання залізниці в тривимірному форматі поки що не надає жодна іноземна чи вітчизняна платформа.

Отже, проект є безпрецедентним не лише для міста Хмельницького. Крім того, в Хмельницькому досі не існувало жодної загальнодоступної платформи для ознайомлення мешканців і гостей міста з його історією, яка була б оснащена новітніми технологіями такого типу.

Зазвичай, сухі історичні факти самі по собі виглядають не привабливими, шкільна програма з історії переобтяжена численними історичними датами, тому виникає необхідність подавати історичні події в цікавій, легкій і доступній формі, не втрачаючи при цьому рівня інформативності. Тому застосування підходу “через новітні технології - до глибшого пізнання історико-культурної спадщини” спроможне привабити значну кількість людей, пробудити інтерес до подальшого зацікавлення темою. і навпаки - через інтерес до рідного міста вдастися залучити аудиторію (особливо осіб середнього і старшого віку) до знайомства з сучасними технологіями. Тобто можна сказати, що позитивні результати проекту будуть спрямовані у двох протилежних, але взаємопов'язаних напрямках: з одного боку, діти і молода більш схильні виказувати зацікавлення до новітніх технологій і водночас не надто цікавляться історією, особливо якщо вона подається в сухій інформативній формі, тож для них сучасні технології стануть засобом, завдяки якому вони зможуть легко сприйняти запропоновані факти з історії міста Хмельницького, більше дізнатися про його минуле, щоб могти ним пишатися. З іншого боку, люди середнього і старшого віку часто з недовірою і обережністю ставляться до новинок техніки, новітні технології видаються їм незрозумілими, подекуди навіть лякають. Натомість аудиторія цієї вікової категорії більше схильна аналізувати і критично осмислювати інформацію, події минулого є для них базисом для оцінки подій теперішнього становлять досвід і фундамент, на підставі якого можна сформувати адекватну оцінку сучасних процесів. Тож для осіб середнього і старшого віку екскурс в історію міста Хмельницького буде нагодою доторкнутися до світу

Директор



Л.О. Герасимчук

новітніх технологій, спробувати на власному досвіді те, як вони функціонують, і відчути їх переваги для здобуття нового досвіду і розширення власних світоглядних горизонтів.

Чому ваш проект є інноваційним?

Проект є інноваційним з огляду на підхід до представлення історії міста Хмельницького та його культурного надбання - вперше вони будуть показані за допомогою інтерактивного просторово-часового 3D моделювання. Новітні технічні можливості дозволять за декілька хвилин охопити події півтисячолітньої історії і сформувати цілісне уявлення про основні етапи розвитку міста та його головні об'єкти історико-культурної спадщини.

Інноваційним є також об'єкт, в якому розташується сучасний, потужний комп'ютер (сенсорний кіоск) з 3D моделлю міста Хмельницького, - "Машина часу" являтиме собою модульний мобільний павільйон, аналогів якому немає в Україні. Машина часу - це, по суті, невелика, кількамісна кімната з комп'ютером усередині, зідвідувачі якої зможуть поринути в загадкову атмосферу минулого, одночасно віч-на-віч зіткнувшись з 3D реальністю. "Машина часу" справлятиме на відвідувачів позитивний культурний шок також за рахунок свого дизайну - як зовнішнього, так і внутрішнього - та оригінальних світлових і звукових ефектів. Окрім свого головного призначення, павільйон сприятиме творенню в межах міста особливого художньо-смислового простору, надаватиме місцю свого розташування особливої привабливості та магнетизму.

Великою перевагою проекту є те, що "Машина часу" з 3D моделлю міста Хмельницького буде розташована поряд із Туристичним інфоцентром, а, отже, усі відвідувачі ТІЦа є потенційними користувачами культурного продукту, що буде створений внаслідок реалізації проекту. Таким чином, відвідувачі ТІЦа і люди, які проводять час у центрі міста, суттєво збільшуватимуть аудиторію користувачів 3D моделі міста Хмельницького, і навпаки - усі зацікавлені у використанні новітніх технологій для кращого пізнання історико-культурної спадщини міста стануть потенційними відвідувачами Туристичного інфоцентру, що сприятиме зростанню кількості туристів, підвищить обізнаність місцевої громади і гостей міста з туристичним потенціалом Хмельницького.

Відповідно до проекту "Створення інноваційних об'єктів туристичної інфраструктури Хмельницького регіону із туристично-логістичним центром в місті Хмельницькому", на найбільш людних точках міста будуть встановлені 10 сенсорних інформаційних кіосків, що міститимуть необхідну для споживачів туристичних послуг інформацію. Крім 3D моделі міста Хмельницького, буде створена також оптимізована анімація, створена на

Директор



Л.О. Герасимчук

основі 3D моделі міста, що для своєї роботи не вимагатиме спеціального програмного забезпечення і буде доступна для перегляду в усіх сенсорних кіосках, а також в мережі Інтернет, зокрема, на Фейсбуц сторінках Хмельмена та Агенції розвитку Хмельницького. Анімація відображатиме хронологію розбудови міста і тому користувачі на смартфонах чи ПК зможуть інтерактивно “прокручувати” хронологію розвитку, зупиняючись де цікаво або минаючи неважливе.

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

Культурно-мистецький процес останнього десятиліття у секторі культурної спадщини характеризується зусиллями місцевої влади зберегти надбання та привернути увагу мешканців і гостей міста до важливості збереження культурної спадщини.

Рішенням одинадцятої сесії Хмельницької міської ради від 25.01.2017 №3 затверджено Положення про управління культури і туризму Хмельницької міської ради в новій редакції, яким у структуру управління введено сектор охорони культурної спадщини і туризму у складі З спеціалістів.

У 2017 році на замовлення влади міста Інститутом культурної спадщини Всеукраїнської Ради з охорони культурної спадщини України розроблено Історико-архітектурний опорний план м. Хмельницького з визначенням меж та режимів використання зон охорони пам'яток, історичних ареалів.

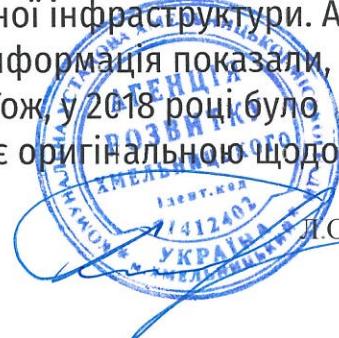
Наказом органу охорони культурної спадщини - управління культури, національностей, релігій та туризму Хмельницької облдержадміністрації від 04.06.2018 №69 затверджено межі та режими використання зон охорони пам'яток місцевого значення міста згідно з вище названою документацією.

З метою популяризації культурної спадщини та історії міста серед мешканців і гостей міста загроваджено проект «Говорять старовинні будівлі». На будинках, які є щойно виявленими об'єктами культурної спадщини за видом «Архітектура» встановлено інформаційні таблиці із зображенням герба міста Хмельницького, напису «Історична спадщина міста Хмельницького» та QR-коду, в якому закодована інформація про будинок.

Рішенням п'ятнадцятої сесії міської ради від 31.05.2017 №14 затверджено Порядок встановлення та демонтажу пам'ятних знаків, меморіальних та інформаційних дошок на території міста Хмельницького.

Перший українсько-англійський туристичний путівник містом Хмельницьким було розроблено та видано у 2016 році, в якому наголос був зроблений на музеях та пам'ятниках, а також об'єктах туристичної інфраструктури. Але реалізація вищезгаданих проектів та зворотна інформація показали, що цікава історія міста пов'язана саме з будівлями. Тож, у 2018 році було розроблено карту «Хмельницький цікавий», яка є оригінальною щодо

Директор



Л.О. Герасимчук

задуму та художнього втілення, так як всі об'єкти: старовинні споруди, пам'ятники відтворені у малюнках і створюють візуальний образ туристичної привабливості міста.

Отже, наш проєкт вдало доповнює культурно-мистецький процес останнього десятиліття в кількох напрямках: сприяє приверненню уваги громадськості до проблеми збереження і охорони культурної спадщини; допомагає підвищити рівень обізнаності мешканців та гостей міста з його історією та культурним надбанням; розкриває малодоступні для широкого загалу архівні матеріали - мати і світини; сприяє зростанню туристичної привабливості міста; демонструє можливості новітніх технологій і їхню здатність взаємодіяти з сектором культури.

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

Проєкт “Інтерактивна просторово-часова 3D модель міста Хмельницького “Машина часу”” безсумнівно приверне увагу цільової аудиторії до важливості збереження історико-культурної спадщини міста. Завдяки новітнім технологіям у мешканців та гостей міста з'явиться унікальна можливість “стати учасником” процесу становлення нашого міста, побачити як проходили усі етапи його розвитку, а також ознайомитись з певними історичними об'єктами: існуючими та тими, яких сьогодні не існує.

Оскільки ми забезпечимо вільний доступ до 3D моделі і таким чином до історико-культурного надбання, це дасть можливість наблизити новітні технології до пересічних хмельничан, гостей міста і туристів, а також дасть поштовх для зиникнення проєктів подібного спрямування, заохочить потенційних грантоотримувачів не боятися експериментувати і впроваджувати новітні технології в різноманітні сфери життя, зокрема, використовувати переваги 3D технологій, покаже нові способи використання архівних матеріалів в роботі зі збереженням історико-культурної спадщини.

Останні десятиліття позначені стрімким розвитком комп'ютерних технологій. Грань між реальністю і віртуальним світом стає все більш тонкою. Можливості новітніх технологій забезпечують зорові, слухові та інші відчуття, які створюють надзвичайно точну ілюзію реальності. Проте здається, що подібні технології все ще недосяжні для повсякденного життя звичайних українців, виглядають далекими, абстрактними і майже нереальними. І тому проєкт розрахований на те, щоб викликати освіблене зацікавлення серед дітей і молоді, спонукаючи їх обирати комп'ютерні технології як свою майбутню професію. В довгостроковій перспективі це призведе до зиникнення нових і розвитку існуючих у місті IT компаній та компаній, що займаються розробкою та впровадженням інтерактивних та

Директор



Л.О. Герасимчук

імерсивних тєхнологій, змусить їх розширювати спектр своєї діяльності. Проєкт також вдало доповнює туристичні ініціативи, що підіймаються у Хмельницькому, допомагає в реалізації комплексного підходу до вирішення завдань, визначеніх в Стратегії розвитку міста Хмельницького до 2025 року, допомагає у творенні історико-культурного, туристичного обличчя міста. Проєкт сприятиме більшій обізнаності туристів з історією міста Хмельницького та його історико-культурною спадщиною, допоможе захопитися ним, відкрити для себе його культурний потенціал. 3D модель міста стане справжньою туристичною родзинкою Хмельницького, сприятиме збільшенню туристичних потоків, що призведе до розвитку туристичної інфраструктури, покращення якості послуг і збільшення їхньої різноманітності, а також до творення позитивного іміджу міста серед інших обласних центрів України.

“Машина часу” разом з 3D моделлю міста створить прецедент в культурному житті міста, регіону і всієї України, покаже шлях новітнього переосмислення часу і простору. Дизайн павільйону “Машини часу” стане справжнім арт об’єктом і матиме художню цінність, сприятиме ревіталізації міського простору. Усе це в подальшому вплине на розвиток просторового мистецтва, задаватиме його тренди і визначатиме напрямки.

Усе перераховане вище є необхідною передумовою розвитку міста в різноманітних сферах - технологічній, культурній, туристичній, що, своєю чергою, спричиниться до його економічного зростання.

Цілі проекту

Ціль

Створити інтерактивну просторово-часову 3D модель міста Хмельницького і анімацію - відеоверсію інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького.

Завдання 1

Залучити професійних істориків-консультантів для визначення головних етапів в історичному розвитку Хмельницького, які варто виокремити в процесі створення інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького, а також архітекторів та спеціалістів IT сфери для розробки окремих шарів просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького, кожен з яких відображатиме конкретний історичний період чи важливу історичну подію.

Завдання 2

Створити анімацію на основі інтерактивної просторово-часової 3D

Директор



Л.С. Герасимчук

моделі міста Хмельницького та розмістити її на Фейсбук сторінках Агенції розвитку Хмельницького. Хмельмена, а також в інформаційних туристичних кіосках, що дозволить кількісно збільшити аудиторію проєкту.

Індикатори досягнення цілі

Кількісні 1. Кількість залучених істориків-консультантів - 1 Кількість залучених спеціалістів IT сфери – 2 Кількість залучених дизайнерів інтерфейсу програми – 1 Кількість залучених архітекторів – 4 Кількість використаних історичних карт, світлин та інших матеріалів, необхідних для відтворення історії м. Хмельницького у вигляді просторово-часової 3D моделі - 100 Кількість відтворених моделей об'єктів історико-культурної спадщини міста Хмельницького – 10 Кількість відтворених історичних станів – 10 Кількість переглядів анімації в мережі Інтернет – 20 000 Кількість переглядів анімації в сенсорних інформаційних кіосках – 30 000 Кількісне зростання цільової аудиторії проєкту – 50 000 Якісні 1. Створення інноваційного - безпредентного для міста Хмельницького - культурного продукту. 2. Відкриття і дослідження фондів Музею історії міста Хмельницького. Управління архітектури та містобудування ХМР - мапи, світлини. 3. Популяризація культурної спадщини м. Хмельницького. 4. Забезпечення широкого доступу громадськості до культурного та історичного надбання міста Хмельницького. 5. Зростання зацікавленості аудиторії до головного продукту проєкту - інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького. 6. Забезпечення широкого доступу громадськості до культурного та історичного надбання міста Хмельницького. 7. Промоція ідеї охорони і збереження культурної спадщини.

Ціль

Створити 3D моделі об'єктів, що належать до історико-культурної спадщини міста, з аудіосупроводом.

Завдання 1

Вибрати історичні об'єкти, які вже не існують, та сучасні споруди, що належать до історико-культурної спадщини міста, та відобразити їх у формі 3D моделей.

Завдання 2

Залучити компетентну особу для написання текстового супроводу до кожного 3D об'єкту, здійснити переклад текстового супроводу на

Директор

Л.О. Герасимчук



англійську та польську мови, а також озвучити текстовий супровід в професійній студії звукозапису трьома мовами: українською, англійською та польською; озвучення українською мовою здійснить супергерой міста Хмельницького Хмельмен.

Індикатори досягнення цілі

Кількісні. 1. Кількість створених 3D моделей об'єктів, що належать до історико-культурної спадщини міста, і тих, що вже не існують – 10 [?] Кількість написаних і перекладених на англійську і польську мови історій текстового супроводу – 10 [?] Кількість озвучених історій українською мовою – 10 [?] Кількість озвучених історій англійською мовою – 10 [?] Кількість озвучених історій польською мовою - 10 Якісні 1. [?] Ознайомлення мешканців, гостей міста і туристів з культурною спадщиною Хмельницького. 2. [?] Створення можливостей для іноземних туристів ознайомитися з культурною спадщиною міста Хмельницького завдяки аудіосупроводу англійською та польською мовами. 3. [?] Промоція ідеї охорони та збереження культурної спадщини. 4. [?] Створення можливості побачити об'єкти, які вже не існують, та скласти уявлення про культурне розмаїття міста. 5. [?] Дати “друге життя” архівним матеріалам - фотографіям, мапам - завдяки застосуванню новітніх технологій. 6. [?] Забезпечення широкого доступу громадськості до культурного та історичного надбання міста Хмельницького.

Ціль

Залучити та розширити цільову аудиторію шляхом реалізації комунікаційної стратегії.

Завдання 1

За допомогою мереж Інтернет, ЗМІ та інших каналів комунікації досягнути цільові аудиторії.

Завдання 2

Забезпечити ефективне використання методів і каналів комунікації.

Індикатори досягнення цілі

Кількісні. Кількість залученої аудиторії в ЗМІ, соціальних мережах – 80 000 Кількість залучених спікерів – 30 Кількість використаних методів комунікації – 11 Кількість залучених каналів комунікації – 7 Кількість телеканалів, які висвітлюватимуть реалізацію проекту – 4 Кількість друкованих та Інтернет видань, які висвітлюватимуть реалізацію проекту – 7 Кількість публікацій в друкованих та Інтернет виданнях – 13 Якісні

Директор

Л.О. Герасимчук
УАГЕНЦІЯ РОЗВИТКУ
ХМЕЛЬНИЦЬКОГО
ІНДУСТРІАЛЬНОГО
УНІВЕРСИТЕТУ
ІМ. М. ПІДЕВСЬКОГО
УКРАЇНА
ХМЕЛЬНИЦЬКА
ВІДДІЛЕННЯ
1412403

1. Залучення та розширення цільової аудиторії до використання результатів проекту. 2. Підтримання інтересу до місцевого супергероя Хмельмена, який був створений для реалізації проекту “Інтерактивний комікс “Таємниці Хмельвіля”. 3. Урізноманітнення культурного життя міста. 4. Сприяння налагодження комунікації між представниками різних вікових, професійних, суспільних, культурних груп міста. 5. Підвищення інтересу громади та гостей міста Хмельницького до сфери його культури та історії.

Ціль

Створити “Машину часу” - модульний мобільний павільйон, оснащений потужним комп’ютером з 3D моделлю міста Хмельницького.

Завдання 1

Розробити дизайн, провести процедуру закупівлі та встановити модульний мобільний павільйон “Машина часу” на площі біля кінотеатру ім. Т. Г. Шевченка.

Завдання 2

Організувати онлайн відкриття “Машини часу” і провести онлайн презентацію проекту в останні вихідні вересня (26-27 вересня) – в ті дні, коли у Хмельницькому припадає День міста, залучивши до онлайн заходів супергероя Хмельмена.

Індикатори досягнення цілі

Кількісні. 1. Кількість створених модульних мобільних павільйонів – 1
2. Кількість постів в соціальних мережах – 70
3. Кількість повідомлень в ЗМІ – 20
4. Кількість аудиторії, охопленої постами в соціальних мережах, повідомленнями в ЗМІ – 80 000
5. Кількість користувачів “Машини часу” - 2 000
6. Кількість залученої аудиторії під час події відкриття “Машини часу” і презентації проекту під час святкувань з нагоди Дня міста Хмельницького в онлайн форматі – 2 500
Якісні 1. Пожвавлення культурного життя міста.
2. Покращення зовнішнього вигляду площа біля кінотеатру ім. Т. Г. Шевченка.
3. Створення суспільного ажіотажу довкола “Машини часу”.
4. Створення умов для якісного проведення дозвілля дітей та молоді, людей похилого віку, мешканців, гостей міста.
5. Стимулювання виникнення подальших культурних ініціатив.

Ціль

Стимулювати зростання інтересу громади та гостей міста до сфери його культури та історії, підвищуючи його туристичну привабливість.

Директор



П.О. Герасимчук

Завдання 1

Надати користувачам 3D моделі доступ до історичної інформації, що міститься в архівних матеріалах - мапах, світлинах, - і є малодоступною для пересічної аудиторії, шляхом їх опрацювання в сучасному форматі за допомогою новітніх технологій і представлення у вигляді інтерактивної просторово-часової 3D моделі.

Завдання 2

Зацікавити мешканців і гостей, а також туристів міста історико-культурною спадщиною м. Хмельницького шляхом реалізації проєкту в новітньому, цікавому, оригінальному форматі, а також завдяки створення аудіосупроводу українською, англійською та польською мовами, що сприятиме зростанню туристичних потоків.

Індикатори досягнення щілі

Кількісні. Кількість користувачів 3D моделі серед мешканців міста – 200 / рік. Кількість користувачів 3D моделі серед туристів і гостей міста – 500 / рік. Зростання кількості туристів - як внутрішніх, так і зовнішніх – 10%. Кількість повідомлень в соцмережах і 3MI – 70. Кількість реакцій на публікації проєкту та його результати в соціальних мережах (тайки, репости, коментарі тощо) – 10 000. Кількість репортажів про проєкт в 3MI – 25. Кількість ініціатив, що виникнуть внаслідок реалізації проєкту – 2. Якісні. 1. Сприяння розвитку освітніх ініціатив, впровадженню інновацій, цифрових технологій та діджиталізації у сфері культури міста. 2. Підвищення рівня обізнаності хмельничан, гостей міста і туристів з історією міста Хмельницького. 3. Створення умов для якісного проведення дозвілля дітей та молоді, людей похилого віку, мешканців, гостей міста. 4. Ділення позитивним досвідом впровадження новітніх технологій у сфері культури та історії. 5. Зростання обізнаності туристів з історією і культурною спадщиною міста. 6. Покращення міджу міста Хмельницького як міста туристично привабливого і такого, що впроваджує новітні технології. 7. Економічне зростання міста Хмельницького.

Основна мета проєкту

Мета проєкту – стимулювати зростання інтересу громади та гостей міста Хмельницького до сфери його культури та історії, підвищити його туристичну привабливість шляхом створення інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького з можливістю детального перегляду об'єктів історико-культурної спадщини, у тому числі уже неіснуючих.

Директор



Л.О. Герасимчук

Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію проекту

Прямою цільовою аудиторією проєкту є користувачі "Машини часу" та інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького* :

В короткостроковій перспективі:

- ? команда проєкту - 6 осіб
- ? працівники Агенції розвитку Хмельницького - 7 осіб
- ? діти і молодь (школярі та студенти) - основна цільова аудиторія - 1000 осіб
- ? мешканці міста Хмельницького, особливо, зацікавлені в новітніх технологіях, працівники ІТ сфери, працівники туристичної сфери міста, історики, викладачі та вчителі історії, краєзнавці - 300 осіб
- ? гості міста Хмельницького - 50 осіб
- ? гості події відкриття "Машини часу" і презентації проєкту під час святкування Дня міста Хмельницького в онлайн форматі – 2 500 осіб

В довгостроковій перспективі :

- ? діти і молодь (школярі та студенти) - основна цільова аудиторія - 2000 осіб щороку
- ? мешканці міста Хмельницького, особливо, зацікавлені в новітніх технологіях, працівники ІТ сфери, працівники туристичної сфери міста, історики, викладачі та вчителі історії, краєзнавці - 200 осіб щороку
- ? гості міста Хмельницького - 300 осіб щороку
- ? туристи внутрішні і зовнішні - 200 осіб щороку

* Користувачі 3D моделі міста Хмельницького - перш ніж розпочати роботу на комп'ютері з інсталюваною 3D моделлю - повинні будуть вказати своє ім'я, вік і місто. Завдяки цьому буде можливим ведення кількісного обліку прямої цільової аудиторії.

В довгостроковій перспективі користувачами "Машини часу" стануть як поодинокі відвідувачі, так і представники організованих туристичних груп. Інформування про можливість скористатися "Машиною часу" буде здійснюватися через ТІЦ, сенсорні інформаційні кіоски, соцмережі, засоби зовнішньої реклами.

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

Опосередкована аудиторія проєкту:

Директор



Л.О. Герасимчук

В короткостроковій перспективі:

- ? підписники Фейсбук сторінок Агенція розвитку Хмельницького, Khmelman
- 2 000 осіб
- ? глядачі місцевих та регіональних телеканалів - 20 000
- ? читачі місцевих часописів та Інтернет-видань - 10 000
- ? користувачі сенсорних інформаційних кіосків - 3 000
- ? діячі культури, митці, скульптори, архітектори - 50
- ? потенційні грантоотримувачі - 15

В довгостроковій перспективі:

- ? підписники Фейсбук сторінок Агенція розвитку Хмельницького, Khmelman
- 5 000
- ? глядачі місцевих та регіональних телеканалів - 10 000
- ? читачі місцевих часописів та Інтернет-видань - 5 000
- ? користувачі сенсорних інформаційних кіосків - 25 000 / рік
- ? діячі культури, митці, скульптори, архітектори - 100
- ? потенційні грантоотримувачі - 25

Яким чином були визначені їх культурні потреби, інтереси?

В грудні 2019 року на Фейсбук сторінках Агенції розвитку Хмельницького та Хмельмена було проведено опитування для визначення інтересів та культурних потреб потенційної цільової аудиторії. Насамперед, ми, команда проекту, хотіли дізнатися, наскільки задоволеною виявилася громадськість результатами попереднього проекту, реалізованого за підтримки УКФ, - Інтерактивний комікс “Таємниці Хмельвіля” - та чи хотіла б опитувана аудиторія продовження проекту в новому форматі. Опитування показало високий рівень зацікавленості аудиторії проектом “Таємниці Хмельвіля”, а також абсолютна більшість респондентів висловилися за його продовження. Саме переконливі результати опитування і стали поштовхом для ідеї створення Інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького “Машина часу”.

Результати опитування

Вік респондентів:

- до 14 років - 2%
- 15-30 років - 36,5%
- 31-45 років - 59,5%
- 46-60 років - 2%
- понад 60 років - не виявлено

Директор



Л.О. Герасимчук

Опитування показало, що 70,3% опитуваних цілком задоволені результатами проекту "Інтерактивний комікс "Таємниці Хмельвіля""", 28,4% опитуваних було важко визначитися, і лише 1,3% респондентів відповіли, що проект не сподобався.

82,4% опитуваних слідкують за сторінкою Хмельмена у Фейсбуці (17,6%, відповідно, ні). При цьому 51,4% брали участь в розіграшах, що проводилися Хмельменом на його Фейсбук сторінці (48,6% - ні).

За продовження проекту у новому форматі висловилися 90,5% опитуваних (9,5% висловили протилежне), аж 99% хотіли б дізнатися цікаві факти про Хмельницький, його історію та культуру у 3D форматі. 98,6% респондентів цікавить, як виглядали будівлі старого Проскурова, які вже не існують.

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

В результаті реалізації проекту потреби та інтереси цільових груп будуть враховані і максимально задоволені. Команда проекту переконана в його високій ефективності, пропонуючи різним цільовим групам конкретні вигоди: діти і молодь в сучасній формі (без довгих лекцій та необхідності "зубрити" матеріал) дізнаються більше про історію і культурну спадщину м. Хмельницького; зацікавлені в сучасних технологіях отримають змогу долучитися до світу 3D технологій; вчителі шкіл та викладачі ВНЗ отримають новий навчальний матеріал та ідеї для викладання навчальних дисциплін; іноземні туристи зможуть більше дізнатися про Хмельницький завдяки перекладу аудіосупроводу англійською та польською мовами; митці (особливо, скульптори, архітектори) зможуть зачерпнути нові ідеї для творчості; мистецтвознавці матимуть новий матеріал для досліджень.

Короткострокові результати

- 1) Відкриття "Машини часу" та презентація Інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького під час святкування Дня міста Хмельницького відбудеться у онлайн форматі, що дозволить охопити широку аудиторію, зацікавити громадськість проектом та історією і культурною спадщиною міста, допоможе створити суспільний розголос.
- 2) Дослідження і опрацювання архівних матеріалів у форматі 3D призведе до відкриття історії і культури міста з нової, досі не відомої, точки зору. Архівні матеріали, загалом, не доступні широким верствам населення, водночас інформація, яку вони містять, може бути цікавою для суспільства. Реалізація проекту Інтерактивний комікс "Таємниці Хмельвіля", а також

Директор

Л.О. Герасимчук

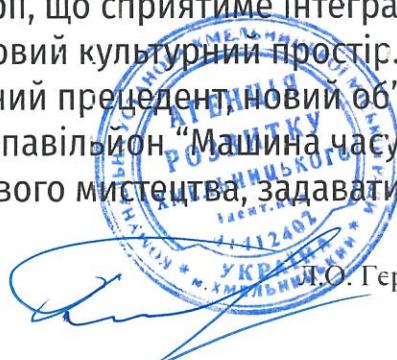
опитування показали, що маловідомі факти про рідне місто є в полі зацікавлень громадськості.

3) Пожвавлення культурного життя міста - опитування показало, що мешканці міста позитивно сприймають культурні ініціативи, долучаються до різноманітних мистецьких пропозицій (також у вигляді вікторин, конкурсів, розіграшів), слідкують за розвитком улюблених проектів. Тому відкриття "Машини часу" та презентація 3D моделі міста Хмельницького цілком вписується в цей контекст.

Довгострокові результати

- 1) Забезпечення широкого доступу громадськості до культурного та історичного надбання міста Хмельницького - саме ця потреба була визначена під час опитування як домінуюча. Абсолютна більшість респондентів (понад 90%) ствердили, що їм цікаво дізнаватися більше фактів про місто Хмельницький. В довгостроковій перспективі це сприятиме підвищенню рівня обізнаності хмельничан з історією та культурою міста, зростання загального рівня культури серед мешканців міста, а також дозволить привабити до міста туристів - як внутрішніх, так і зовнішніх.
- 2) Використання 3D технологій викличе особливе зацікавлення серед дітей і молоді, спонукаючи їх обирати комп'ютерні технології як свою майбутню професію. В довгостроковій перспективі це призведе до виникнення нових і розвитку існуючих у місті ІТ компаній та компаній, що займаються розробкою та впровадженням інтерактивних та імерсивних технологій, змусить їх розширювати спектр своєї діяльності.
- 3) Проект стане позитивним прикладом і заохотить потенційних грантоотримувачів не боятися експериментувати і впроваджувати новітні технології в різноманітні сфери життя, зокрема, використовувати переваги 3D технологій, покаже нові способи використання архівних матеріалів в роботі зі збереженням історико-культурної спадщини, спричиниться до мережування подібних ініціатив.
- 4) Туристи зможуть краще ознайомитися з історією міста Хмельницького та його історико-культурною спадщиною, що допоможе їм захопитися нашим містом, відкрити для себе його культурний та технологічний потенціал - а саме це і є однією з цілей туристичних мандрівок. Для іноземних туристів існуватиме ہدیوسупровід англійською та польською мовами, що допоможе зробити проект доступним для іноземної аудиторії, що сприятиме інтеграції культурної спадщини міста Хмельницького у світовий культурний простір.
- 5) Діячі культури та мистецтв отримають культурний прецедент, новий об'єкт просторового мистецтва - модульний мобільний павільйон "Машина часу", що в майбутньому вплине на розвиток просторового мистецтва, задаватиме

Директор



Л.О. Герасимчук

його тренди і визначатиме напрямки.

6) Промоція ідеї охорони та збереження культурної спадщини вплине на ставлення суспільства до об'єктів історико-культурної спадщини, адже збереження культурної спадщини впливає на формування менталітету нації, стверджує спадкоємність одвічних цінностей і традицій, формує базу для сталого розвитку суспільства. Кожний здобуток культурної спадщини є унікальним, а зникнення будь-якого з них є безповоротною втратою, непоправним збідненням цієї спадщини та всього народу.

7) Створення анімації - відеоверсії інтерактивної просторово-часової 3D моделі міста Хмельницького - дозволить кількісно збільшити аудиторію, забезпечить довготривалий інтерес до проєкту, а оскільки ролик транслюватиметься також через Фейсбук сторінку Хмельмена, це допоможе, до того ж, підтримати суспільний інтерес до супергероя і попереднього проєкту, підтриманого УКФ, "Таємниці Хмельвіля".

8) Покращення зовнішнього вигляду площі біля кінотеатру ім. Т. Г. Шевченка, що сприятиме створенню умов для якісного проведення дозвілля дітей та молоді, людей похилого віку, мешканців, гостей міста; збільшить відвідуваність площі, популяризуватиме її як цікаве і комфортне місце відпочинку.

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

Безпосередньо зацікавленими сторонами проєкту, які позитивно впливають на його реалізацію, є:

1. Хмельницька міська рада
2. Управління культури і туризму Хмельницької міської ради
3. Асоціація гостинності Хмельницького
4. Туристичний інфоцентр
5. Музей історії міста Хмельницького
6. Хмельницький обласний краєзнавчий музей
7. Викладачі та вчителі історії
8. Учні шкіл, студенти ВНЗ, особливо історичних факультетів та ІТ напрямку
9. Зацікавлені ІТ сферою
10. Туристи

Опосередковано зацікавленими сторонами проєкту, які позитивно впливають на його реалізацію, є:

1. Туристичні агенції

Директор



П.О. Герасимчук

2. IT-компанії
3. IT-школи
4. Бізнес-спільнота міста
5. Блогери

Негативно вплинути на проект можуть:

1. Недоброзичливці, схильні до актів вандалізму (саме тому “Машина часу” і комп’ютер будуть антивандальними)
2. Заходи, які паралельно відбуватимуться до Дня міста Хмельницького і зможуть зменшити інтерес потенційної аудиторії до онлайн відкриття “Машини часу” і презентації проекту.

Опишіть соціальну (суспільну) цінність результатів вашого проекту.

Соціальна цінність проекту полягає в залученні широкої аудиторії - мешканців та гостей міста, туристів - шляхом використання новітніх технологій та інноваційного способу подання історичного матеріалу та інформації про об’єкти історико-культурної спадщини.

Проект відрізняється високою суспільною ефективністю, адже найрізноманітніші цільові групи матимуть конкретні вигоди:

- діти і молода в сучасній формі (без довгих лекцій та необхідності “зубрити” матеріал) дізнаються більше про історію і культурну спадщину м. Хмельницького;
- зацікавлені в новітніх технологіях отримають змогу долучитися до світу 3D технологій та на власному досвіді випробувати їхні переваги;
- вчителі шкіл та викладачі ВНЗ отримають новий навчальний матеріал – ідеї для викладання навчальних дисциплін;
- іноземні туристи зможуть більше дізнатися про Хмельницький завдяки перекладу аудіосупроводу англійською та польською мовами;
- митці (особливо, скульптори, архітектори) зможуть зачерпнути нові ідеї для творчості; мистецтвознавці матимуть новий матеріал для досліджень;
- промоція ідеї охорони та збереження культурної спадщини вглине на ставлення суспільства до об’єктів історико-культурної спадщини. адже збереження культурної спадщини впливає на формування менталітету нації, стверджує спадкоємність однічних цінностей і традицій, формує базу для сталого розвитку суспільства. Кожний здобуток культурної спадщини є унікальним, а зникнення будь-якого з них є безповоротною втратою, непоправним збідненням цієї спадщини та всього народу.

Крім того, всі продукти проекту перебуватимуть у вільному доступі і будуть відкриті для ветеранів АТО, тимчасово переміщених осіб, дітей із малозабезпечених сімей, дітей-сиріт, людей з інвалідністю.

Директор



Л.О. Герасимчук

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

Якісні показники

1. Забезпечення вільного доступу до “Машини часу” та 3D моделі міста Хмельницького для всіх бажаючих.
 2. Залучення широкої аудиторії до історичного та культурного надбання міста Хмельницького.
 3. Проведення онлайн події відкриття “Машини часу” і онлайн презентації проєкту в онлайн форматі.
 4. Створення суспільного розголосу навколо відкриття “Машини часу” і презентації проєкту.
 5. Підвищення самооцінки мешканців міста.
 6. Дослідження архівних матеріалів і їх опрацювання у форматі 3D.
 7. Використання новітніх технологій, малодоступних пересічним мешканцям, для представлення історико-культурної спадщини.
 8. Підвищення рівня обізнаності суспільства з досягненнями новітніх технологій.

Кількісні показники:

1. Створені 3D моделі - 1
 2. Опрацьовано історичних мап - 30
 3. Опрацьовано історичних фото - 70
 4. Створено 3D моделей об'єктів історико-культурної спадщини - 10
 5. Кількість переглядів анімації - 20 000
 6. Кількість публікацій у соціальних мережах - 50
 7. Кількість повідомень в ЗМІ - 20
 8. Кількість телевізійних репортажів - 7
 9. Кількість публікацій в друкованих та Інтернет виданнях - 13
 10. Кількість залученої аудиторії в ЗМІ та соціальних мережах - 30 000
 11. Аудиторія відкриття "Машини часу" і презентації проєкту у форматі онлайн - 2 500 осіб

Серед користувачів “Машини часу” і 3D моделі міста Хмельницького

12. Діти і молодь (школярі та студенти) - основна цільова аудиторія - 1000 осіб

13. Мешканці міста Хмельницького, особливо, зацікавлені в новітніх технологіях, працівники ІТ сфери, працівники туристичної сфери міста, історики, викладачі та вчителі історії, краєзнавці - 300 осіб

14. Гості міста Хмельницького - 50 осіб

Директор

Л.О. Герасимчук

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

Якісні показники:

1. Створення привабливого образу міста.
2. Підвищення туристичної привабливості міста.
3. Розвиток туристичної інфраструктури міста.
4. Інтеграція історико-культурної спадщини міста Хмельницького у світовий культурний простір.
5. Розвиток освітніх ініціатив, впровадження інновацій, цифрових технологій та діджиталізації в сфері культури.
6. Збільшення кількості відвідувачів місцевих музеїв.
7. Підвищення рівня обізначеності суспільства з сучасними технологічними досягненнями.
8. Зростання числа молоді, що обирає майбутню професію у сфері ІТ.
9. Зростання загального рівня культури населення міста.
10. Покращення умов для відпочинку і змістового дозвілля на площі біля кінотеатру ім. Т. Г. Шевченка.
11. Ревіталізація міського простору завдяки встановленню модульного мобільного павільйону "Машини часу".
12. Пожвавлення культурного життя міста.
13. Підтримання інтересу до місцевого супергероя Хмельмена.
14. Поява дотичних проектів та ініціатив в місті Хмельницькому, інших містах та ОТГ.
15. Передача досвіду з реалізації позитивних практик іншим містам та ОТГ, мережування подібних ініціатив.

Кількісні показники :

1. Кількість переглядів анімації в мережі Інтернет – 20 000
2. Кількість переглядів анімації в сенсорних інформаційних кіосках – 30 000
3. Публікації у соціальних мережах – 150
4. Кількість телевізійних репортажів – 18
5. Кількість публікацій в друкованих та Інтернет виданнях – 30
6. Кількість залученої аудиторії в ЗМІ та соціальних мережах - 100 000
7. Виникнення дотичних проектів – 2

Серед користувачів "Машини часу" і 3D моделі міста Хмельницького:

1. Діти і молодь (школярі та студенти) - основна цільова аудиторія – 200 осіб / місяць
2. Мешканці міста Хмельницького, особливо, зацікавлені в новітніх

Директор



Л.О. Герасимчук

технологіях, працівники ІТ сфери, працівники туристичної сфері міста,
історики, викладачі та вчителі історії, краєзнавці - 20 осіб/місяць
3. Гості міста Хмельницького - 35 осіб/місяць
4. Туристи внутрішні і зовнішні - 10 осіб/місяць

Директор



Л.О. Герасимчук

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

Внутрішні ризики:

1. Перевищення кошторисної вартості проекту (через інфляцію та непередбачувані витрати)

Можливість виникнення ризику низька. Виникнення цього ризику може привести до можливих незапланованих витрат, пов'язаних зі зростанням вартості матеріалів для виготовлення "Машини часу", вартості комп'ютера та комплектуючих..

У разі настання зазначененої ситуації, буде здійснено перерозподіл витрат між статтями з межах кошторисної вартості проекту.

2. Недотримання дедлайну. Можливість виникнення ризику низька. Даний ризик може вплинути на зміни в проекті, зокрема, затримка з розробкою програмного забезпечення може привести до неможливості проведення онлайн презентації 26-27.09.2020. Для мінімізації ризику буде здійснюватись своєчасний контроль за виконанням підрядниками усіх вказівок координатора проекту, своєчасне виправлення неточностей і помилок.

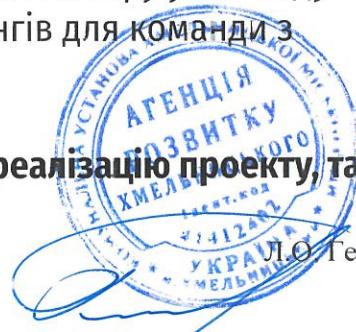
3. Затримка з відкриттям Туристичного інфоцентру та встановленням інформаційних сенсорних кіосків. Можливість виникнення ризику середня. У разі настання ситуації ризику, цільова аудиторія буде розширенна завдяки інтенсифікації промоції через інші канали комунікації - ЗМІ, соціальні мережі, офішайні сайти.

4. Ризик недостатнього залучення аудиторії. Можливість виникнення ризику низька. Вплив ризику мінімальний, адже команда проекту має великий досвід у сфері комунікації, PR та SMM.

5. Недостатня кваліфікація та низький рівень менеджменту. Можливість виникнення ризику низька. Ризик може привести до невиконання учасниками проекту своїх обов'язків, виникнення конфліктів між членами команди. Мінімізація ризику відбудеться шляхом набору у команду лише кваліфікованих і досвідчених фахівців, тренінгів для команди з урегулювання конфліктних ситуацій.

Опишіть зовнішні ризики, що можуть вплинути на реалізацію проекту, та

Директор



Герасимчук

шляхи їх мінімізації

Зовнішні ризики:

1. **Форс-мажорні обставини.** Можливість виникнення ризику низька. Існує ризик помилок в роботі програмного забезпечення. Ризик буде мінімізовано шляхом своєчасного контролю і тестування програмного забезпечення.
2. **Інфляційний ризик,** що може змінити суми за окремими статтями бюджету. Можливість виникнення ризику середня. Ризик буде мінімізовано шляхом попередньої домовленості з надавачами послуг.
3. **Стихійні лиха.** Можливість виникнення ризику низька. Виникнення ризику може привести до неможливості встановлення "Машини часу". Регіон має низький рівень вірогідності виникнення стихійних лих, проте в разі їхнього виникнення, інсталяція буде встановлена в приміщенні кінотеатру ім. Т. Г. Шевченка.
4. **Епідеміологічний ризик,** пов'язаний із ситуацією в країні щодо поширення COVID-19. Можливість виникнення ризику середня. Виникнення ризику може привести до неможливості охоплення аудиторії шляхом відвідування модульного мобільного павільйону із розміщеною там інтерактивною просторово-часовою 3D моделлю міста. В такому випадку презентація результатів проєкту цільовій аудиторії відбудеться шляхом реалізації комунікаційної стратегії із поширення анімації, створеної на основі 3D моделі міста Хмельницького, що не вимагатиме для свого відтворення спеціального програмного забезпечення і буде доступна кожному для перегляду в мережі Інтернет. Для розширення цільової аудиторії і донесення до неї результатів проєкту буде здійснена інтенсифікація промоції через інші канали комунікації - ЗМІ, соціальні мережі, офіційні сайти. Відвідування модульного мобільного павільйону стане можливим після зниження захворюваності до рівня норми та усунення карантинних заходів.
5. **Ризик, спричинений введенням в дію нової редакції ЗУ «Про публічні закупівлі»,** згідно з яким виникає необхідність обов'язкового проведення спрощеної процедури закупівлі (предмет закупівлі понад 50 тис. грн), що може привести до затягування процедури закупівлі або й взагалі неможливості її проведення. Можливість виникнення ризику середня. В разі настання ситуації, описаної в ризику, будуть внесені зміни в робочий план.

Які інструменти внутрішнього моніторингу реалізації проєкту ви будете застосовувати?

Для оцінки ефективності управління та реалізації проєкту застосовуватимуться наступні інструменти внутрішнього моніторингу:

- постійний систематичний збір інформації від підрядників з метою

Директор



Л.О. Герасимчук

- ? спостереження за ходом виконання робіт;
- ? контроль за відповідністю отриманих результатів;
- ? спостереження за виконанням запланованих заходів та дій з метою їх своєчасного коригування, мінімізації негативних наслідків, непередбачуваних ситуацій;
- ? спостереження за дотриманням управлінських обов'язків команди проекту;
- ? постійне відслідковування публікацій та їх результатів у соцмережах, ЗМІ, на офіційних сайтах в Інтернет.

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

Ключові повідомлення, які ми доноситимемо до цільової аудиторії:

- ? Увага! Увага! "Машина часу" у Хмельницькому!;
- ? відтепер у вас є унікальна можливість побачити місто Хмельницький по-новому в історичній ретроспективі;
- ? повернувшись у минуле і побачити те, що назавжди зникло багато років тому? Легко! "Машина часу" перенесе вас до унікальних об'єктів минулого і сучасності;
- ? інтерактивна 3D модель міста дозволить буквально доторкнутись до усіх етапів розбудови і становлення міста;
- ? скористатись "Машиною часу" можуть усі бажаючі абсолютно безкоштовно;
- ? Супергерой Хмельмен відкриває нові таємниці Хмельвіля!
- ? унікальна не лише в Україні, а й за кордоном 3D модель етапів розбудови міста з'явилась у Хмельницькому;
- ? відтепер у Хмельницькому можна побачити етапи розбудови міста, появу цілих районів, приєднання селищ, зміну русел рік, прокладання залізниці в тривимірному форматі.

Спіkeri для поширення інформації серед прямої аудиторії:

- ? Хмельницький міський голова Олександр Симчишин;
- ? Супергерой міста Хмельмен;
- ? Начальник Управління культури і туризму Хмельницької міської ради Артем Ромасюков
- ? Начальник Управління архітектури та містобудування Максим Дружинін;
- ? Директорка Агенції розвитку Хмельницького Леся Герасимчук;
- ? Історик, краєзнавець Сергій Єсюнін;
- ? Співзасновниця «Reifschneider Dzhula architectural group», активіст

Директор



Л.О. Герасимчук

- громадської урбаністичної ініціативи «Urban.te», Тернопіль та «Propostir»,
Хмельницький Олена Джула-Рафшнейдер;
-? Провідні IT-спеціалісти міста Хмельницького;
-? Лідери думок в освітніх закладах.

Спікери для поширення інформації серед опосередкованої аудиторії:

- ? Хмельницький міський голова Олександр Симчишин;
- ? Супергерой міста Хмельмен;
- ? Голова Асоціації індустрії гостинності України Олександр Лієв;
- ? Місцеві блогери Андрій Попик, Олександр Зорян;
- ? Журналістка Алла Собко;
- ? Блогер, екс-телеведуча ранкового шоу на одному з хмельницьких телеканалів, фотомодель, керівник рекламного відділу мережі магазинів "Офіс Центр" Альона Гнап;
- ? Лідер музичних гуртів: "Тартак" та "Чумацький Шлях".

Спікери для поширення інформації серед потенційних партнерів:

- ? Хмельницький міський голова Олександр Симчишин;
- ? Начальник Управління культури і туризму Хмельницької міської ради Артем Ромасюков
- ? Начальник Управління архітектури та містобудування Максим Дружинін;
- ? Директорка Агенції розвитку Хмельницького Леся Герасимчук;
- ? Голова Асоціації індустрії гостинності України Олександр Лієв;
- ? Співзасновниця «Reifschneider Dzhula architectural group», активіст громадської урбаністичної ініціативи «Urban.te», Тернопіль та «Propostir», Хмельницький Олена Джула-Рафшнейдер;
- ? Історик, краєзнавець Сергій Єсюнін;
- ? Провідні IT-спеціалісти міста Хмельницького.

Спікери для поширення інформації серед широкої аудиторії:

- ? Хмельницький міський голова Олександр Симчишин;
- ? Супергерой міста Хмельмен;
- ? Голова Асоціації індустрії гостинності України Олександр Лієв;
- ? Голова Асоціації гостинності Хмельницького Олександр Бондар;
- ? Журналістка Алла Собко;
- ? блогер, екс-телеведуча ранкового шоу на одному з хмельницьких телеканалів, фотомодель, керівник рекламного відділу мережі магазинів "Офіс Центр" Альона Гнап;
- ? Лідер музичних гуртів: "Тартак" та "Чумацький Шлях".

Які методи комунікації (відео, аудіо контент, промо кампанії в соціальних

Директор



Л.С. Герасимчук

мережах, амбасадори, тощо) та канали комунікації (офіційний сайт проекту, соціальні мережі тощо) будуть залучені під час реалізації проекту?

Методи комунікації:

- ? фотоконтент для розміщення у соціальних мережах та на сайтах;
- ? відеоконтент (відеоверсія 3D моделі міста, сторіс, запрошення на відкриття);
- ? аудіоконтент (аудіо історичних довідок про пам'ятки голосом Хмельмена);
- ? публікації на сторінках спікерів та лідерів думок, блогерів, відвідувачів "Машини часу";
- ? розіграш тематичних подарунків;
- ? різноманітні опитування у соціальних мережах (сторіс) щодо історичних об'єктів міста, 3D моделювання, IT-сфери, "Машини часу";
- ? опитування цільової аудиторії щодо результатів проекту;
- ? челендж #велкамтухмельвіль (челендж запустив супергерой міста Хмельмен для популяризації унікальних скульптур Микола Мазура - як особливості туристичної атракції міста Хмельницького. Буде нова хвиля челенджу, яка передбачатиме пост у соціальних мережах з фото/історією/відео улюбленаого історичного об'єкту хмельничан);
- ? прес-анонси, прес-релізи;
- ? кейс проєкту

Канали комунікації:

- ? Соціальні мережі (сторінки супергероя Хмельмена у фейсбуку та інстаграм; фейсбуку сторінка громадської ініціативи Proprostir, сторінки спікерів та лідерів думок; сторінки місцевих органів влади);
- ? Офіційні сайти місцевих органів влади (Хмельницька міська рада, Департамент освіти та науки Хмельницької міської ради, Управління культури і туризму Хмельницької міської ради, Управління архітектури та містобудування Хмельницької міської ради);
- ? ЗМІ (місцеві та регіональні);
- ? Друковані видання (газети, журнали, брошюри);
- ? Ярмарки, виставки;
- ? Форуми, конференції, лекції, презентації, тренінги за участю Міськвиконкому та інших структурних підрозділів Хмельницької міської ради.

Які ЗМІ будуть висвітлювати реалізацію та результати проекту?

В ході реалізації проєкту планується співпраця з:

1. Телеканалами:

Директор



Л.С. Герасимчук

- ТРК «Поділля Центр» - 2
- ТРК TV7+ (головний телевізійний канал Хмельницького) - 3
- ТРК «Місто» - 1
- ТРК «33 канал» - 1

2. Друкованими та інтернет-видання:

- Podillya News - 2
- газета "Прокурів" - 1
- сайт 0382 - 3
- VSIM - 3
- газета "Є" - 2
- Незалежний громадський портал - 1
- портал Zruchno.Travel (на національному рівні) - 1

З якими лідерами думок планується співпраця?

- Хмельницький міський голова Олександр Симчишин;
- Начальник Управління культури і туризму Хмельницької міської ради Артем Ромасюков;
- Історик, краєзнавець, письменник Сергій Єсюнін;
- Супергерой Хмельмен;
- Лідери думок в освітніх закладах;
- Блогер, екс-телеведуча ранкового шоу на одному з хмельницьких телеканалів, фотомодель, керівник рекламного відділу мережі магазинів канцелярських товарів Альона Гнап;
- Лідер музичних гуртів: "Тартак" та "Чумацький Шлях";
- Голова Асоціації індустрії гостинності України Олександр Лієв.

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

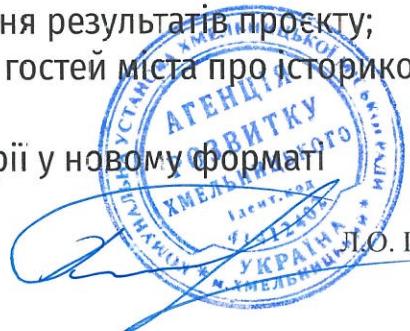
Кількісні показники:

- кількість публікацій у ЗМІ - 20;
- кількість публікацій у соціальних мережах - 50;
- дослідження кількісні та якісної структури аудиторії - 2;
- кількість переглядів анімації - 20 000;
- кількість залученої аудиторії в ЗМІ та соціальних мережах - 80 000.

Якісні показники:

- залучення цільової аудиторії до використання результатів проекту;
- підвищення рівня обізнаності мешканців та гостей міста про історико-культурне надбання міста Хмельницького;
- підвищення зацікавленості цільової аудиторії у новому форматі

Директор



Л.О. Герасимчук

представлення історико-культурної спадщини (через новітні технології);
- підвищення рівня обізнаності суспільства з сучасними технологічними досягненнями
- підвищення туристичної привабливості міста;
- урізноманітнення культурного життя міста;
- підтримання інтересу до місцевого супергероя Хмельмена, який був створений для реалізації проекту “Інтерактивний комікс “Таємниці Хмельвіля””.

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

Інтерактивна просторово-часова 3D модель міста Хмельницького “Машина часу” перебуватиме у відкритому доступі для всіх охочих. Користування “Машиною часу” відбудеться на безоплатній основі.

“Машина часу” розташується на одній з центральних локацій міста Хмельницького, а саме на площі біля кінотеатру ім. Т. Г. Шевченка, що дозволить максимально залучити аудиторію, оскільки локація відзначається багатолюдністю і є популярним місцем відпочинку хмельничан і гостей міста.

Анімація, створена на основі 3D моделі, також перебуватиме у вільному доступі на різних платформах - в сенсорних інформаційних кіосках, в мережі Інтернет.

Команда проекту зацікавлена в охопленні якомога ширшої аудиторії, тому намагатиметься забезпечити вільний доступ до напрацювань та кінцевих результатів проекту для усіх охочих, проводячи для цього широку інформативну кампанію.

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.)?

Поточні витрати, пов’язані з утриманням та обслуговуванням Інтерактивної просторово-часової 3D моделі “Машина часу”, здійснюватимуться Комунальною установою Хмельницької міської ради “Агенція розвитку Хмельницького”.

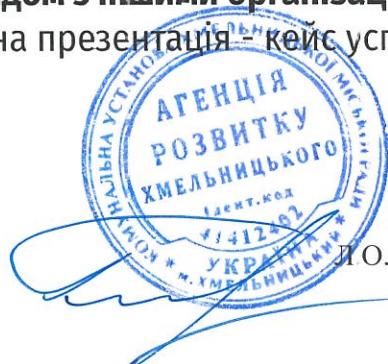
Як організація планує ділитися здобутим досвідом з іншими організаціями?

По завершенні реалізації проекту буде створена презентація – кейс успішної реалізації проекту.

В презентації ми розповідатимемо про:

1. зародження ідеї;

Директор



Л.О. Герасимчук

2. роботу над грантовою заявкою,
3. пошук партнерів, розподіл обов'язків,
4. реалізацію комунікаційної стратегії,
5. співпрацю з владою та лідерами думок,
6. позитивний досвід, який ми отримали,
7. результати реалізації проєкту.

Ця презентація буде використовуватися для обміну досвіду з іншими містами та ОТГ, служитиме для мережування подібних ініціатив.

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

Поза межами проєкту, а також після завершення проєкту Агенція розвитку Хмельницького планує співпрацювати на партнерських засадах з такими організаціями:

- Музей історії міста Хмельницького
- Асоціація гостинності Хмельницького
- Хмельницька міська рада
- Управління архітектури та містобудування ХМР
- Управління культури і туризму ХМР
- Департамент освіти та науки ХМР
- Громадська ініціатива Prorostir.

Моніторингова інформація

Кількість чоловіків у команді проєкту

1

Кількість жінок у команді проєкту

5

Кількість людей віком від 17 до 34

3

Кількість людей віком від 35 до 50

2

Кількість людей віком від 51 до 60

1

Директор



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 відповідно до Декларації принципів толерантності ЮНЕСКО

так

Директор



Л.О. Герасимчук

Декларація добroчесності

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 заяви, 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

Герасимчук Р.О.

Фонд:



Грантоотримувач: Агенція розвитку Хмельницького

Додаток № 2
 до Договору про надання гранту № ЗІСР51-1085
 від "01" серпня 2020 року



Назва конкурсної програми: Інноваційний культурний продукт

Назва ЛОТ-у: ЛОТ 5. Культурна спадщина

Назва Заявника: КУ ХМР "Агенція розвитку Хмельницького"

Назва проекту: Інтерактивна просторово-часова 3-d модель міста Хмельницького "Машини часу"

	Організація-донор	Фінансування проекту, в %	Фінансування проекту, Сума в грн.
	РОЗДІЛ I НАДХОДЖЕННЯ		
1	Український культурний фонд	72,35%	523 450,00
2	Співфінансування* :	27,65%	200 000,00
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	27,65%	200 000,00
3	Реінвестиції (дохід отриманий від реалізації книг, квитків, програм та інше)		
	Всього	100,00%	723 450,00

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

Директор



Л.О: Герасимчук

Кошторис витрат по Гранту (плановий/фактичний)

Назва заявника: КУ ХМР "Агенція розвитку Хмельницького"

Назва проекту: Інтерактивна просторово-часова 3-d модель міста Хмельницького "Машина часу"

Розділ: Підрозділ: Стаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати за рахунок гранту УКФ			Витрати за рахунок Співфінансування			Загальна планова сума витрат по проекту, грн. (=6+9+12+15)	ПРИМІТКИ		
				Планові витрати відповідно до заяви			Планові витрати відповідно до заяви						
				Кількість/ Період	Вартість за одиницю, грн.	Загальна сума, грн. (=4*5)	Кількість/ Період	Вартість за одиницю, грн.	Загальна сума, грн. (=7*8)				
Стовпці:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	16	17		
Розділ:	II	Витрати:											
Підрозділ:	1	Оплата праці											
Стаття:	1.1	Штатні працівники		15,00	24 500,00	101 250,00	-	-	-	101 250,00			
Пункт:	a	Герасимчук Лєся Олександровна координатор	місяців	5,00	9 700,00	48 500,00				48 500,00	Премія у розмірі 75% до посадового окладу		
Пункт:	б	Рожок Тетяна Валеріївна (менеджер медійного)	місяців	4,00	4 250,00	17 000,00				17 000,00	Премія у розмірі 50% до посадового окладу		
Пункт:	в	Ткачук Олена Анатоліївна (написання текстів)	місяців	1,00	4 250,00	4 250,00				4 250,00	Премія у розмірі 50% до посадового окладу		
Пункт:	г	Яковлева Олена Павлівна, бухгалтер проекту	місяців	5,00	6 300,00	31 500,00				31 500,00	Премія у розмірі 90% до посадового окладу		
Стаття:	1.2	За трудовими договорами		-	-	-	-	-	-	-			
Пункт:	a	Повне ПІБ, посада	місяців			-				-			
Пункт:	б	Повне ПІБ, посада	місяців			-				-			
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців			-				-			
Стаття:	1.3	За договорами ЦЛХ		6,00	17 250,00	66 250,00	-	-	-	66 250,00			
Пункт:	a	Есюнін Сергій Миколайович (історичний консультант)	місяців	1,00	5 000,00	5 000,00				5 000,00			
Пункт:	б	Олена Джула-Райфшнейдер співкоординатор проекту	місяців	5,00	12 250,00	61 250,00				61 250,00			
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців			-				-			
Всього по підрозділу 1 "Оплата праці":				21,00	41 750,00	167 500,00	-	-	-	167 500,00			
Підрозділ:	2	Соціальні внески											
Стаття:	2.1	Соціальні внески з оплати праці	проект	1,00	36 850,00	36 850,00	-	-	-	36 850,00			
Пункт:	a	ЕСВ 22% (формули не було, тому ми самі її створили)	проект	1,00	36 850,00	36 850,00				36 850,00			

Директор



Л.О. Герасимчук

Всього по підрозділу 2 "Соціальні внески":			5,00	36 850,00	36 850,00	-	-	-	36 850,00
Розділ:	3	Витрати пов'язані з відрядженнями (для штатних працівників)							
Стаття:	3.1	Вартість проїзду (для штатних працівників)		-	-	-	-	-	
Пункт:	a	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:	a	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)		дoba					
Пункт:	б	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)		добра					
Пункт:	в	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)		добра					
Стаття:	3.3	Добові (для штатних працівників)			-	-	-	-	
Пункт:	a	Добові (розрахунок на відряджену особу)		добра					
Пункт:	б	Добові (розрахунок на відряджену особу)		добра					
Пункт:	в	Добові (розрахунок на відряджену особу)		добра					
Всього по підрозділу 3 "Витрати пов'язані з відрядженнями"		-	-	-	-	-	-	-	
Підрозділ:	4	Обладнання і							
Стаття:	4.1	Обладнання, інструменти, інвентар які необхідні для використання його при реалізації проекту			-	-	-	-	
Пункт:	a	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)		шт.					
Пункт:	б	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)		шт.					
Пункт:	в	Найменування інвентаря (з деталізацією технічних характеристик)		шт.					



Директор

Л.О. Герасимчук

Стаття:	4.2	<i>Нематеріальні активи, які необхідні до придбання для використання їх при реалізації проекту грантоотримувача</i>		-	-	-	1,00	49 900,00	49 900,00	49 900,00	
Пункт:	a	Програмне забезпечення "Інтерактивна просторово-часова 3d модель міста"	шт.			-	1,00	49 900,00	49 900,00	49 900,00	Співфінансування КУ ХМР "Агенція розвитку Хмельницького" Розробка прогр.забезпечення: - написання кодів, алгоритмів для необхідного функціонування ПЗ - оптимізація функціональних можливостей на відповідному обладнанні - внесення корекцій після стапу тестування - підготовка до запуску повної інтерактивної просторово-часової моделі міста
Пункт:	б	Право використання (ліцензія)			-					-	
Пункт:	в	Інші нематеріальні активи			-					-	
Всього по підрозділу 4 "Обладнання і нематеріальні активи"			-	-	-	1,00	49 900,00	49 900,00	49 900,00	49 900,00	
Підрозділ:	5	<i>Витрати пов'язані з орендою</i>									
Стаття:	5.1	<i>Оренда приміщення</i>		-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	a	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	<i>Оренда техніки, обладнання та</i>		-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	a	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	<i>Оренда транспорту</i>		-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	a	Оренда легкового автомобіля (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)			-				-	
Пункт:	б	Оренда вантажного автомобіля (із зазначенням кілометражу або кількості	км (годин)			-				-	
Пункт:	в	Оренда автобуса (із зазначенням кілометражу або кількості годин)	км (годин)			-				-	
Стаття:	5.4	<i>Оренда сценічно-</i>		-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	a	Найменування (з деталізацією технічних				-				-	



Директор

Л.О. Герасимчук

Пункт:	6	Найменування (з деталізацією технічних										
Пункт:	в	Найменування (з деталізацією технічних				-			-	-	-	
Стаття:	5.5	Інші об'єкти оренду		-	-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	а	Найменування (з деталізацією технічних				-			-	-	-	
Пункт:	б	Найменування (з деталізацією технічних				-			-	-	-	
Пункт:	в	Найменування (з деталізацією технічних				-			-	-	-	
Всього по підрозділу 5 "Витрати пов'язані з орендою":			-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Підрозділ:	6	Витрати на харчування та										
Стаття:	6.1	Вид харчування або назва заходу або сніданок/обід/вечеря/кафе/брейк-тошо		-	-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	а	Послуги з харчування (з вказанням кількості осіб на заході)	чол.			-			-	-	-	
Пункт:	б	Послуги з харчування (з вказанням кількості осіб на заході)	чол			-			-	-	-	
Пункт:	в	Послуги з харчування (з вказанням кількості осіб на заході)	чол.			-			-	-	-	
Всього по підрозділу 6 "Витрати на харчування та напої":			-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Підрозділ:	7	Матеріальні витрати										
Стаття:	7.1	Основні матеріали та сировина		-	-	-	2,00	150 100,00	150 100,00	150 100,00		
Пункт:	а	Модульний мобільний павільон	шт.			-	1,00	49 900,00	49 900,00	49 900,00	Співфінансування КУ ХМР "Агенція розвитку Хмельницького"	
Пункт:	б	Сенсорний кіоск	шт.			-	1,00	100 200,00	100 200,00	100 200,00	Співфінансування КУ ХМР "Агенція розвитку Хмельницького"	
Пункт:	в	Найменування	шт.			-				-		
Стаття:	7.2	Носії, накопичувачі		-	-	-	-	-	-	-	-	
Пункт.	а	Найменування	шт.			-			-	-	-	
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	150 100,00	150 100,00	150 100,00		
Підрозділ:	8	Поліграфічні послуги										
Стаття:	8.1	Послуги із виготовлення:		-	-	-	-	-	-	-	-	
Пункт:	а	Виготовлення макетів	шт.			-			-	-	-	
Пункт:	б	Нанесення логотопів	шт.			-			-	-	-	

Директор



Л.О. Герасимчук

Пункт:	в	Друк брошуру	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	шт.	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	з	Послуги копірайтера	шт.	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	и	Інші поліграфічні послуги	шт.	-	-	-	-	-	-	-
Всього по підрозділу 8 "Поліграфічні послуги":				-	-	-	-	-	-	-
Підрозділ:	9	Послуги з просування								
Пункт:	а	фото-, відеофіксація							-	
Пункт:	б	рекламні витрати		-			-		-	
Пункт:	в	SMM, SO (SEO)	послуга	4,00	1 250,00	5 000,00			5 000,00	Послуги промоції проекту в ЗМІ та соціальних мережах - Рекламні кампанії у соц мережах фейсбука та інстаграм (створення реклами публікацій та налаштування таргетованої реклами відповідно до цільової аудиторії проекту) 4 кампанії * 1250 грн. = 5000 грн.
Всього по підрозділу 9 "Послуги з просування":				4,00	1 250,00	5 000,00	-	-	5 000,00	
Підрозділ:	10	Створення web-ресурсу								
Пункт:	а	Витрати зі створення сайту				-			-	
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								
Пункт:	а	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт			-			-	
Пункт:	б	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт			-			-	
Всього по підрозділу 11 "Придбання методичних, навчальних, інформаційних				-	-	-	-	-	-	
Підрозділ:	12	Послуги з перекладу								
Пункт:	а	Усний переклад	година			-			-	
Пункт:	б	Редагування усного перекладу	сторінка			-			-	
Пункт:	в	Письмовий переклад (українська/англійська)	сторінка	5,00	150,00	750,00			750,00	

Директор



Л.О. Герасимчук

Пункт:	г	Письмовий переклад (українська/польська)	сторінка	5,00	150,00	750,00			-	750,00	
Всього по підрозділу 12 "Витрати з перекладу"				10,00	300,00	1 500,00	-	-	-	1 500,00	
Підрозділ:	13	Адміністративні витрати									
Пункт:	а	Бухгалтерські послуги				-			-		
Пункт:	б	Юридичні послуги				-			-		
Пункт:	в	Аудиторські послуги	послуга	1,00	15 000,00	15 000,00			-	15 000,00	
Пункт:	г	Інші адміністративні витрати (вказати тип витрат)				-			-		
Всього по підрозділу 13 "Адміністративні витрати"				1,00	15 000,00	15 000,00	-	-	-	15 000,00	
Підрозділ:	14	Інші прямі витрати									
Стаття:	14.1	Послуги комп'ютерної обробки, монтажу,		10,50	117 800,00	296 100,00	-	-	-	296 100,00	
Пункт:	а	Послуги створення 3d-моделей сучасного стану (дизайн та проектне моделювання)	місяців	3,50	20 600,00	72 100,00			-	72 100,00	Моделювання споруд, основних доріг, водних поверхонь, зелених просторів на основі актуальних карт схем, польових досліджень, зерофотознімання. Споруди моделюються спрощено, для сприйняття у великому масштабі міста. Визначні споруди моделюються дещо детальніше для відтворення характеру простору та заряди візначеності місця. Характер забудови відтворюється на основі досліджень внатури, фотофіксації та аерофотозйомки. В результаті отримаємо актуальну 3d модель міста - робота з кольорами, текстурами. Для якнайкращого сприйняття та експозиції працюємо із кольористикою та текстурами.
Пункт:	б	Послуги створення 3d-моделей історич.станів (10 шт) (дизайн та проектне моделювання)	місяців	2,50	39 200,00	98 000,00			-	98 000,00	На даному етапі ведеться робота із історичними даними. На їх основі робиться рисунок про характер забудови (висота, тип даху та ін...) і відтворюється у вигляді 3d-моделі. В результаті отримаємо 10 моделей міста в різну історичну епоху. - робота з кольорами, текстурами. Для якнайкращого сприйняття та експозиції працюємо із кольористикою та текстурами.
Пункт:	в	Візуалізація 3d моделей всіх історичних станів і 3d моделей об'єктів культурної спадщини	місяців	2,50	20 000,00	50 000,00			-	50 000,00	робота з кольорами, текстурами - робота з освітленням - напаштування рендерингу - створення анімації - перетворення анімації у відео
Пункт:	г	Послуги створення 3d-моделей об'єктів культурної спадщини -втрачених і існуючих (дизайн та проектне моделювання)	місяців	2,00	38 000,00	76 000,00			-	76 000,00	Детальне моделювання 10 об'єктів КС. Моделювання визначних споруд культурної спадщини, існуючих та втрачених. Дані моделі розробляються максимально детально, з відображенням характеру віконних рам, дверей, матеріалів оздоблення і декоративних елементів. Користувачі зможуть оглянути їх з різних сторін, наблизитись і віддалитись. Втрачені об'єкти культурної спадщини відтворюватимуться на основі архівних даних. Існуючі об'єкти культурної спадщини відтворюватимуться на основі архівних даних та обстеження в натурі. Також для таких об'єктів будуть проведені додаткові обміри.

Директор

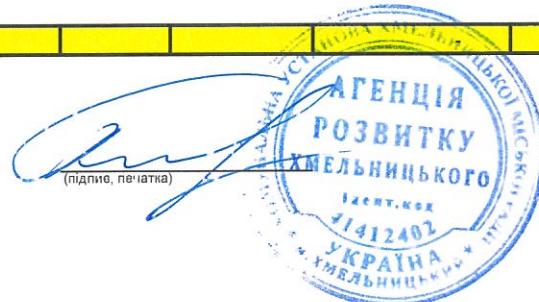


Л.О. Герасимчук

Стаття:	14.2	<i>Витрати на послуги страхування</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	а	Вказати предмет страхування	шт.	-	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	б	Вказати предмет страхування	шт.	-	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	в	Вказати предмет страхування	шт.	-	-	-	-	-	-	-	-
Стаття:	14.3	<i>Видавничі послуги</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-
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	<i>Інші прямі витрати</i>	1,00	1 500,00	1 500,00	-	-	-	1 500,00		
Пункт:	а	Internet-телефонія (вказати період)		-	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	б	Послуги Internet (вказати період)		-	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	в	Банківська комісія за переказ		-	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	г	Розрахунково-касове обслуговування	проект	1,00	1 500,00	1 500,00	-	-	1 500,00		
Пункт:	д	Інші банківські послуги		-	-	-	-	-	-	-	-
Пункт:	е			-	-	-	-	-	-	-	-
Всього по підрозділу 14 "Інші прямі витрати":		11,50	119 300,00	297 600,00	-	-	-	297 600,00			
Всього по розділу II "Витрати":				523 450,00			200 000,00	723 450,00			

РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ

Вереснік
(посада)



Герасимчук І. О.
(ПІБ)