

**ДОГОВІР № 3PLUS1-00923**  
**про надання гранту**

м. Київ

«13» листопада 2020 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі Виконавчого директора Федів Юлії Олександрівни, яка діє на підставі Положення, з однієї сторони, та Фізична особа-підприємець Грачова Надія Сергіївна (далі – Грантоотримувач), що діє на підставі реєстрації в Єдиному державному реєстрі юридичних осіб, фізичних осіб-підприємців та громадських формувань від 09.06.2015 року № 20730000000033007, з іншої сторони (далі – Сторони), уклали цей Договір про таке.

**I. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ**

Фонд надає Грантоотримувачу на умовах, визначених цим Договором, грант для реалізації культурно-мистецького проєкту «Інтерактивна книга». Новий інтерактивний формат у сфері Edutainment» (далі – Проєкт), опис та мінімальні технічні вимоги до якого наведено у проєктній заявці та у кошторисі Проєкту згідно з додатками 1 та 2 до цього Договору, а Грантоотримувач реалізує Проєкт на умовах, визначених цим Договором.

**II. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ**

1. Грантоотримувач реалізує Проєкт до 30 липня 2021 року включно з періодом підготовки та надання Фонду пакету звітної документації відповідно до пункту 3 цього Розділу.

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

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

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

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

1. Загальна сума Договору становить 1 982 293 грн. 17 коп. (один мільйон дев'ятсот вісімдесят дві тисячі двісті дев'яносто три гривні 17 копійок) з урахуванням податку на доходи фізичних осіб 18% 356 812 грн. 77 коп. (триста п'ятдесят шість тисяч вісімсот дванадцять гривень 77 копійок) та військового збору 1,5 % 29 734 грн. 40 коп. (двадцять дев'ять тисяч сімсот тридцять чотири гривні 40 копійок).

Загальна сума гранту до виплати становить 1 595 746 грн. 00 коп. (один мільйон п'ятсот дев'яносто п'ять тисяч сімсот сорок шість гривень 00 копійок).

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

3. У разі невиконання або часткового виконання співфінансування Проекту зі сторони Грантоотримувача та/або партнера по співфінансуванню, у проєктах де співфінансування є обов'язковою умовою, Фонд зменшує суму гранту пропорційно до зменшення суми співфінансування. Якщо часткове невиконання співфінансування не впливає на граничні обов'язкові пропорції співфінансування проєкту, визначені Фондом, ця норма не застосовується.

4. Перерахування коштів здійснюється в безготівковій формі у національній валюті України шляхом переказу на розрахунковий рахунок Грантоотримувача.

### **IV. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ СТОРІН**

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

3) реалізувати Проєкт у строки, визначені у пункті 1 розділу II цього Договору;

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

5) у разі якщо реалізацію Проєкту буде припинено чи не завершено протягом дії цього Договору, у триденний строк повідомити Фонд про такі обставини. У строк, що не перевищує 10 календарних днів з моменту настання таких обставин, документально підтвердити всі витрати, здійснені за рахунок суми гранту, та повернути Фонду невикористану частину суми гранту;

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

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

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

3. Фонд має право:

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

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

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

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

4. Фонд зобов'язується:

1) надавати організаційно-методичну допомогу Грантоотримувачу;

2) контролювати порядок виконання цього Договору, дотримання строків, правильність, обґрунтованість та цільове використання гранту.

## **V. ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ СТОРІН**

1. Сторони відповідають за своїми зобов'язаннями в межах, визначених чинним законодавством України.

2. Фонд не несе відповідальності за завдані Грантоотримувачем збитки, а також збитки, спричинені третім особам.

3. Фонд не несе відповідальності за невиконання Грантоотримувачем своїх зобов'язань перед третіми особами.

## **VI. ПРАВО ВЛАСНОСТІ ЩОДО РЕАЛІЗОВАНОГО ПРОЄКТУ**

1. Право власності, майнові права, права на промислову та інтелектуальну власність, що виникають в результаті реалізації Проєкту, належать Грантоотримувачу, якщо інше не визначено Грантоотримувачем або чинним законодавством.

2. Грантоотримувач гарантує Фонду право використовувати безоплатно та на власний розсуд всі документи та інформацію (результати досліджень), отримані в процесі реалізації Проекту, якщо таке використання відповідає існуючим правам інтелектуальної та промислової власності.

3. Грантоотримувач використовує всі можливі засоби для популяризації Проекту, який фінансується за підтримки Фонду. З цією метою рекламні матеріали, офіційні повідомлення, звіти та публікації, продукт, виготовлений у результаті реалізації Проекту, мають містити інформацію про те, що Проект реалізовано за фінансової підтримки Фонду, з використанням символіки Фонду.

4. Усі публікації Грантоотримувача, що стосуються Проекту, у будь-якій формі та в будь-який спосіб (включаючи мережу Інтернет) мають містити застереження про те, що їх зміст не є офіційною позицією Фонду.

## **VII. ДОПУСТИМІ ВИТРАТИ**

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

2. Сторони домовились, що неприпустимими є такі витрати:

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

витрати по оплаті посередницьких послуг;

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

витрати, пов'язані з реалізацією проектів, які мають на меті стримання 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 на придбання основних засобів (у тому числі офісних меблів), нематеріальних активів (у тому числі авторського права, франшиз тощо, крім тих, витрати на придбання яких визнаються роялті). Це обмеження не стосується створення веб-сайтів;

витрати на проведення капітальних ремонтних робіт, проведення будівельних робіт, розробку у проектно-кошторисної документації;

витрати, в результаті курсових різниць;

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

інші витрати передбачені Інструкціями для заявників до програм та витрати здійснені не за призначенням.

## **VIII. БУХГАЛТЕРСЬКИЙ ОБЛІК ТА ТЕХНІЧНИЙ КОНТРОЛЬ**

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

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

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

## ХІІ. ІНШІ УМОВИ

1. Цей Договір набирає чинності з дня його підписання Сторонами та діє до «31» грудня 2020 року, але у будь-якому випадку до повного виконання Сторонами своїх зобов'язань.

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.kultura\_plus@ucf.in.ua

2) контактна особа Грантоотримувача:

Грачова Надія Сергіївна, керівниця проєкту,



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

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

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

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

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

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

### **ХІІІ. ДОДАТКИ ДО ДОГОВОРУ**

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

додаток 1 – проектна заявка;

додаток 2 – кошторис Проєкту;

додаток 3 – змістовий звіт про виконання Проєкту;

додаток 4 – звіт про надходження та використання коштів для реалізації  
Проекту;

додаток 5 – графік платежів.

#### XIV. РЕКВІЗИТИ СТОРІН

##### Фонд

##### Грантоотримувач

Український культурний фонд

ФОП Грачова Надія Сергіївна

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

Юридична адреса:

03037, м. Київ, вул. Гаріна, буд. 62,  
кв. 10

Адреса для листування:

03037, м. Київ, вул. Гаріна, буд. 62,  
кв. 10

ЄДРПОУ/ПН: 3077116646

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: АТ «Райффайзен  
Банк Аваль»

Р/р: UA223808050000000026006703796

МФО: 380805

Тел.: +38 0674077541

Виконавчий директор



Ю.О. Федів

ФОП



Н.С. Грачова

УКРАЇНСЬКИЙ  
КУЛЬТУРНИЙ  
ФОНД

Додаток 1

до Договору про надання гранту № 3PLUS1-00923

від «23» листопада 2020 р.

Сезон: Грантовий сезон 2020

Програма: Культура плюс

Конкурс: Індивідуальний

Заявка: 3PLUS1-00923

**Назва проекту: 3PLUS1-00923**

## **Інформація про контактну особу**

**Прізвище, ім'я та по-батькові**

Грачова Надія Сергіївна

**Телефон**

**Електронна пошта**

**Функції в проекті**

керівник проекту

**Візитна картка проекту**

**Конкурсна програма**

Культура плюс

**Тип проекту**

Індивідуальний

**Назва проекту**

Проект «Інтерактивна книга». Новий інтерактивний формат у сфері  
Edutainment

**Назва проекту англійською мовою**

92011 Грачова Н.С. / ГСЧ



Interactive Book Project. A new interactive format of Edutainment

**Початок проєкту**

2020-11

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

2021-07-30

**Тривалість проєкту в місяцях**

9

**Пріоритетний сектор культури та мистецтв**

культурні та креативні індустрії

**Основний продукт**

Освітня програма

**Ключові слова за напрямками**

відеоігри, віджеїнг  
неформальна освіта

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

Створення нового інтерактивного формату в сфері Edutainment (education + entertainment, навчання + розваги), що буде поєднувати ігрову онлайн-платформу, портативну сфлайн-гру (з механічними та електронними компонентами) і кінематографічні матеріали (phygital + cinematic) — для максимального залучення гравців до тем української літератури та мови, розкриваючи їх у абсолютно новому аспекті. Поєднання ігрового, аудіовізуального та тактильного досвіду в форматі командної гри максимально покращує засвоєння матеріалу, стимулює подальший інтерес та змінює стереотипні уявлення про шкільний курс літератури в учнів старших класів та абітурієнтів.

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

Creating of a new interactive format in edutainment (education + entertainment), which will combine an online gaming platform, a portable offline game (with mechanical and electronic components) and cinematography (phygital + cinematic) — for maximizing the involvement of players in Ukrainian literature and language courses, revealing them in absolutely new way. The

група Грабова К.С.



combination of game, audiovisual and tactile experience in the format of a team game maximally improves the assimilation of the material, stimulates further interest and changes stereotypes about the school literature course among high school students and entrants.

**Запитувана сума від Фонду (у гривнях, відповідно до бюджету Проєкту)**  
1595746.00

**Загальний бюджет Проєкту (у гривнях, відповідно до бюджету Проєкту)**  
1595746.00

**Сума співфінансування (у гривнях, відповідно до бюджету Проєкту)**  
0

**Перелік джерел співфінансування та сума їх співфінансування (окрім Фонду)**

### **Партнери Проєкту**

**Партнер**

Фізична особа-підприємець Дудка Іван Сергійович

**Партнер**

Громадська організація «Ліга життя»

**Чи використовуються у проєкті результати/об'єкти інтелектуальної діяльності?**

Так

**Чи врегульовані майнові та немайнові права авторів та їх правонаступників на використання результатів/ об'єктів інтелектуальної діяльності, що використовуватимуться у проєкті, згідно з Законом України «Про авторське право і суміжні права»?**

Не стосується

### **Інформація про організацію-заявника +**

**Повне найменування організації-заявника**

Фізична особа-підприємець Грачова Надія Сергіївна



*Гр. Грачова Н.С.*

**Повне найменування організації-заявника англійською мовою**

Sole-proprietor Hrachova Nadiia

**Організаційно-правова форма**

Фізична особа-підприємець

**Код ЄДРПОУ**

3077116646

**Активне посилання на установчий документ (Статут, Положення, інше) на вебсайті Міністерства юстиції України або на іншому вебресурсі**

Не передбачається

**Вид діяльності організації-заявника за КВЕД, що відповідає напряму програми/ЛОТу**

59.11 виробництво кіно- та відеофільмів, телевізійних програм 59.12  
компонування кіно- та відеофільмів, телевізійних програм 90.03  
індивідуальна мистецька діяльність 59.13 розповсюдження кіно- та  
відеофільмів, телевізійних програм

**Дата реєстрації організації-заявника**

2015-06-09

**Юридична адреса організації-заявника**

Україна, 03037, м. Київ, вул. Гаріна, 62, кв.10

**Фактична адреса організації-заявник**

Україна, 03037, м. Київ, вул. Гаріна, 62, кв.10

**Поштова адреса організації-заявника**

Україна, 03037, м. Київ, вул. Гаріна, 62, кв.10

**Активне посилання на вебсайт та (або) сторінки у соціальних мережах організації-заявника**

<https://www.facebook.com/nadiia.grachova>

**Прізвище, ім'я та по батькові (за наявності) керівника організації-заявника**

Грачова Надія Сергіївна

**Телефон керівника організації-заявника**

*Фон Грачова Н.С. С.С.*



**Електронна пошта керівника організації-заявника**

**Чи притягався керівник організації-заявника до кримінальної відповідальності?**

Ні

**Чи притягався керівник організації-заявника до адміністративної відповідальності за порушення законодавства у сфері запобігання та протидії корупції, або чи має судимість, незняту чи непогашену у встановленому законом порядку?**

Ні

**Зазначте кінцевого бенефіціарного власника / власників організації-заявника**

Грачова Надія Сергіївна

**Чи притягався (лися) кінцеві бенефіціарні власник (и) організації-заявника до кримінальної відповідальності?**

Ні

**Чи притягався (лися) кінцеві бенефіціарні власник (и) організації-заявника до відповідальності за порушення законодавства у сфері запобігання та протидії корупції?**

Ні

**Чи є відкриті судові провадження стосовно організації-заявника на момент подання заявки?**

Ні

**Наявність матеріально-технічної бази для виконання Проєкту залучені працівники( 10 чоловік)**

Майнові права на фільми:

"Бальний король"

"Кіно-перформанс. Народний Малахій!"

**Чи подавалася Ваша організація на конкурси Фонду в попередні роки?**

Так. 2019, проєкт №443281, неігровий документальний фільм «Бальний король»

2019, ZAVS11-0923, Рух: Танці! (цикл телевізійних документальних програм)

*Гроч Надія Сергіївна*



2019, ZAVS41-0923, (Не)відомі українці, які змінили історію (цикл відеопрограм для альтернативних медіаплатформ)

**Чи є цей Проєкт продовженням або наступним етапом Проєкту, реалізованого за підтримки Фонду?**

Ні

**Чи цей проєкт (повністю чи частково) подавався на інші конкурси підтримки з коштів державного чи місцевих бюджетів? Якщо так, то чи отримував фінансування (повністю чи частково)?**

Ні

**Чи реалізовували будь-які інші проєкти за підтримки Фонду у попередні роки?**

Так. 2019, проєкт №443231, неігровий документальний фільм «Бальний король», заявник, продюсер. конкурсна програма «Підсилення потужності українського аудіовізуального сектору», Лот «Лот 4. Продакшен і постпродакшен ігрових, неігрових, анімаційних фільмів», 3328873.97 грн  
<https://ucf.in.ua/archive/5f11680a4b354c1d0d3789d3>

<https://www.facebook.com/ballroomking/>

<https://vimeo.com/385270103> (пароль: ballroomking2020)

Трейлер: <https://youtu.be/ehNadFcMqPc>

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

**Проєкт**

2019, заявник, продюсер, повнометражний документальний фільм «Кіно-Перформанс. Народний Малахій!», Міністерство культури України, 3763144.00 грн

<https://www.facebook.com/NarodnyMalakhii/>

<https://vimeo.com/363743102> (пароль: qp5QK0M8N6sEK6hR)

Трейлер: <https://vimeo.com/415407188>

**Інформація про діяльність організації-партнера +**

**Додати партнера**

**Повне найменування організації-партнера**

Громадська організація «Ліга життя»

*ОРОП Громова І.Р. / І.Р. Громова*





**Повне найменування організації-партнера англійською мовою**  
Social organization «League life»

**Організаційно-правова форма**  
громадська організація

**Код ЄДРПОУ**  
26060471

**Активне посилання на установчий документ (Статут, Положення, інше)  
на вебсайті Міністерства юстиції України або на іншому вебресурсі**  
90549813222

**Вид діяльності організації-партнера за КВЕД, що відповідає напрямку  
програми/ЛОТу**  
85.52 Освіта у сфері культури 85.59 Інші види освіти НВІУ

**Дата реєстрації організації-партнера**  
2001-08-30

**Юридична адреса організації-партнера**  
Україна, 02217, м. Київ, вул. Драйзера, 2-а, к. 153

**Фактична адреса організації-партнера**  
Україна, 02217, м. Київ, вул. Драйзера, 2-а, к. 153

**Поштова адреса організації-партнера**  
Україна, 02217, м. Київ, вул. Драйзера, 2-а, к. 153

**Активне посилання на сайт та (або) сторінки у соціальних мережах  
організації-партнера**  
<https://www.facebook.com/Ліга-Життя-1138920072828415/>, <https://www.facebook.com/quizcheese/>, <https://www.facebook.com/studligasmekha/>, <https://www.facebook.com/intellectclubkyiv/>

**Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації-партнера**  
Антонова Альона Юріївна

**Телефон керівника організації-партнера**  
+380960261126



*Громада Надія Сергійна*

**Електронна пошта керівника організації-партнера**  
antonova.a.u82@gmail.com

**Зазначте кінцевого бенефіціарного власника / власників організації-партнера**  
немає

**Основні / стратегічні напрями діяльності організації-партнера**  
освіта, культура, спорт

**Наявність матеріально-технічної бази для виконання Проєкту**  
10 залучених працівників

**Надайте активні посилання на успішно реалізовані проєкти за підтримки Фонду, якщо такі були.**  
Немає

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

• <https://www.facebook.com/studligasmekha/>

Наймасштабніша студентська Ліга сміху в Україні. Виконаний в рамках календарного плану Департаменту молоді та спорту виконавчого органу КМР(КМДА). Ініціатор, автор проєкту, соорганізатор.

2018 рік. Бюджет: 80 000 \$

2019 рік. Бюджет: 105 000 \$.

2020 рік. Бюджет: 105 000 \$ (не реалізовано у зв'язку із карантинними обмеженнями)

• <https://www.facebook.com/quizcheese/>

Інтелектуальні ігри для молоді

Виконаний в рамках календарного плану Департаменту молоді та спорту виконавчого органу КМР(КМДА). Ініціатор, автор проєкту, соорганізатор.

2018 рік. Бюджет: 32 000 \$

2019 рік. Бюджет: 17 000 \$.

2020 рік. Бюджет: 17 000 \$ (не Реалізовано у зв'язку із карантинними обмеженнями)

• [https://www.facebook.com/intellectclubkyiv?locale=ru\\_RU](https://www.facebook.com/intellectclubkyiv?locale=ru_RU)

Фестивалі інтелектуальних ігор (Квіз, «Що?Де?Коли?») для мешканців та молоді м.Києва.

Виконаний в рамках конкурсу проєктів Департаменту молоді та спорту

Фонд Проєкта К.Р. Г.Р.



виконавчого органу КМР(КМДА). Ініціатор, автор проекту, організатор.  
2018 рік. Бюджет: 2 800 \$  
2019 рік. Бюджет: 2 800 \$.  
2020 рік. Бюджет: 2 800 \$

• <https://www.facebook.com/Ліга-Життя/>  
Фестивалі гумору для молоді.

Виконаний в рамках конкурсу проектів Департаменту молоді та спорту виконавчого органу КМР(КМДА). ініціатор, автор проекту, соорганізатор.  
2018 рік. Бюджет: 2 700 \$  
2019 рік. Бюджет: 2 700 \$.  
2020 рік. Бюджет: 2 700 \$ (не реалізовано у зв'язку із карантинними обмеженнями)

• ЕКО-фестиваль свідомої молоді «Зелена Україна» для школярів.  
Виграно в рамках конкурсу проектів Департаменту молоді та спорту виконавчого органу КМР(КМДА). Ініціатор, автор проекту, організатор.  
2019 рік. Бюджет: 2 700 \$ (не реалізовано у зв'язку із карантинними обмеженнями)

**Обґрунтуйте, чому саме цей (ці) партнер (и) був (ли) обраний (ими) для реалізації спільного Проєкту? Чи співпрацювали з ним (и) раніше?**

ГО «Ліга Життя» має досвід реалізації масштабних проектів для молоді та має досвід роботи з державними органами влади. Має великий та успішний досвід медіапросування, в тому числі із залученням лідерів думок. Саме тому спільно з цим партнером буде розроблено детальну комунікаційну стратегію проєкту та чіткий медіа-план його інформаційної підтримки і проведення необхідних піар-заходів на кожному етапі реалізації проєкту. ГО «Ліга Життя» має досвід співпраці з Dudka Agency, причому на проєкті, що є подібним до нашого, — фіджитал-квест для агрохолдингу Kernel.

**Яка сфера відповідальності та ступінь залучення кожного з партнерів в партнерстві: як організації-заявника так й організації-партнера(ів)?**

**Опишіть, яку саме підтримку та у який спосіб буде надавати партнер у проєкті.**

В цьому проєкті ГО «Ліга Життя» відповідає за: - розробка та реалізація комунікаційної стратегії проєкту; - розробку та реалізація медіа-плану інформаційної підтримки проєкту; - організацію та проведення необхідних піар-заходів; - організацію та координацію співпраці зі школами та громадськими організаціями освіти, зокрема — у

*ОСА Погова І.Р. / Г.ОС*



розповсюдженні квест-гри.

**Повне найменування організації-партнера**

Фізична особа - підприємець Дудка Іван Сергійович

**Повне найменування організації-партнера англійською мовою**

Self - Employed Person Dudka Ivan Sergiiovych

**Організаційно-правова форма**

фізична особа - підприємець

**Код ЄДРПОУ**

3160514813

**Активне посилання на установчий документ (Статут, Положення, інше)**

**на вебсайті Міністерства юстиції України або на іншому вебресурсі**

установчі документи відсутні, запис в ЄДР від 04.05.2017 р. №2 071 000 0000 022851

**Вид діяльності організації-партнера за КВЕД, що відповідає напрямку програми/ЛОТУ**

62.01 Комп'ютерне програмування; 63.11 Оброблення даних, розміщення інформації на веб-вузлах і пов'язана з ними діяльність; 63.12 Веб-портали; 74.10 Спеціалізована діяльність із дизайну

**Дата реєстрації організації-партнера**

2017-04-05

**Юридична адреса організації-партнера**

04071, м. Київ, вулиця Хорива, будинок 39/41, квартира 68

**Фактична адреса організації-партнера**

04071, м. Київ, вулиця Хорива, будинок 39/41, квартира 68

**Поштова адреса організації-партнера**

04071, м. Київ, вулиця Хорива, будинок 39/41, квартира 68

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

<https://docs.google.com/document/>

[d/10BM9RZxMzYq1RKa49LM\\_1LTts8gwRjKWsXtEbleczWs/](https://docs.google.com/document/d/10BM9RZxMzYq1RKa49LM_1LTts8gwRjKWsXtEbleczWs/)

*фоп Дудка І.С. / І.С.*



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

Дудка Іван Сергійович

**Телефон керівника організації-партнера**

+380672198221

**Електронна пошта керівника організації-партнера**

Ivan.dudka@gmail.com

**Зазначте кінцевого бенефіціарного власника / власників організації-партнера**

Немає

**Основні / стратегічні напрями діяльності організації-партнера**

Команда компанії Dudka Agency займається розробкою дизайну для сайтів, мобільних додатків, аналітичних систем, програмною розробкою сайтів та веб-додатків, спеціалізується на створенні аналітично-статистичних рішень протягом 11 років. Досвід роботи нашого керівника в сфері розробки, дизайну та гейм-девелопменту становить 16 років, технічного директора - 18 років

**Наявність матеріально-технічної бази для виконання Проєкту**

Немає

**Надайте активні посилання на успішно реалізовані проєкти за підтримки Фонду, якщо такі були.**

Не було.

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

<https://quest.stoptrafficking.org/>

Навчальний квест у рамках програми протидії торгівлі людьми.

Виконаний в рамках тендера від Міжнародної Організації Міграції в Україні. 2020 рік. Бюджет: 15 500 \$.

<https://worksafe.org.ua/>

Сайт-продовження інсталяції "Очікування VS Реальність" під егідою ООН.

Виконаний на замовлення Міжнародної Організації Міграції в Україні в колаборації з Міжнародною некомерційною організацією по протидії рабству в світі A21. 2020 рік. Бюджет: 1500 \$

*Фонд Гречова К.Р. / І.Д.Д.*



Фіджитал-квест для team building на замовлення агрохолдингу Kernel.  
<https://phygitalkickoff2020.team/login> Оскільки квест неможливо проходити без обов'язкової реєстрації, тому за посиланням наведено приклади рішень для дизайну:

<https://drive.google.com/drive/folders/1KgDPqFdGigFHrIL7oYp7Yr3uUKl3pDrQ>.

Долучитися до проекту стало можливо для нас завдяки нашому стратегічному партнеру Kadroom. 2020 рік. Бюджет: 5 000 \$.

<https://govshop-blogs.publicspendforum.net/covid-19-suppliers/>  
статистична підбірка даних від консалтингового агентства Govshop, створена за підтримки уряду Сполучених Штатів Америки.

<https://earmigrationpanel.org/> Розробка сайту для Панелі Східноєвропейського партнерства з міграції. Виконаний в рамках тендера від Міжнародної Організації Міграції в Україні. Наразі сайт переноситься, тож подивитися його можна тут <https://earmigrationpanel-new.idudka.com/> (логін і пароль earmigrationpanel). 2019–2020 роки.  
Бюджет: 6 000 \$

<https://infobox.prozorro.org/> - розробка інформаційної палтфсрми для проекту ProZorro. Отримали завдання на розробку за тендером від ProZorro. 2017-2018 роки. Бюджет: 4 000 \$

**Обґрунтуйте, чому саме цей (ці) партнер (и) був (ли) обраний (ими) для реалізації спільного Проєкту? Чи співпрацювали з ним (и) раніше?**

Dudka Agency є надійним та досвідченим партнером нашого стратегічного партнера у цьому проєкті — ГО «Ліга Життя». Разом вони створили подібний фіджитал-квест для агрохолдингу Kernel. Оскільки ці технологія і тематика є дещо новими для нашого ринку, то наявність відповідного досвіду є великою перевагою при виборі партнера проєкту. Також Dudka Agency співпрацювало з Іриною Джигурдою-Мироною, яка є авторкою сценарію квест-гри на нашому проєкті.

**Яка сфера відповідальності та ступінь залучення кожного з партнерів в партнерстві: як організації-заявника так й організації-партнера(ів)?**

**Опишіть, яку саме підтримку та у який спосіб буде надавати партнер у проєкті.**

В цьому проєкті Dudka Agency відповідає за: - розробку візуальної концепції навчального квеста; - розробку дизайну навчального квеста; -

*Олена Дудка*



розробку веб-додатку; - синергетичні рішення (пошук ефективних шляхів реалізації взаємодії між гравцями та ігровою площиною квеста); - частково — розробку візуальних матеріалів для рекламних кампаній; - менеджмент тієї частини проекту, що стосується онлайн-складової навчального квеста: розробку онлайн-частини, збір даних про відвідування та поведінку користувачів на онлайн-частині; адаптація навчального квесту для роботи на різних пристроях (при використанні мобільного інтернету).

## **Детальний опис проєкту**

**Обґрунтуйте актуальність проєкту для культурного контексту або міста, або села, або області, або країни в ретроспективі останнього десятиліття.**

На тлі пандемії COVID-19 та щорічних епідемій грипу особливо актуальною стає проблема освіти в умовах карантинних обмежень.

Сучасний формат подання, контролю та закріплення матеріалу шкільного курсу з української літератури потребує переосмислення і створення нових інструментів дистанційного навчання. Дуже важливим є фактор колективної взаємодії та комунікації, розвитку soft-skills між учнями задля збереження комфортного емоційного та психологічного стану в контексті змін в організації навчального процесу.

Ігрова форма подачі інформації допомагає поліпшенню іміджу предмету серед учнів, спростовує "шароварне" представлення української культури та допомагає вчителям подавати шкільний матеріал в інноваційному форматі.

Проєкт "Інтерактивна книга" базується на творах, включених до програми зовнішнього незалежного оцінювання (ЗНО) результатів навчання з української мови та літератури, здобутих на основі повної загальної середньої освіти, та розроблений задля того, щоб стати значущим додатком до набору навчальних інструментів.

**Як проєкт співвідноситься із пріоритетами обраної конкурсної програми/ ЛОТу?**

Відповідно до пріоритетів програми «Культура плюс» Українського культурного фонду, проєкт «Інтерактивна книга» має безпосереднє відношення до розвитку культурного ресурсу в сфері освіти, а також до створення нових / залучення існуючих мистецьких форматів та практик з інновативним підходом для подолання дистанції, обмежень та соціокультурних проблем, спричинених COVID-19.

*Фонд Проєкта К.Р. [П.С.]*



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

Організація заявника та оссбисто Грачова Надія як продюсер вже багато років спеціалізується на виробництві відео-продуктів (документальних фільмів, документальних телефільмів, телевізійних програм тощо) патріотичної спрямованості та культурологічної значущості. За підтримки Мінкультури в 2019 році був створений експериментальний освітній фільм "Кіно-перформанс Народний Малахій". Продовжуючи тему культурного розвитку молоді України була розроблена концепція даного проєкту, оскільки на даний момент Україна бореться за культуру.

### **Чому проєкт є унікальним?**

Перша кроссплатформенна реалізація поєднання сильних сторін онлайн- і офлайн-ігор та кінематографічної складової для залучення учнів і абітурієнтів до тем української літератури та культури. З точки зору подачі інформації «Інтерактивна книга» вирізняється серед усіх інших проєктів освітнього напрямку. До реалізації проєкту залучені провідні фахівці кожного напрямку з міжнародним досвідом.

Навчальний процес з використанням інструментів проєкту спрямований на:

- самостійне вивчення матеріалу та самостійне оцінювання рівня знань;
- колективний формат дистанційної взаємодії в умовах ізоляційних обмежень під час карантинних заходів;
- сучасну та близьку до сприйняття учням форму подачі інформації в рамках шкільної програми;
- відсутність безпосередньої участі вчителя в момент проходження квесту, що поєднує дозвілля із навчальним процесом.

### **Чому проєкт є інноваційним?**

На відміну від типового розповідного формату, проєкт — інтерактивний. Одночасно поєднує сучасний графічний дизайн (в тому числі героїв та авторів творів), онлайн-інтерфейс з офлайн-складовою ("phygital"), буктрейлер. Також, буде надана можливість пройти квест виключно в онлайн-форматі.

Проєкт "Інтерактивна книга":

- допомагає школярам емоційно перейнятися сюжетами творів української літератури (будуть використані методи нейробіки: ефективні вправи для активації мозку, що впливають на покращення пам'яті, синхронізацію двох півкуль мозку, роботу зі «сплячими» зонами мозку, підвищення рівня

*Юлія Грачова д.р. / Ю.Г.*





концентрації та інтелектуальної працездатності);

- забезпечує багаторівневе опрацювання матеріалу;
- формує у сприйнятті школярів новий — сучасний, зрозумілий та престижний імідж предмету;
- виключає необхідність участі вчителя під час проходження квестової гри, таким чином, додатково розвиваючи комунікативні навички, командну взаємодію та вміння самостійного опрацювання, аналізу та інтерпретації інформації. А отже — якісно підвищує рівень обізнаності.

Проект розроблений для можливості багаторазового використання із збереженням рівня ефективності незалежно від формату використання (повністю дистанційного за карантинних обмежень або у форматі альтернативної форми звичайних уроків за відсутності вчителя).

Офлайн-складова квесту реалізується завдяки спеціально розробленим в рамках проекту квест-боксам.

(Орієнтуючись на основну ЦА в 315 навчальних закладів та обмежений розмір фінансування, яке надається за даною програмою від УКФ, ми дійшли до висновку, що оптимальним є виготовлення 100 квест-боксів, які повністю забезпечать реалізацію офлайн-складової проекту у всіх 315 школах. Квест-боксы надаються з розрахунку: 20 квест-боксів на один навчальний заклад в один робочий день, що становить 5 шкіл за один робочий день; етап проведення Квест-гри заплановано на березень, квітень, травень 2021 року, що складає 63 робочих дні.)

Інноваційність бук-трейлера проекту полягає в тому, що в ньому поєднується промо як самого проекту, так і тих творів, які використовуються в квест-грі.

Бук-трейлер проекту є основним інструментом просування фіджитал-квесту серед цільової аудиторії проекту.

Бук-трейлер проекту виконуватиме також функцію соціального відеоролику, який пропагує українську літературу серед дітей та спонукає школярів до прочитання творів, які включені в шкільну програму та ЗНО. Бук-трейлер буде включати ті твори, які використовуються в квесті.

### **Основна мета проекту.**

Сприяти підвищенню інтересу молоді до української літератури та мови, зокрема — учнів 9–11 класів загальноосвітніх навчальних закладів, шляхом створення освітньої квест-гри «Інтерактивна книга» до кінця травня 2021 року.



*Оршан Тарасівна К.С.*

## Цілі проекту.

### Ціль

Створити інноваційну навчальну інтерактивну гру в новому для України форматі в сфері Edutainment (education + entertainment, навчання + розваги), яка буде поєднувати ігрову онлайн-платформу, портативну офлайн-гру (з механічними та електронними компонентами) і кінематографічні матеріали (phygital + cinematic).

### Завдання

- детально проаналізувати твори з української літератури, які включені до програми ЗНО;
- визначити з викладачами української літератури та мсви такі труднощі, що виникають у учнів під час освоєння матеріалу;
- написати сценарій квест-гри, детально описавши локації, взаємодію між героями, завдання для учасників та правила гри;
- написати технічне завдання для команди-партнера, що буде працювати над онлайн-складовою;
- розробити та стилізувати у вигляді книги 100 ігрових квест-боксів із механічними та електронними загадками;
- розробити / створити літературний та режисерський сценарій відео художніх реконструкцій, які будуть інтегровані в гру;
- провести зйомки та монтаж аудіовізуальної частини для гри.

### Результат 1

Визначено ті твори української літератури, які будуть задіяні в проєкті; створено сценарій квест-гри та сценарій бук-трейлера проєкту; розроблено правила гри; розроблено ТЗ для онлайн- та офлайн-складових проєкту.

### Результат 2

Створено інтерактивну квест-гру тривалістю 45 хвилин (в тому числі створено квест-бокс) до березня 2021 року.

### Індикатори досягнення результатів

- Визначено ті твори української літератури, які будуть задіяні в проєкті.
- Створено сценарій квест-гри та сценарій бук-трейлера проєкту
- Розроблено правила гри.
- Розроблено ТЗ для онлайн- та офлайн-складових проєкту.
- Виготовлено 100 ігрових квест-боксів.
- Проведено зйомки та монтаж аудіовізуальної частини для гри.
- До березня 2021 року створено інтерактивну квест-гру тривалістю 45

група Третьякова Н.С. *[Підпис]*



хвилини.

### **Ціль**

Навчити представників шкіл, які будуть залучені до проєкту згідно робочого плану, ефективно застосовувати гру в навчальному процесі.

### **Завдання**

1) Розробити методичні інструкції (онлайнові) з детальним описом використання квест-гри. 2) Розіслати ці інструкції навчальним організаціям. 3) Провести 3 онлайн-зустрічі з представниками шкіл щодо інформування та демонстрування роботи квест-гри зі зворотнім зв'язком. 4) Передати школам ігрові квест-бокси.

### **Результат 1**

Представники шкіл можуть здійснювати самостійну роботу у класах з квест-грою.

### **Результат 2**

Ігрові квест-бокси передані школам згідно графіку.

### **Індикатори досягнення результатів**

- Навчальним організаціям надіслані онлайн методичні інструкції з детальним описом використання квест-гри.
- Проведено 3 онлайн-зустрічі з представниками шкіл щодо інформування та демонстрування роботи квест-гри.
- 100 ігрових квест-боксів передано школам згідно графіку.

### **Ціль**

Залучити до проєкту 315 навчальних закладів (згідно плану) та здійснити ефективну промоцію проєкту.

### **Завдання**

1) Розробити / створити літературний та режисерський сценарій бук-трейлера проєкту. 2) Провести зйомки бук-трейлера проєкту та змонтувати бук-трейлер проєкту (з використанням відеоматеріалів, що були створені для інтерактивної гри). 3) Провести онлайн-презентацію проєкту за участю спільноти батьків, вчителів та представників громадських організацій, які працюють зі школами. 4) Організувати медійну підтримку на проєктах партнера. 5) Залучити до проєкту спікерів, представників інтелект-клубів України та медійних персон.

*Ольга Прогова І.С.*



## Результат 1

Створено бук-трейлер проєкту до квітня 2021 року.

## Результат 2

Проєкт популярний та має високі показники впізнаваності.

### Індикатори досягнення результатів

- До квітня 2021 року створено бук-трейлер проєкту.
- Проведено онлайн-презентацію проєкту.
- До проєкту залучено 315 навчальних закладів середньої освіти міста Києва.
- Створено сторінки проєкту в Instagram, Facebook, Telegram, на яких розміщено не менше 60 публікацій, якими загалом охоплено не менше 50 000 користувачів.
- Пости, фотографії та відео в цих публікаціях стримали загалом не менше 2 000 лайків, а кількість лайків профілю складає не менше 500.
- На сторонніх сторінках в соціальних мережах опубліковано не менше 100 публікацій про проєкт.
- В онлайн-ЗМІ опубліковано не менше 30 публікацій про проєкт.
- На телеканалах вийшло не менше 10 сюжетів / програм про проєкт.
- На радіостанціях вийшло в ефір не менше 10 сюжетів / програм про проєкт.
- В рамках проєкту проведено не менше 2 заходів.

### Ціль

Забезпечити подальше функціонування та розвиток проєкту для подовження його довгострокового впливу проєкту.

### Завдання

1) Забезпечити вільний доступ до результатів проєкту після його закінчення за рахунок його розміщення на онлайн-ресурсі iLern, для чого провести переговори з iLern про розміщення онлайн-складової квесту-гри. 2) Забезпечити подальшу інформаційну підтримку результатів проєкту. 3) Провести переговори з ГО «Освіторія» з приводу розміщення після закінчення проєкту публікацій про проєкт на онлайн-медіа ресурсі «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>) та узгодити план та формат цих публікацій. 4) Безкоштовно передати школам офлайн-складову кінцевого продукту (100 квест-боксів).

## Результат 1

Онлайн-складова проєкту гоова до розміщення на онлайн-ресурсі iLern.

Горн Цегова к.р.



## Результат 2

Все підготовлено для подальшої інформаційної підтримки проєкту.

### Індикатори досягнення результатів

- Досягнута домовленість про розміщення онлайн-складової на онлайн-ресурсі iLern та узгоджений механізм передачі всіх необхідних матеріалів для цього розміщення.
- Інформаційна платформа проєкту (сторінки / канали проєкту в соціальних медіа Instagram, Facebook, Telegram) продовжує функціонувати та готова до подальшого розміщення публікацій.
- Розроблено план подальшої інформаційної підтримки проєкту.
- Досягнута домовленість про розміщення публікацій про проєкт на онлайн-медіа ресурсі «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>) та узгоджений план та формат цих публікацій.
- Безкоштовно передано школам 100 квест-боксів.

### Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію проєкту.

Учні старших (10-12) класів тих 315 загальноосвітніх шкіл міста Києва, які беруть участь в проєкті, — понад 25 тис. учнів (згідно сайту «Освітня карта Києва» <https://osvita-map.monitoring.in.ua/school/>).

### Опишіть у кількісних та якісних показниках опосередковану (непряму) аудиторію проєкту.

- Учні старших (10-12) класів тих загальноосвітніх та спеціалізованих шкіл міста Києва, які не беруть участь в проєкті, — близько 15 тис. учнів (згідно сайту «Освітня карта Києва» <https://osvita-map.monitoring.in.ua/school/>).
- Кияни абітурієнти, які готуються до складання вступних іспитів з української мови та літератури — близько 24 тис. абітурієнтів (за даними ЗМІ по результатах 2020 року).
- Вчителі української мови та літератури.
- Директори шкіл, завучі з навчального процесу та класні керівники.
- Батьки учнів старших класів загальноосвітніх шкіл та абітурієнтів.
- Всі, хто цікавиться або захоплюється українською літературою.
- Гуртки та організації
- Бібліотеки.

Фон Тронова Н.Р.



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

Культурні потреби та інтереси цільової аудиторії були виявлені наступним шляхом:

- в процесі обговорення проєкту з директорами та завучами київських шкіл №№ 46, 98, 115, 187, 210;
- в процесі обговорення проєкту з його консультантом — Ходацькою Ольгою Миколаївною (заступник голови правління київської «Просвіти», Посол Миру, членкіня Національної Спілки журналістів України, членкіня Української асоціації письменників художньо-соціальної літератури, лауреатка Міжнародної премії ім. Володимира Винниченка в галузі української літератури і мистецтва 2019 року);
- в процесі спілкування та обговорення проблем проєкту із вчителями шкіл Солом'янського району міста Києва, експертами з шкільної освіти, з української мови і літератури;
- в процесі аналізу інформації програми ЗНО, яку ми отримали від навчальних закладів міста Києва;
- шляхом аналізу інформації у відкритих джерелах.

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

- Завдяки ігровій формі подачі навчального матеріалу ми задовольнимо потреби прямої цільової аудиторії в розважальнос-видовищному та ігровому контенті.
- Художньо-естетичні потреби цільової аудиторії будуть задоволені високим естетичним та художнім рівнем кінцевих продуктів проєкту.
- Сучасний формат подання матеріалу допомагає поліпшенню іміджу предмету серед учнів, спростовує "шароварне" представлення української культури.
- Кінцеві продукти проєкту здатні задовольнити пізнавальні та інформаційні потреби, оскільки в цих продуктах буде наведено нову, цікаву та корисну інформацію.

### **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)? Зазначте, у який спосіб та використовуючи які інструменти будете працювати з ними.**

- Державні установи освіти України зацікавлені в підвищенні рівня знань серед учнів.
- Державні установи культури та недержавні організації, які опікуються культурою, зацікавлені в підвищенні культурного рівня учнів та дорослих, в підвищенні рівня обізнаності в українській літературі.

*ОРОП Челеба І.С.*



**Які ключові повідомлення, яких спікерів буде обрано для поширення інформації про проєкт серед прямої (их) цільової (их) аудиторії (її), опосередкованої аудиторії, потенційних партнерів, широкої аудиторії? КЛЮЧОВІ ПОВІДОМЛЕННЯ ТА СЛОГАНИ:**

- Старт проєкту «Інтерактивна книга» — нове дихання в прикладній освітній технології “Навчайся граючи”.
- Новим квест-платформам — дорога до розуму і азарту сучасних учнів!
- Пропонуймо нові тематичні сфери для тестування у квест-ері!
- Квест проходь — відповіді до ЗНО знаходь!
- З друзями грай — літературу вивчай!

**СУТЬ ПРОЄКТУ, ЩО ЧЕРЕЗ КОМУНІКАЦІЮ ДОВОДИТЬСЯ ДО ЙОГО АУДИТОРІЇ**

Фіджитал-квест — це новий спосіб вивчення класичної української літератури.

Для проходження квесту використовуються набір оффлайн-загадок, з електронним начинням, та онлайн-платформа (сайт / вебдодаток), які для дітей стали більш звичними засобами отримання інформації, ніж традиційні паперові книжки. Частина загадок і завдань буде зібрана в книгу-бокс, частина буде реалізована на ігровій онлайн-платформі.

Впевнені, що для підвищення інтересу дітей до класичної літератури потрібно побудувати певний місток — місток, який буде включати зрозумілі та цікаві формати подачі інформації для сучасної дитини в ігровій формі.

**СПІКЕРИ ПРОЄКТУ**

До інформаційної кампанії долучаться такі спікери:

- Дмитро Ламза (наймолодший директор школи, медійний експерт),
- Олександр Андросов (ведучий єдиної ліцензованої в Україні телевізійної гри «що? Де? Коли?», голова клубу «бізнес-ліга «Що? Де? Коли?», голова інтелект-клубів в Україні).

Ці спікери мають ефірні можливості на телеканалах “1+1”, “СТБ”, “ТЕТ”, “УНІАН” і вони будуть з радістю використовувати свої ресурси в інтересах просування квест-гри “Інтерактивна книга”.

*Ольга Пронова*



• Крім того, Олександр Педан (<https://www.facebook.com/pedanos>, ведучий телеканалу «Новий», лідер проекту «Нова фізра»), також готовий надати ефірний час для популяризації нашого проекту.

• Актори телевізійного проекту «Improv Live Show» (<https://www.facebook.com/improvliveshow/>) готові супроводжувати проект в соціальних медіа Instagram, Facebook, Telegram.

• Анна Сидорук, операційна директорка ГС «Освіторія» (<https://osvitoria.org/>), неприбуткової громадської спілки, яка допомагає змінювати і розвивати освіту в Україні, створює інноваційні школи і програми, допомагає вчителям навчатись та надає доступ до якісної освіти малозабезпеченим дітям. Анна вже давно займається темою дистанційного навчання та готова допомагати нашому інноваційному проекту і розповідати про нього через онлайн-медіа ресурс «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>).

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

Інформаційний супровід проекту здійснюватиме партнер Громадська організація «Ліга життя», яка має можливість розповсюдити проект на 315 навчальних заклади міста Києва, оскільки має тісні стосунки із директорами та вчителями цих шкіл.

Спільно з цим партнером буде розроблено детальну комунікаційну стратегію проекту та чіткий медіа-план його інформаційної підтримки і проведення необхідних піар-заходів на кожному етапі реалізації проекту.

Основним інструментом просування буде бук-трейлер проекту.

## ОСНОВНІ КАНАЛИ КОМУНІКАЦІЇ

1) Соціальні медіа (Instagram, Facebook, Telegram):

- створення сторінок / каналів проекту;
- регулярна публікація на цих сторінках постів про перебіг проекту та про його учасників (ескізи ілюстрацій до онлайн- та офлайн-частини гри, фото та відео знімального процесу відео-реконструкцій, які будуть входити до бук-трейлера проекту тощо);
- публікація на цих сторінках анонсів важливих подій та заходів проекту;
- публікація постів про проект на сторінках спікерів проекту та партнерів проекту;

Фоп Пегова І.С.





- залучення сторінок та профілів вчителів, батьків та батьківських спільнот, профільних громадських організацій тощо.

2) Тематичні онлайн-медіа, онлайн-платформи та проекти:

- онлайн-медіа ресурс «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>);
- безкоштовна онлайн-платформа iLearn (<https://ilearn.org.ua/>), яка допомагає безкоштовно підготуватися до ЗНО
- висвітлення нашого проекту на ресурсах національної премії для вчителів-новаторів Global Teacher Prize Ukraine (<https://globalteacherprize.org.ua/>).

3) Телеканали (UA: Перший, UA: Культура, “5 канал”, “24 канал”, “Еспресо”, ТРК “Київ” та інші):

- інформаційні сюжети в новинах;
- участь журналістів в заходах проекту та подальше висвітлення цих заходів;
- участь представників проекту та його спікерів в тематичних програмах та шоу.

4) Радіо (Промінь, Громадське, UA: Українське радіо, Люкс ФМ, Радіо Максимум, Ностальжі):

- інформаційні сюжети в блоках новин;
- запрошення журналістів радіостанцій на заходи проекту задля подальшого їхнього висвітлення в інформаційних сюжетах;
- участь представників проекту та його спікерів в тематичних ток-шоу.

5) Загальнотематичні інтернет-видання (“Лівий Берег”, “Сьогодні”, “Цензор нет” та інші):

- висвітлення проекту в новинних матеріалах;
- інтерв'ю з представниками проекту та його спікерами;
- розповсюдження прес-релізів проекту;
- запрошення журналістів видань на заходи проекту та висвітлення цих заходів в матеріалах видань.

6) Спеціальні заходи за участю представників проекту, спікерів проекту, представників ЗМІ, представників державних установ, представників УКФ та Міністерства освіти, профільних громадських організацій, директорів шкіл, вчителів та учнів:

- прес-конференція про початок проекту;
- прес-конференція про завершення проекту та його результати.

З огляду на карантинну ситуацію в Києві, ці заходи можуть бути проведені в онлайн-форматі.

Фоп Чубова А.С.



**Які засоби масової інформації будуть висвітлювати реалізацію та результати проєкту (вказіть назви засобів масової інформації та кількість публікацій/матеріалів, які заплановані)?**

Для висвітлення перебігу реалізації проєкту та його результатів будуть залучені такі засоби масової інформації:

- телеканали UA: Перший, UA: Культура, "5 канал", "24 канал", "Еспресо", ТРК "Київ" та інші — не менше 10 сюжетів / програм про проєкт;
- радіостанції Промінь, Громадське, UA: Українське радіо, Люкс ФМ, Радіо Максимум, Ностальжі — не менше 10 сюжетів / програм про проєкт;
- загальнотематичні інтернет-видання "Лівий Берег", "Сьогодні", "Цензор нет" та інші — не менше 30 публікацій;
- тематичний онлайн-медіа ресурс «Освіторія».

**Яких кількісних та якісних показників ви плануєте досягти в результаті виконання інформаційної складової проєкту?**

- Сторінки проєкту в Instagram, Facebook, Telegram:
  - кількість публікацій — 60;
  - загальне охоплення по всіх публікаціях — 50 000 користувачів;
  - кількість лайків постів / фотографій / відео — 2 000
  - рівень залученості — 7 000;
  - кількість лайків профілю (сторінки) — 500.
- Кількість публікацій на сторонніх сторінках в соціальних мережах — 100, загальне охоплення по цих публікаціях — 25 000 читачів.
- Кількість публікацій в онлайн-ЗМІ — 30, загальне охоплення по цих публікаціях — 50 000 читачів.
- Кількість сюжетів / програм про проєкт на телеканалах — 10, загальне охоплення по цих сюжетах / програмах — 500 000 глядачів.
- Кількість сюжетів / програм про проєкт на радіостанціях — 10 загальне охоплення по цих сюжетах / програмах — 200 000 слухачів.
- Кількість заходів, проведених в рамках проєкту, — 2, в яких загалом візьмуть участь не менше 100 учасників.

**Яких довгострокових результатів вдасться досягнути завдяки реалізації проєкту? Що буде підтвердженням досягнення мети проєкту?**

Онлайн форма квест-гри (мобільна та стаціонарні версії) розповсюджена по школам України;

Зросла зацікавленість до самостійного опрацювання матеріалу з української мови та літератури у школярів старших класів;

Змінилося сприйняття іміджу предмету серед учнів, спростоване "шароварне" представлення української культури;



*Григорук М. С.*

Офлайн частина квесту реалізується за кошти майбутніх інвесторів.

**Опишіть соціальну (суспільну) цінність результатів проєкту.**

- Підвищення рівня знань серед учнів.
- Підвищення культурного рівня учнів та дорослих, в підвищенні рівня обізнаності в українській літературі.

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

Вільний доступ до напрацювань та кінцевих результатів проєкту буде забезпечений через:

- спеціальний сайт проєкту, що містить онлайн-частину квесту-гри;
- онлайн-ресурс проєкту iLern, на якому за попередньою домовленістю буде розміщено онлайн-складова квесту-гри;
- офлайнова складова гри — квест-бокс із механічними та електронними загадками буде поширюватись в школах, які беруть участь в проєкті, на вільній основі;
- інформація про перебіг проєкту та його результати буде розміщено у вільних засобах масової інформації.

Вільний доступ до продукту, створеного в рамках проєкту, передбачено самим проєктом. Це одна із умов для ефективного та широкого розповсюдження культурних продуктів проєкту. Більш того, активна комунікаційна робота в рамках проєкту спрямована на підвищення інтенсивності доступу до його результатів.

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

- Після закінчення проєкту його продукт і надалі буде доступним ЦА у вільному доступі за рахунок його розміщення на онлайн-ресурсі iLern, на якому за попередньою домовленістю буде розміщено онлайн-складову квесту-гри.

- Офлайн-складова кінцевого продукту (100 квест-боксів) буде безкоштовно передана школам. Ця передача буде підтверджена відповідними



*Фонд Мельниченко Надія Сергіївна*

документами в фінальній звітності.

- Після закінчення проєкту ми будемо здійснювати його подальший розвиток та інформаційну підтримку, що позначиться на подальшому зростанні показників ефєктивності проєкту. Ця діяльність буде підтримуватись в рамках діяльності заявника та його партнерів.
- Подальша підтримка та розвиток продукту після завершення проєкту в рамках програми УКФ буде здійснюватись за рахунок партнерів, зацікавлених громадських організацій шкільної освіти та інших неприбуткових організацій і фондів, що опікуються тематикою проєкту.

**Як організація-заявник планує ділитися здобутим досвідом з іншими організаціями? Чи планується створення партнерств з іншими організаціями, поза межами проєкту?**

- Нами запланована серія постів у соціальних мережах та статей на сторонніх профільних інтернет-ресурсах про те, як реалізовувався проєкт.
- Ми підготуємо та проведемо публічні лекції для фахівців на теми кроссекторального партнерства (можливо, за організаційної підтримки УКФ).

**Команда проєкту (основні виконавці)**

**ПІБ члена команди**

Грачова Надія Сергіївна

**Роль у проєкті**

керівник проєкту

**Перелік основних обов'язків**

Комунікує з УКФ (робота з менеджером проєкта). Загальне управління та контроль партнерами з метою виконання договірних домовленостей. У разі виявлення проблем- усуває їх. Узгоджує та підбирає склад команди на всіх етапах виробництва (он-лайн частина, оф-лайн та відео) та інших виконавців проєкту. Підписує договори, Акти виконаних робіт. Активно приймає участь в організації промоції проєкта, приймає участь у заходах проєкту. Співпрацює з юристом та бухгалтером, в тому числі приймає участь у роботі над фінальною звітністю проєкта. Контролює кошторис виконавців. Унеможлиблює збільшення вартості робіт. Тестує, коментує, узгоджує сценарій гри та бук-трейлера, всі графічні ескізи, завдання та загадки, матеріали та технологію роботи оф-лайн частини. Запобігає ризикам або оперативно вживає заходи у разі їх настання. Забезпечує

ФОП Грачова Н.С.



залученню експертів до реалізації проекту. Спілкується з керівництвом навчальних закладів, державних органів для більш ефективної промоції проекту. Контролює, щоб якість всіх частин проекту (он-лайн, оф-лайн та відео, бук-трейлер) були реалізовані так, як описувалося в Заявці проекту.

**Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)**

75%

**Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

Продюсер. Член Української кіноакадемії

Фільмографія

2019 — «Бальний корсль», повнометражний документальний фільм (за підтримки УКФ) (генеральний продюсер)

2019 — «Кіно-перформанс. Народний Малахій», повнометражний документальний фільм (на замовлення Міністерства культури України) (генеральний продюсер)

2019 — повнометражні документальні фільми «На схід», «АУ», «Вибір», «Веронські скарби» (виконавчий продюсер)

2019 — повнометражний документальний фільм «Висота 307.5» (креативний продюсер)

2018 — повнометражний документальний фільм «Луганський форпост» (креативний продюсер)

2017 — повнометражний документальний фільм «Перехрестя Балу» (режисер монтажу)

2014 — просвітницько-документальний фільм «Таїна Пінзеля», світова прем'єра відбулася у Франції в Луврі (режисер-постановник)

2005 — серія художніх фільмів Олеса Саніна «Любов це...» (звукорежисер)

(більш детальну інформацію див. в резюме, що додається до заявки)

**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**

ФОП

**ПІБ члена команди**

Дудка Іван Сергійович



ФОП Дудка І.С.

## **Роль у проекті**

Керівник команди створення онлайн платформи та арт-директор

## **Перелік основних обов'язків**

• участь у створенні сценарія квеста (виконуватиме консультування на етапі створення сценарія квеста, щоб узгодити творчу ідею із технічною реалізацією); • розробка візуальної концепції, яка буде відповідати затвердженому сценарію квеста (в якості арт-директора буде розробляти основний візуальний стиль ті рішення, які будуть покладені в основу розробки сторінок онлайн-частини квеста); • загальний стратегічний контроль процесу розробки веб-ресурса (як керівник студії дизайну Dudka Agency керуватиме базовим розподілом ресурсів команди та визначенням строків виконання робіт); • контроль та керування процесом розробки всіх візуальних матеріалів (дизайн сторінок веб-ресурсу, розробка анімації, дизайн промо-матеріалів, консультування при створенні оффлайн-складової квесту — квест-боксу).

## **Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)**

50%

## **Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

Команда компанії Dudka Agency займається розробкою дизайну для сайтів, мобільних додатків, аналітичних систем, програмною розробкою сайтів та веб-додатків, спеціалізується на створенні аналітично-статистичних рішень протягом 11 років. Досвід роботи нашого керівника в сфері розробки, дизайну та гейм-девелопменту становить 16 років, технічного директора - 18 років.

Dudka Agency успішно співпрацює з урядовими, та неурядовими інституціями, бізнес-групами, консалтинговими, юридичними агенціями, компаніями з розробки комп'ютерних ігор і так далі. В основі стратегії компанії лежать гнучкість та глибоке вивчення завдань, та цілей клієнта. Тому серед наших клієнтів - є невеликі компанії, що розуміють, наскільки наш підхід для них буде ефективним в перспективі; бізнес групи, для яких важлива постійна підтримка і швидка реакція; неурядові організації, для яких важливим є стабільний результат в обумовлені строки на високому рівні реалізації.

(більш детальну інформацію див. в резюме, що додається до заявки)

ФОР Третьякова Н.С.



**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**  
ФОП

**ПІБ члена команди**  
Василевич Людмила Леонідівна

**Роль у проєкті**  
бухгалтер

**Перелік основних обов'язків**

Забезпечує ведення бухгалтерського обліку, дотримуючись єдиних методологічних засад, встановлених Законом України "Про бухгалтерський облік та фінансову звітність в Україні", з урахуванням особливостей діяльності підприємства і технології оброблення облікових даних.

**Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проєктах)**  
100%

**Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

Професійний бухгалтер (головний бухгалтер, аудитор) з 15-річним досвідом роботи в області бухгалтерського і податкового обліку, аудиту фінансового стану підприємства, управління службою бухгалтерії. Досвід бухгалтерського супроводу проєктів за договорами із державними органами освіти та культури, Держкіно України, Українським Культурним Фондом.

- Ведення бухгалтерського обліку в повному обсязі.
- Ведення податкового обліку.
- Складання та здача бухгалтерської, податкової, фінансової, статистичної звітності.
- Складання, обробка, ревізія первинної документації всіх ділянок бухгалтерського і податкового обліку.
- Робота з контролюючими органами.
- Фінансовий моніторинг господарських операцій.
- Проведення аудиторських перевірок, написання звітів та видача аудиторського висновку.



ФОП Іржава Надія Сергієв

**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**

Договір цивільно-правового характеру

**ПІБ члена команди**

Дріз Марія Олександрівна

**Роль у проекті**

координаторка проекту

**Перелік основних обов'язків**

Координація роботи всіх учасників проекту та врегулювання організаційних моментів. Організація роботи команди проекту враховує гнучкі форми праці. Підтримує баланс між виконанням посадових обов'язків і приватним життям працівників і працівниць. Підтримує зусилля по досягненню гендерної рівності та залучає до неї весь колектив. Займається комунікацією всіх департаментів проекту. Прописує, заповнює таблиці з результатами творчих обговорень. Контролює вчасне виконання робіт згідно Робочого плану та діаграми Ганта. Доповідає про можливі проблеми, які можуть виникнути в процесі реалізації проекту. Після основних домовленостей з навчальними закладами узгоджує логістику. Займається організацією проведення загального тесту квест-гри. Проведення моніторингу та оцінки проекту.

**Зайнятість у проекті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проектах)**

94%

**Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

ОСВІТА:

2019 – Вступила до Інституту Міжнародних Відносин Київського Національного Університету імені Тараса Шевченка на факультет Міжнародні комунікації, членкіня Культурного Департаменту Університету.

2019 – Закінчила Ліцей №157 м. Києва з золотою медаллю

2017 – Закінчила англійську школу Dec School з дипломом рівня C1

2016 – Закінчила Goethe-Institut Ukraine з дипломом рівня B2

ДОСВІД РОБОТИ:

2019 – координатор-перекладач на повнометражному документальному

*Фоп Гречова Л.С. / Л.С.*





фільмі «Клітка для двох» (за підтримкиУКФ)  
2018 – координатор-перекладач на повнометражному документальному  
фільмі «Гідра» (за підтримки Держкіно України).

**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа  
- підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір,  
волонтер, інше)**

Договір цивільно-правового характеру

**ПІБ члена команди**

Джигурда-Миронова Ірина Вікторівна

**Роль у проєкті**

Авторка сценарію квест-гри для онлайн та офлайн частини

**Перелік основних обов'язків**

Аналіз літератури, розробка завдань для офлайну (квест-боксів),  
розробка завдань для онлайн платформи, розробка принципу взаємодії  
в командних завданнях, розписування сюжетних ліній, формування ТЗ,  
доопрацювання сценарія

**Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за  
основним місцем роботи або у інших проєктах)**

10%

**Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

Має багаторічний та різноманітний досвід у сфері гейм-дизайну та  
написання сценаріїв квестів як для онлайн, так і для офлайн проєктів  
розважального, корпоративного та соціального характерів. Понад 5  
років досвіду із написання сценаріїв для онлайн та офлайн квестів.  
понад 10 років досвіду у гейм-дизайні.

Наразі має в своєму портфоліо більше, ніж 20 написаних успішних  
сценаріїв квест-кімнат в Україні та за кордоном, численні сценарії  
корпоративних квестів та досвід розробки інноваційних форматів та  
продуктів в квест-індустрії, зокрема орієнтованих на адаптацію бізнесу  
до умов карантинних обмежень. Зокрема це унікальний концепт  
портативного квесту "Квест-куб" та кросплатформенні квестові рішення  
у форматі phygital.

(більш детальну інформацію див. в резюме, що додається до заявки)

*Ірина Джигурда-Миронова*



**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**

Договір цивільно-правового характеру

**ПІБ члена команди**

Кудінов Федір Балерійович

**Роль у проєкті**

розробник онлайн-частини проєкту

**Перелік основних обов'язків**

Програмна реалізація веб-додатку. Інтеграція веб-додатку до системи адміністрування з можливістю редагування окремих елементів.

Реалізація анімаційних ефектів веб-додатку. Первинне тестування роботи веб-додатку.

**Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проєктах)**

10%

**Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

Основна кваліфікація:

Понад 5 років досвіду роботи в якості розробника програмного забезпечення та верстання.

Front-end: HTML / CSS (preferably SCSS) / jQuery / JavaScript / Bootstrap 4 / Vue.js

Back-end: PHP (preferable Laravel Framework) / MySQL / WordPress

Інше: gulp / bower / git / npm / Pixel perfect

**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**

Договір цивільно-правового характеру

**ПІБ члена команди**

Ходацька Ольга Миколаївна

**Роль у проєкті**

Експертка-консультант з української мови та літератури



*Гришова Н.С. / Г.С.*

### **Перелік основних обов'язків**

Спираючись на проблемні місця у школярів щодо шкільної програми разом з командою проєкту корегує сценарій та завдання квесту.

### **Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проєктах)**

20%

### **Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

1981-1986 – Вінницький державний педагогічний інститут ім. М. Островського – вчитель української мови та літератури. Педагогічний стаж – 37 років.

#### Досвід роботи:

- 1980–1983 – вчитель початкових класів та німецької мови Славнянської восьмирічної школи Липовецького району Вінницької області;
- 1983–1984 – вчитель початкових класів Вінницької середньої школи № 9;
- 1986–1992 – викладач української мови та літератури Київського ПТУ № 5;
- 1992–2000 – вчитель української мови та літератури СЗШ № 187 м. Києва;
- 2000–2018 – заступник директора з навчально-виховної роботи, заступник директора школи з науково-методичної роботи спеціалізованої школи № 187 з поглибленим вивченням української та англійської мов м. Києва;
- 2017 – дотепер – методист гімназії-інтернату № 13 м. Києва.

(більш детальну інформацію див. в резюме, що додається до заявки)

### **Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**

Договір цивільно-правового характеру

### **ПІБ члена команди**

Савелов Олексій Вікторович

### **Роль у проєкті**

Режисер бук-трейлера

*ФОР Третьякова К.Р. Г.С.*



## **Перелік основних обов'язків**

Адаптація та розробка режисерського сценарію буктрейлера на основі квест-гри, бере участь в підготовчому, знімальному та монтажному періодах створення аудіовізуальної частини проєкту, узгоджую запропоновані локації, акторів, декорації та костюми.

## **Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за основним місцем роботи або у інших проєктах)**

30%

## **Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

Фільмографія:

2019 — Slenderbodies – Arrival (promo), спільна робота з Британським продакшеном Pulse Films UK, номінація на кращі музичні кліпи 2020 року на кінофестивалі South by Southwest USA (другий режисер) <https://youtu.be/H06fRiHfxYE>

2019 — Stormzy ft Headie One – Audacity (promo), спільна робота з Британським продакшеном COMPULSORY, номінація на кращий музичний кліп 2020 року на фестивалі UK Music Video Awards (другий режисер) <https://youtu.be/Zm7Zya6Hl50>

2019 — Kojey Radical - 25 (promo), спільна робота з Британським продакшеном COMPULSORY, номінації на кращий стиль 2019, краща операторська робота 2019 на фестивалі UK Music Video Awards (другий режисер) <https://youtu.be/Wqjfxjeo2t4>

2018 — Orel San – Basique (promo), спільна робота з французьким продакшеном НК CORP  
найкраще музичне відео року на фестивалі Victoires de la Musique 2018 (другий режисер)  
<https://youtu.be/2bjk26RwjyU>

2018 — Nao – Another Lifetime (promo), спільна робота з Британським продакшеном FRIEND  
London. номінації на кращий стиль 2018 на фестивалі UK Music Video Awards. (другий режисер, плівка 16mm) <https://youtu.be/FRCQ24V8eO8>

2018 — Lost and Found (short film), спільна робота з продакшеном Hanzo FZE



оран Надія К.Р. 19.07.2021

Дубаї/Лондон/Київ (другий режисер) <https://youtu.be/7vLUw00RStc>

2017 — UBISOFT 30 ANNIVERSARY (documentary), зйомка документального короткометражного фільму про перший комерційний ролик, в історії компанії UBISOFT, продакшн RADIOACTIVE FILM (реж, опер, монтаж) <https://youtu.be/-7z1CQ3lFCA>

2017 — 888 sport & casino (documentary), зйомка документального короткометражного фільму, продакшен 2332 FILMS (реж, опер, монтаж) <https://youtu.be/wTqLHlOkRF8>

2016 — MMA W.I.N FC HIGHLIGHTS (documentary), короткометражний фільм, хайлайти учасників чемпіонату змішаних єдиноборств в м. Шэньчжэнь, Китай (реж, опер, монтаж) <https://youtu.be/Hlu1EWIYaTY>

**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**

Договір цивільно-правового характеру

**ПІБ члена команди**

Дріз Олександр Якович

**Роль у проєкті**

виконавчий продюсер відеоскладової проєкту

**Перелік основних обов'язків**

Бере участь в створенні відеоматеріалів для онлайн-частини квесту-гри та в створенні бук-трейлера проєкту. Складає детальний ліміт витрат на виробництво. Створює знімальну групу і бере участь в керівництві її виробничо-економічною і фінансовою діяльністю. Контролює виконання робіт у встановлені планом строки і в межах кошторисно-фінансових асигнувань. Контролює історичну та фактичну достовірність матеріалу, забезпечує високий художній рівень відеопродуктів.

**Зайнятість у проєкті (у відсотковому співвідношенні до зайнятості за**

*Олександр Якович Дріз*



**основним місцем роботи або у інших проєктах)**

30 %

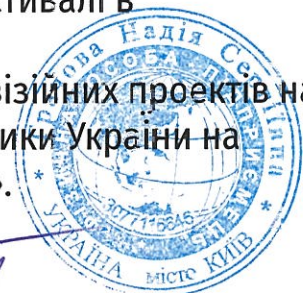
**Відповідний досвід (коротка біографічна довідка, не менше 800 знаків)**

Продюсер. Член Української кіноакадемії.

**ФІЛЬМОГРАФІЯ:**

- 2020 — короткометражний ігровий фільм «Одні» (за підтримки Держкіно, триває знімальний процес).
- 2020 — повнометражний документальний фільм «Евакуація» (за підтримки Держкіно).
- 2019 — цикл героїко-патріотичних телевізійних документальних фільмів «Бойові родини» (за підтримки УКФ). 1. Морська піхота [https://youtu.be/Xwсга3Qqb\\_k](https://youtu.be/Xwсга3Qqb_k), 2. Піхота <https://youtu.be/bArUUPQ5WZE>, 3. Десантно-штурмові війська <https://youtu.be/LHb5THgGaQA>, 4. Артилерія <https://youtu.be/eGZ1pl391zk>.
- 2019 — повнометражні документальні фільми за підтримки Міністерства культури України: «АУ», <https://youtu.be/2Z2Rqfs5qr8>, «На схід», <https://youtu.be/XVIwE59o5Po>, «Вибір», [https://youtu.be/WfS1M\\_rs2gg](https://youtu.be/WfS1M_rs2gg), «Висота 307.5», <https://youtu.be/KsQyксbus0Q> та «Веронські скарби», <https://youtu.be/pxiwekrG8Pk>.
- 2018 — повнометражні документальні фільми за підтримки Держкіно: «Гідра» (<https://youtu.be/T7thJxоxXUk>) та «Луганський форпост» (<https://youtu.be/4UPKI8TSx4w>).
- 2017 — повнометражні документальні фільми за підтримки Держкіно: «Заміновані вірністю» (<https://youtu.be/4iLiQYThVu4>), «Перехрестя Балу» ([https://youtu.be/Tz\\_lKkjrls](https://youtu.be/Tz_lKkjrls)) та «Одесити на Донбасі» (<https://youtu.be/6rt4hVkhoXl>).
- 2016 — повнометражні документальні фільми за підтримки Держкіно: «Іспит на людяність» (<https://youtu.be/CLumw6nHn1Q>) та «Війна на нульовому кілометрі» (<https://youtu.be/rNSjbdK2ak0>).
- У 2011–2014 рр. продюсував значну кількість презентаційної відеспродукції на замовлення транснаціональних та вітчизняних компаній, за що двічі поспіль в 2011 і 2012 роках отримав Гран-прі на міжнародному фестивалі «Краще корпоративне медіа».
- В 2010–2011 роках випустив багатомовний збірник відеофільмів для іноземців під назвою «Україна гостинна» на трьох мовах. Цей проєкт в той час презентував Україну на Канському кінофестивалі в національному павільоні.
- В 2007–2009 рр. розробив та реалізував ряд телевізійних проєктів на замовлення Міністерства праці та соціальної політики України на каналах «1+1», «СТБ», «УТ-1», «5 канал», ТРК «Київ».

Ф.О.П. Грозова І.С. Г.О.У.



- В 2007 р. створив на замовлення Міністерства культури і туризму України урядовий презентаційний фільм «Україна запрошує», озвучений чотирма мовами.
- У 2005–2006 рр. започаткував та реалізував цикл документальних фільмів «Справа честі» на каналах «1+1», УТ-1, «5 канал», ТРК «Київ» та інших. Перший документальний фільм даного циклу під назвою «Вдивляючись в 9 роту» 3 роки постійно демонструвався на каналі «1+1» на 9 травня.

**Форма фінансових стосунків із організацією-заявником (фізична особа - підприємець, договір цивільно-правового характеру, трудовий договір, волонтер, інше)**  
 ФОП

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

**РИЗИКИ, ПОВ'ЯЗАНІ ІЗ ОНЛАЙН-ЧАСТИНОЮ ПРОЄКТУ:**

- Технічні проблеми хостингу.

При виникненні будь-яких технічних проблем буде вироблено план переносу проєкту на резервний хостинг. Також з самого початку і протягом усього функціонування проєкту буде запроваджено механізм моніторингу функціонування онлайн-частини проєкту.

- Гравці не зможуть сформувати команду для проходження гри.

Передбачено гнучкий механізм проходження гри як одним, так і кількома гравцями.

- Недоступність офлайн-компонентів.

Передбачено варіант проходження гри без офлайн-компонентів.

- Порушення функціонування онлайн-складової гри внаслідок виходу нових версій браузерів.

До кошторису включено технічну підтримку, що забезпечить постійну сумісність проєкту з оновленнями програмного забезпечення.

- Повільний інтернет.

Проєкт буде адаптовано до функціонування в умовах повільного інтернету (оптимізація зображень, можливість попереднього завантаження тощо).

**ІНШІ РИЗИКИ:**

ФОП Трегова К.С. / Л.С.



- Затримки поставок матеріалів у зв'язку із погіршенням ситуації з COVID-19.

Для попередження зміщення строків реалізації проєкту план закупівель буде сформований з запасом. У найскладнішому випадку будуть використані матеріали із власного резерву.

- Можливий вихід з ладу певних елементів офлайн-квесту.

Страхування можливого виходу з ладу певних елементів офлайн-квесту буде реалізоване завдяки використанню рішень придатних для ремонту, а також наявності усієї необхідної технічної документації для його проведення.

- Потенційно можливі жорсткі карантинні обмеження у разі загострення ситуації із COVID-19 наразі вже передбачені у концепції квесту та не стануть перешкодою у реалізації проєкту.

Передбачено варіант проходження гри без офлайн-компонентів, тобто гравці зможуть формувати команди, знаходячись вдома.

- Раптова неможливість взяти участь в проєкті когось із членів команди (в тому числі з причини, пов'язаною з COVID-19).

В разі неможливості взяти участь в проєкті когось із членів команди, в максимально стислі строки буде знайдено заміну спеціалісту, перевагу буде надано кандидатам з відповідним досвідом роботи.

**Опишіть зовнішні ризики, що можуть вплинути на реалізацію проєкту, та шляхи їх мінімізації.**

- Недостатній рівень охоплення ЦА та її залученості у проєкт і його активності.

Такі проблеми можуть бути своєчасно виявлені завдяки регулярному постійному моніторингу основних показників активності ЦА та їх аналізу. Такі проблеми вирішуватимуться шляхом необхідної корекції контенту, інтенсивності його розміщення, а також за допомогою додаткових інструментів його просування.

- Недостатній рівень прийняття ЦА кінцевих культурних продуктів проєкту. Ця проблема буде виявлятися ще на стадії їхньої розробки шляхом опитування ЦА та замірів показників її зацікавленості, шляхом використання фокус-груп.

В цьому випадку будуть вноситись необхідні корективи в самі культурні продукти проєкту.

ГРОП Поговора К.Е.





- Перепони, пов'язані з обмеженнями, які можуть бути впроваджені з карантинною ситуацією, пов'язаною з COVID-19.

За виникнення жорстких карантинних обмежень, команда буде максимально переведена на дистанційну роботу.

Весь підготовчий процес, розробка електроніки, виробництво тестового зразка, підготовка інструкцій тощо, може проходити дистанційно. Раз на тиждень будуть організовані зустрічі в обмеженому складі команди для тестування і обговорення результатів та доопрацювань тестового зразка.

Виробництво 100 ігрових боксів буде організоване по принципу конвейера і розділене на етапи для мінімізації взаємодій між членами команди. Таким чином ми зможемо значно зменшити кількість людей, які одночасно знаходяться в приміщенні, всі працівники будуть дотримуватись всіх належних заходів протидії поширенню вірусу і забезпечені всіма необхідними засобами (респіратори, санітайзери, тощо).

В такому випадку зйомки мають бути перенесені на інший термін, коли ці обмеження будуть зняті.

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

- Дотримання виконання графіку робіт на всіх етапах реалізації проєкту — керівник проєкту та координатор проєкту.
- Дотримання графіку використання коштів згідно кошторису — бухгалтер, юрист, керівник проєкту.
- Дотримання виконання графіку робіт із розробки онлайн-вої частини та відповідності ТЗ— керівник проєкту, координатор проєкту, розробник онлайн-частини проєкту.
- Дотримання виконання графіку робіт із виробництва відеоматеріалів та бук-трейлера проєкту та відповідності ТЗ— керівник проєкту, координатор проєкту, виконавчий продюсер.
- Дотримання виконання графіку робіт із виробництва офлайн-частини (квест-боксу) та відповідності ТЗ— керівник проєкту, координатор проєкту.
- Дотримання графіку формування (пакування) ігрових офлайн-комплектів та їхньої передачі до шкіл — керівник проєкту, координатор проєкту.
- Дотримання графіку проведення інструктажу із використання квест-гри — керівник проєкту, координатор проєкту.
- Моніторинг стабільності роботи онлайн-платформи проєкту — розробник онлайн-частини проєкту.
- Аналіз активності ЦА проєкту шляхом моніторингу — керівник проєкту, координатор проєкту: - кількості відвідувачів на сайті / у

2021 Погова І.С. І.С.



додатку гри; - кількості підписників соціальних сторінок проєкту; - кількість публікацій на соціальних сторінках проєкту; - рівень охоплення по публікаціях на соціальних сторінках проєкту; - кількість лайків постів / фотографій / відео на соціальних сторінках проєкту; - рівень залученості на соціальних сторінках проєкту; - кількість лайків профілю (сторінки); - інших кількісних охоплення, залучення та активності цільової аудиторії в соцмережах та в інтернеті; - кількості залучених до проєкту шкіл; - кількість залучених до проєкту учнів. Моніторинг рівня відвідування та рівня глибини занурення у ігровий процес буде відбуватися за допомогою Google Analytics. Ця система дає змогу зібрати детальні дані про відвідування, а саме: вікові категорії, гендерний розподіл, географію використання тощо. Також вона дозволить відслідковувати ті сторінки, або навіть завдання на певних етапах навчального квесту, які викликають труднощі і які необхідно оперативно усунути. • Моніторинг медіаактивності проєкту — керівник проєкту. координатор проєкту: - кількість публікацій на сторонніх сторінках в соціальних мережах; - кількість публікацій в онлайн-ЗМІ; - кількість сюжетів / програм про проєкт на телеканалах; - кількість сюжетів / програм про проєкт на радіостанціях; - кількість заходів, проведених в рамках проєкту.

## **Згоди та декларації**

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

Так

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

*Орел Тетяна К.С. Д.О.Д.*



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

Так

**В розрізі та з урахуванням норм Закону України «Про санкції» та рішень Ради національної безпеки і оборони України щодо застосування і скасування персональних спеціальних, економічних та інших обмежувальних заходів (санкцій) відносно громадян та юридичних осіб та з метою отримання гранту інституційної підтримки, цим гарантійним листом, шляхом підписання проектної заявки, підтверджую відсутність прямих та опосередкованих контактів із представниками (юридичними та фізичними особами) держави-агресора Російською Федерацією з 2014 року до цього часу.**

Так

РОП Гречова Г.С./Г.С.



## Декларація доброчесності

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

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

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

ПІБ Грантоотримувача

Підпис

Дата заповнення

Григорів Катерина Євгенівна

[Підпис]

\_\_\_\_\_

Фонд:

\_\_\_\_\_

Грантоотримувач:

[Підпис]



# Проект «Інтерактивна книга». Новий інтерактивний формат у сфері Edutainment

## РОБОЧИЙ ПЛАН ТА ТЕРМІНИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

Захід, вид діяльності	11 2020	12 2020	01 2021	02 2021	03 2021	04 2021	05 2021	06 2021	07 2021	Відповідальний член команди	Показники перевірки виконання заходу	Бюджет заходу (грн)
<b>1. Бухгалтерський та юридичний супровід проекту</b>										Людмила Василювич, бухгалтер; Юрист; Надія Грачова, керівник проекту		
<b>1.1. Бухгалтерський супровід проекту (ведення бухгалтерського обліку; звірення взаєморозрахунків з контрагентами; консультування щодо фінансових операцій; здійснення проплат; консультування щодо підготовки та складання бухгалтерської звітності; аналіз первинної документації).</b>										Людмила Василювич, бухгалтер; Надія Грачова, керівник проекту	- Всі грошові операції відповідним чином зафіксовані в бухгалтерському обліку - Всі взаєморозрахунки з контрагентами звірено. - Всі заплановані та необхідні для виконання проекту проплати здійснені. - Вся бухгалтерська звітність складена та направлена у відповідні контролюючі органи.	33 300
<b>1.2. Юридичний супровід проекту (підготовка, узгодження, складання договорів з командою проекту та партнерами; складання актів виконаних робіт / наданих послуг; складання реєстрів документів; формування пакетів документів для аудиторської перевірки).</b>								0.5 міс	0.5 міс	Юрист; Надія Грачова, керівник проекту	- Всі договірні документи оформлені та укладені. - Всі акти виконаних робіт / наданих послуг оформлені та укладені - Всі реєстри документів складені. - Всі документи, необхідні для аудиторської перевірки та пов'язані з юридичними моментами, підготовлено.	37 500
<b>2. Розробка онлайн-частини проекту</b>										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Іван Дулка, керівник команди створення онлайн платформи та арт-директор; Федір Кудінов, розробник онлайн-частини проекту;		

9001 Грачова Н.Г. Дізна



2.1. Аналіз літературних творів. Розробка сценарію гри Розробка завдань для онлайн-платформи														Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проєкту; Ольга Ходацька, експертка-консультант з української мови та літератури	- Обрано літературні твори для квесту. - Створено сценарій квесту. - Розроблені завдання для грацій квесту	
2.2. Розробка онлайн-платформи. Розробка дизайну онлайн-частини. Реалізація та доопрацювання функціональних можливостей, інтеграція відео-контенту. Налаштування інтерфейсу. Налаштування коректності взаємодії онлайн та офлайн форматів. Первинне тестування онлайн інструментів. Коригування та доопрацювання ТЗ на основі результатів тестування. Внесення доповнень та змін, фінальне тестування														Надія Грачова, керівник проєкту; Марія Дріз, координаторка проєкту; Іван Дудка, керівник команди створення онлайн платформи та арт-директор; Фелір Кудінов, розробник онлайн-частини проєкту; Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проєкту	- Створено згідно ТЗ та протестовано онлайн-частину гри.	228 975
3. Розробка офлайн-частини проєкту (квест-боксів)														Ольга Ходацька, експертка-консультант з української мови та літератури; Ірина Джигурда-Миронова, авторка сценарію квест-гри; Надія Грачова, керівник проєкту; Марія Дріз, координаторка проєкту		
3.1. Розробка завдань для офлайн-частини														Ольга Ходацька, експертка-консультант з української мови та літератури; Ірина Джигурда-Миронова, авторка сценарію квест-гри; Надія Грачова,	- Розроблено завдання для офлайн-частини	

Вона Терешка І.С.





4.3. Зйомки.										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Олексій Савелов, режисер; Олександр Дріз, виконавчий продюсер	- Отримано весь необхідний за сценаріями відеоматеріал, технічні та художні властивості якого повністю відповідають ТЗ.	
4.4. Монтаж та постпродакшен.										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Олексій Савелов, режисер; Олександр Дріз, виконавчий продюсер	- Вироблено всі необхідні відеоматеріали згідно сценарію та ТЗ. - Створено бук-трейлер проекту згідно сценарію та ТЗ.	
5. Етап проведення квесту-гри										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Іван Дулка, розробник онлайн-частини проекту; Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проекту; Федір Кудінов, розробник онлайн-частини проекту	43 500	
5.1. Пакування та формування ігрових офлайн-комплектів.			10 днів.							Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Іван Дулка, розробник онлайн-частини проекту; Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проекту; Федір Кудінов, розробник онлайн-частини проекту	- Сформовано (упаковано) 100 ігрових офлайн-комплектів.	
5.2. Розробка графіку інструктажів із використанням квест-гри, графіку проведення навчальних ігор та графіку передачі комплектів до шкіл згідно графіку.			0.5 міс.							Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Іван Дулка, розробник онлайн-частини проекту; Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проекту; Федір Кудінов, розробник онлайн-частини проекту	- Розроблено графік проведення інструктажів із використанням квест-гри Розроблено і графік проведення навчальних ігор. - Розроблено графік передачі комплектів до шкіл.	
5.3. Проведення інструктажів із лідерами учнівських спілнот для делегування функцій модераторів на мейсах.										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Іван Дулка, розробник онлайн-частини проекту; Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проекту; Федір Кудінов, розробник онлайн-частини проекту	- Згідно графіку проведено інструктаж із використанням квест-гри.	
5.4. Передача комплектів до шкіл згідно графіку.										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту;	- 100 офлайн-комплектів передано до шкіл згідно графіку.	

ФВМ Грочова Н.С. Др. Др.





5.5. Організація технічної підтримки та відстеження стабільності роботи платформи.						Іван Дулка, розробник онлайн-частини проекту; Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проекту; Федір Кудінов, розробник онлайн-частини проекту	Онлайн платформа проекту постійно працює в стабільному режимі.	
5.6. Проведення навчальних ігор.						Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту; Іван Дулка, розробник онлайн-частини проекту; Ірина Джигурда-Миронова, розробник офлайн-частини проекту; Федір Кудінов, розробник онлайн-частини проекту	- Проведені навчальні ігри згідно графіку	47 100
6. Інформаційний супровід						Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту	- Розроблено комунікаційну стратегію. - Розроблено медіа-план та контент-план	
6.1. Розробка комунікаційної стратегії Розробка медіа-плану та контент-плану.						Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту		
6.2. Створення, напішування та оформлення сторінок / каналів проекту						Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту	- Створено та запушено соціальні сторінки проекту в Instagram, Facebook, Telegram.	
6.3. Регулярна публікація на цих сторінках постів про перебіг проекту та про його учасників (ескізи ілюстрацій до онлайн- та офлайн-частини гри, фото та відео знімального процесу відео-реконструкції, які будуть вводити до бук-трейлеру проекту тощо); публікація на цих сторінках						Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту	- На соціальних сторінках проекту опубліковано не менше 60. - Зазначене охоплення по всіх публікаціях — не менше 50 000 користувачів. - Зазначена кількість лайків постів / фотографій / відео — не менше 2 000. - Зазначена кількість лайків профілів (сторінок) — не менше 500.	

9011 Грачова Н.Г.





6.8. Забезпечення виходу на українських радіостанціях інформаційних сюжетів в блоках новин. Забезпечення участі журналістів радіостанцій в заходах проекту та подальше висвітлення цих нагодів в інформаційних сюжетах. Забезпечення участі представників проекту та його спікерів в тематичних ток-шоу.										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту	- На радіостанціях вийшло не менше 10 сюжетів / програм про проект. - Загальне охоплення по цих сюжетах / програмах становить не менше 200 000 слухачів.	13 500
7. Фіналізація проекту										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту	- Досягнута домовленість про розміщення онлайн-складової на онлайн-ресурсі Лемп та укладений механізм передачі всіх необхідних матеріалів для цього розміщення. - Інформаційна платформа проекту (сторінки / канали проекту в соціальних медіа Instagram, Facebook, Telegram) продовжує функціонувати та готова до подальшого розміщення публікацій. - Розроблено план подальшої інформаційної підтримки проекту. - Досягнута домовленість про розміщення публікацій про проект на онлайн медіа ресурсі «Світороль» ( <a href="https://svitrolia.media/">https://svitrolia.media/</a> ) та укладений план та формат цих публікацій. - Безкоштовно передано школам 100 квест-боксів.	
7.2. Проаналізувати активність аудиторії проекту та медіактивності самого проекту за склади відповідні звіти.										Надія Грачова, керівник проекту; Марія Дріз, координаторка проекту	- Створено звіт активності ЦА проекту та зроблено його аналіз. - Зроблено звіт медіактивності проекту та його аналіз.	
8. Підготовка звітності										Надія Грачова, керівник проекту; Юрист; Людмила Василевич, бухгалтер		
8.1. Підготовка фінансового								0.5	0.5	Надія Грачова, керівник проекту;	Підготовлено та передано до УЖФ	

фот Грачова Н.С.



звіту											міс.	міс.	Юрист: Людмила Василенч, бухгалтер	фінансовий звіт	
8.2. Підготовка змістового звіту											0,5 міс.	0,5 міс.	Надія Грачова, керівник проєкту; Юрист: Людмила Василенч, бухгалтер	Підготовлено та передано до УКФ змістовий звіт	
8.3. Підготовка висновку аудитора											0,5 міс.	0,5 міс.	Надія Грачова, керівник проєкту; Юрист: Людмила Василенч, бухгалтер	Підготовлено та передано до УКФ висновок аудитора	



99001 Грачова д.р.  
Н.С.

# Проект «Інтерактивна книга»

## Новий інтерактивний формат у сфері Edutainment

### Концепція проекту

#### Суть проекту

Створення нового інтерактивного формату в сфері **Edutainment** (education + entertainment, навчання + розваги), що буде поєднувати ігрову онлайн-платформу, портативну офлайн-гру (з механічними та електронними компонентами) і кінематографічні матеріали (phygital + cinematic) — для максимального залучення гравців до тем української літератури та мови, розкриваючи їх у абсолютно новому аспекті. Поєднання ігрового, аудіовізуального та фізично-контактного досвіду в форматі командної гри максимально покращує засвоєння матеріалу, стимулює подальший інтерес та змінює стереотипні уявлення про шкільний курс літератури в учнів старших класів та абітурієнтів.

#### Актуальність проекту

На тлі пандемії COVID-19 та щорічних епідемій грипу особливо актуальною стає проблема освіти в умовах карантинних обмежень.

Сучасний формат подання, контролю та закріплення матеріалу шкільного курсу з української літератури потребує переосмислення і створення нових інструментів дистанційного навчання. Дуже важливим є фактор колективної взаємодії та комунікації, розвитку soft-skills між учнями задля збереження комфортного емоційного та психологічного стану в контексті змін в організації навчального процесу.

Ігрова форма подачі інформації допомагає поліпшенню іміджу предмету серед учнів, спростовує "шароварне" представлення української культури та допомагає вчителям подавати шкільний матеріал в інноваційному форматі.

Проект "Інтерактивна книга" базується на творах, включених до програми зовнішнього незалежного оцінювання (ЗНО) результатів навчання з української мови та літератури, здобутих на основі повної загальної середньої

*Григорук А.С.*



освіти, та розроблений задля того, щоб стати значущим додатком до набору навчальних інструментів.

## Відповідність пріоритетам програми «Культура плюс»

Відповідно до пріоритетів програми «Культура плюс» Українського культурного фонду, проєкт «Інтерактивна книга» має безпосереднє відношення до розвитку культурного ресурсу в сфері освіти, а також до створення нових / залучення існуючих мистецьких форматів та практик з інновативним підходом для подолання дистанції, обмежень та соціокультурних проблем, спричинених COVID-19.

## Унікальність проєкту

Перша кроссплатформенна реалізація поєднання сильних сторін онлайн- і офлайн-ігор та кінематографічної складової для залучення учнів і абітурієнтів до тем української літератури та культури. З точки зору подачі інформації «Інтерактивна книга» вирізняється серед усіх інших проєктів освітнього напрямку. До реалізації проєкту залучені провідні фахівці кожного напрямку з міжнародним досвідом.

Навчальний процес з використанням інструментів проєкту спрямований на:

- самостійне вивчення матеріалу та самостійне оцінювання рівня знань;
- колективний формат дистанційної взаємодії в умовах ізоляційних обмежень під час карантинних заходів;
- сучасну та близьку до сприйняття учням форму подачі інформації в рамках шкільної програми;
- відсутність безпосередньої участі вчителя в момент проходження квесту, що поєднує дозвілля із навчальним процесом.

## Інноваційність проєкту

На відміну від типового розповідного формату, проєкт — інтерактивний. Одночасно поєднує сучасний графічний дизайн (в тому числі героїв та авторів творів), онлайн-інтерфейс з офлайн-складовою (“phygital”), бук-трейлер. Також, буде надана можливість пройти квест виключно в онлайн-форматі.

*Ольга Трошева*



## Проект “Інтерактивна книга”:

- допомагає школярам емоційно перейнятися сюжетами творів української літератури (будуть використані методи нейробіки: ефективні зправи для активації мозку, що впливають на покращення пам'яті, синхронізацію двох півкуль мозку, роботу зі «сплячими» зонами мозку, підвищення рівня концентрації та інтелектуальної працездатності);
- забезпечує багаторівневе опрацювання матеріалу;
- формує у сприйнятті школярів новий — сучасний, зрозумілий та престижний імідж предмету;
- виключає необхідність участі вчителя під час проходження квестової гри, таким чином, додатково розвиваючи комунікативні навички, команду взаємодію та вміння самостійного опрацювання, аналізу та інтерпретації інформації. А отже — якісно підвищує рівень обізнаності.

Проект розроблений для можливості багаторазового використання із збереженням рівня ефективності незалежно від формату використання (повністю дистанційно за карантинних обмежень або у форматі альтернативної форми звичайних уроків за відсутності вчителя).

Офлайн-складова квесту реалізується завдяки спеціально розробленим в рамках проекту квест-боксам.

Орієнтуючись на основну ЦА в 315 навчальних закладів та обмежений розмір фінансування, яке надається за даною програмою від УКФ, ми дійшли до висновку, що оптимальним є виготовлення 100 квест-боксів, які повністю забезпечать реалізацію офлайн-складової проекту у всіх 315 шкслах. Квест-боксы надаються з розрахунку: 20 квест-боксів на один навчальний заклад в один робочий день, що становить 5 шкіл за один робочий день; етап проведення Квест-гри заплановано на березень, квітень, травень 2021 року, що складає 63 робочих дні.

Інноваційність бук-трейлера проекту полягає в тому, що в ньому поєднується промо як самого проекту, так і тих творів, які використовуються в квест-грі.

- Бук-трейлер проекту є основним інструментом просування фіджитал-квесту серед цільової аудиторії проекту.
- Бук-трейлер проекту виконуватиме також функцію соціального відеоролику, який пропагує українську літературу серед дітей та спонукає школярів до прочитання творів, які включені в шкільну програму та ЗНО.

*Олена Горева І.С.*



- Бук-трейлер буде включати ті твори, які використовуються в квесті.

## Основна мета проєкту

Сприяти підвищенню інтересу молоді до української літератури та мови, зокрема — учнів 9–11 класів загальноосвітніх навчальних закладів, шляхом створення освітньої квест-гри «Інтерактивна книга» до березня 2021 року.

## Цілі проєкту

### Ціль 1

Створити інноваційну навчальну інтерактивну гру в новому для України форматі в сфері Edutainment (education + entertainment, навчання + розваги), яка буде поєднувати ігрову онлайн-платформу, портативну онлайн-гру (з механічними та електронними компонентами) і кінематографічні матеріали (phygital + cinematic).

### Завдання:

- детально проаналізувати твори з української літератури, які включені до програми ЗНО;
- визначити з викладачами української літератури та мови такі труднощі, що виникають у учнів під час освоєння матеріалу;
- написати сценарій квест-гри, детально описавши локації, взаємодію між героями, завдання для учасників та правила гри;
- написати технічне завдання для команди-партнера, що буде працювати над онлайн-складовою;
- розробити та стилізувати у вигляді книги 100 ігрових квест-боксів із механічними та електронними загадками;
- розробити / створити літературний та режисерський сценарій відео художніх реконструкцій, які будуть інтегровані в гру;
- провести зйомки та монтаж аудіовізуальної частини для гри.

### Результат:

Створено інтерактивну квест-гру тривалістю 45 хвилин до березня 2021 року

*Григор Третьяков д.т.*





### **Індикатори досягнення результатів:**

- Визначено ті твори української літератури, які будуть задіяні в проєкті.
- Створено сценарій квест-гри та сценарій бук-трейлера проєкту
- Розроблено правила гри.
- Розроблено ТЗ для онлайн- та офлайн-складових проєкту.
- Виготовлено 100 ігрових квест-боксів.
- Проведено зйомки та монтаж аудіовізуальної частини для гри.
- До березня 2021 року створено інтерактивну квест-гру тривалістю 45 хвилин.

## **Ціль 2**

Навчити представників шкіл, які будуть залучені до проєкту згідно робочого плану, ефективно застосовувати гру в навчальному процесі.

### **Завдання:**

- 1) Розробити методичні інструкції (онлайн) з детальним описом використання квест-гри.
- 2) Розіслати ці інструкції навчальним організаціям.
- 3) Провести 3 онлайн-зустрічі з представниками шкіл щодо інформування та демонстрування роботи квест-гри зі зворотнім зв'язком.
- 4) Передати школам ігрові квест-бокси.

### **Результат 1:**

Представники шкіл можуть здійснювати самостійну роботу у класах з квест-грою.

### **Індикатори досягнення результатів:**

- Навчальним організаціям надіслані онлайн методичні інструкції з детальним описом використання квест-гри.
- Проведено 3 онлайн-зустрічі з представниками шкіл щодо інформування та

група Пирогова Н.С.



демонстрування роботи квест-гри.

- Представники шкіл здійснюють самостійну роботу у класах з квест-грою.

### Ціль 3:

Залучити до проекту 315 навчальних закладів (згідно плану) та здійснити ефективну промоцію проекту.

### Завдання:

- 1) Розробити / створити літературний та режисерський сценарій бук-трейлера проекту.
- 2) Провести зйомки бук-трейлера проекту та змонтувати бук-трейлер проекту (з використанням відеоматеріалів, що були створені для інтерактивної гри).
- 3) Провести онлайн-презентацію проекту за участю спільноти батьків, вчителів та представників громадських організацій, які працюють зі школами.
- 4) Організувати медійну підтримку на проектах партнера.
- 5) Залучити до проекту спікерів, представників інтелект-клубів України та медійних персон.

### Результат 1:

Створено бук-трейлер проекту до квітня 2021 року.

### Результат 2:

проект популярний та має високі показники впізнаваності.

### Індикатори досягнення результатів:

- До квітня 2021 року створено бук-трейлер проекту.
- Проведено онлайн-презентацію проекту.
- До проекту залучено 315 навчальних закладів середньої освіти міста Києва.

### Ціль 4



Забезпечити подальше функціонування та розвиток проекту для продовження його довгострокового впливу проекту.

### **Завдання:**

- 1) Забезпечити вільний доступ до результатів проекту після його закінчення за рахунок його розміщення на онлайн-ресурсі iLern, для чого провести переговори з iLern про розміщення онлайн-складової квесту-гри.
- 2) Забезпечити подальшу інформаційну підтримку результатів проекту.
- 3) Провести переговори з ГО «Освіторія» з приводу розміщення після закінчення проекту публікацій про проект на онлайн-медіа ресурсі «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>) та узгодити план та формат цих публікацій.
- 4) Безкоштовно передати школам офлайн-складову кінцевого продукту (100 квест-боксів).

### **Результат 1:**

Онлайн-складова проекту готується до розміщення на онлайн-ресурсі iLern.

### **Результат 2:**

Все підготовлено для подальшої інформаційної підтримки проекту.

### **Індикатори досягнення результатів:**

- Досягнута домовленість про розміщення онлайн-складової на онлайн-ресурсі iLern та узгоджений механізм передачі всіх необхідних матеріалів для цього розміщення.
- Інформаційна платформа проекту (сторінки / канали проекту в соціальних медіа Instagram, Facebook, Telegram) продовжує функціонувати та готується до подальшого розміщення публікацій.
- Розроблено план подальшої інформаційної підтримки проекту.
- Досягнута домовленість про розміщення публікацій про проект на онлайн-медіа ресурсі «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>) та узгоджений план та формат цих публікацій.

*ООН Грехова І.*



- Безкоштовно передано школам 100 квест-боксів.

## Цільові аудиторії проєкту

### Прямі цільові групи проєкту

- Учні старших (10-12) класів тих 315 загальноосвітніх шкіл міста Києва, які беруть участь в проєкті, — понад 25 тис. учнів (згідно сайту «Освітня карта Києва» <https://osvita-map.monitoring.in.ua/school/>).

### Непряма цільова аудиторія проєкту

- Учні старших (10-12) класів тих загальноосвітніх та спеціалізованих шкіл міста Києва, які не беруть участь в проєкті, — близько 15 тис. учнів (згідно сайту «Освітня карта Києва» <https://osvita-map.monitoring.in.ua/school/>).
- Кияни абітурієнти, які готуються до складання вступних іспитів з української мови та літератури — близько 24 тис. абітурієнтів (за даними ЗМІ по результатах 2020 року).
- Вчителі української мови та літератури.
- Директори шкіл, завучі з навчального процесу та класні керівники.
- Батьки учнів старших класів загальноосвітніх шкіл та абітурієнтів.
- Всі, хто цікавиться або захоплюється українською літературою.
- Гуртки та організації
- Бібліотеки.

Культурні потреби та інтереси цільової аудиторії були виявлені наступним шляхом:

- в процесі обговорення проєкту з директорами та завучами київських шкіл №№ 46, 98, 115, 187, 210;
- в процесі обговорення проєкту з його консультантом — Ходацькою Ольгою Миколаївною (заступник голови правління київської «Просвіти», Посл. Миру, членкіня Національної Спільноти журналістів України, членкіня Української асоціації письменників художньо-соціальної літератури, лауреатка Міжнародної премії ім. Володимира Винниченка в галузі української

Ольга Ходацька



літератури і мистецтва 2019 року);

- в процесі спілкування та обговорення проблем проекту із вчителями шкіл Солом'янського району міста Києва, експертами з шкільної освіти, з української мови і літератури;
- в процесі аналізу інформації програми ЗНО, яку ми отримали від навчальних закладів міста Києва;
- шляхом аналізу інформації у відкритих джерелах.

## Задоволення культурних потреб цільової аудиторії

- Завдяки ігровій формі подачі навчального матеріалу ми задовольнимо потреби прямої цільової аудиторії в розважально-видовищному та ігровому контенті.
- Художньо-естетичні потреби цільової аудиторії будуть задоволені високим естетичним та художнім рівнем кінцевих продуктів проекту.
- Сучасний формат подання матеріалу допомагає поліпшенню іміджу предмету серед учнів, спростовує "шароварне" представлення української культури.
- Кінцеві продукти проекту здатні задовольнити пізнавальні та інформаційні потреби, оскільки в цих продуктах буде наведено нову, цікаву та корисну інформацію.

## Зацікавлені сторони проекту

- Державні установи освіти України зацікавлені в підвищенні рівня знань серед учнів.
- Державні установи культури та недержавні організації, які опікуються культурою, зацікавлені в підвищенні культурного рівня учнів та дорослих, в підвищенні рівня обізнаності в українській літературі.

## План реалізації проекту

### 1. Підготовчий етап

1. Розробка сценарію гри



- 1.1. Аналіз творів
- 1.2. Розробка завдань для офлайну (квест-боксів)
- 1.3. Розробка завдань для онлайн-платформи
- 1.4. Розробка принципу взаємодії в ксмандних завданнях
- 1.5. Розписування сюжетних ліній
- 1.6. Доопрацювання сценарію в процесі роботи
2. Підготовка первинних ескізів елементів офлайн-формату
3. Формування плану закупівель
4. Формування фінального ТЗ на розробку онлайн-платформи
5. Формування фінального ТЗ на дизайнерські матеріали
6. Формування фінального ТЗ на відеоматеріали для онлайн-частини проекту, написання сценарію бук-трейлера проекту.
7. Формування попереднього списку додаткових візуальних матеріалів (логотип проекту, рекламні банери, тощо)
8. Формування плану інформаційної підтримуючої кампанії

## 2. Розробка гри

### 2.1. Відеоматеріали для онлайн-частини проекту, бук-трейлер проекту:

- Розробка режисерського сценарію та графіку зйомок на основі ТЗ
- Підбір виконавців, акторів та локацій
- Підбір та розробка костюмів і декорацій
- Зйомки
- Монтаж та постпродакшен

### 2.2. Офлайн частина (квест-бокс):

- Розробка дизайну квест-боксу
- Створення креслень для виробництва квест-боксу
- Розробка електроніки (схеми, підбір оптимальних компонентів)
- Закупка матеріалів для тестового зразка
- Виробництво тестового квест боксу
- Коректування та доопрацювання ТЗ на основі результатів тестування
- Закупка матеріалів для виробництва 100 квест-боксів (дерево, метал, поліуретани, електроніка, кріплення, тощо)
- Виробництво ігрових квест-боксів
- Підготовка супровідної документації
- Тестування



### 2.3. Онлайн частина:

- Розробка онлайн платформи, інтерактивних інструментів взаємодії
- Реалізація та доопрацювання функціональних особливостей, інтеграція відео-контенту
- Налаштування інтерфейсу
- Налагодження коректності взаємодії онлайн та офлайн форматів
- Первинне тестування онлайн інструментів
- Коригування та доопрацювання ТЗ на основі результатів тестування
- Внесення доповнень та змін, фінальне тестування

### 2.4. Комплексний фінальний прогон проекту на тестових групах

## 3. Запуск гри

- Пакування та розподіл ігрових офлайн-комплектів
- Формування графіку передачі комплектів до шкіл згідно графіку
- Проведення інструктажу із лідерами учнівських спільнот для делегування функції модераторів на місцях
- Організація технічної підтримки та відстеження стабільності роботи платформи
- Проведення навчальних ігор

## 4. Фіналізація проекту

- Збір та сортування статистики проходження ігор учнями різних шкіл
- Збір та аналіз вражень у учасників проекту серед гравців
- Збір та аналіз вражень у учасників проекту серед викладачів та адміністрації
- Збір на аналіз загальної статистики щодо кількості учасників проекту
- Підготовка звіту про якісні та кількісні показники проекту.

## Деталі реалізації

Проект реалізується в універсальному варіанті, тобто не втрачатиме своєї ефективності незалежно від динаміки розвитку ситуації із пандемією. В будь-якому разі є ефективним доповненням до класичної програми навчання.

Високий рівень залученості у гру — та відповідно з матеріал — досягається



завдяки:

- Командному формату;
- Персоналізації онлайн та офлайн складових для кожного учасника (члена команди) з першого крску гри - вибору власного персонажа;
- Необхідності пояснювати та ділитись даними наявними у кожного з учасників для вирішення колективних завдань;
- Високому рівню інтерактивності;

Високий рівень інтерактивності забезпечується:

- Постійною необхідністю взаємодії між офлайн та онлайн складовою на кожному етапі (слайді) гри;
- Наявності унікального інтегрованого тематичного відео-контенту;
- Стилізації звернень авторів творів від першої особи, в тому числі у відео-форматі;
- Функціональним інтерактивним елементам.

Онлайн-платформа містить:

- Опцію вибору персонажу для кожного із гравців для максимального рівня залучення на самому початку квесту, асоціативного референсу із форматом розважальної комп'ютерної гри та персоналізації через підсвідоме ототожнення себе із обраним персонажем;
- Функціональні інтерактивні елементи, зокрема інтерактивні стилізовані підказки;
- Унікальний відео-контент, що є органічною складовою сюжету квесту;
- Персоналізований онлайн контент (загадки та підказки) для кожного гравця, недоступні в інтерфейсі інших членів команди.





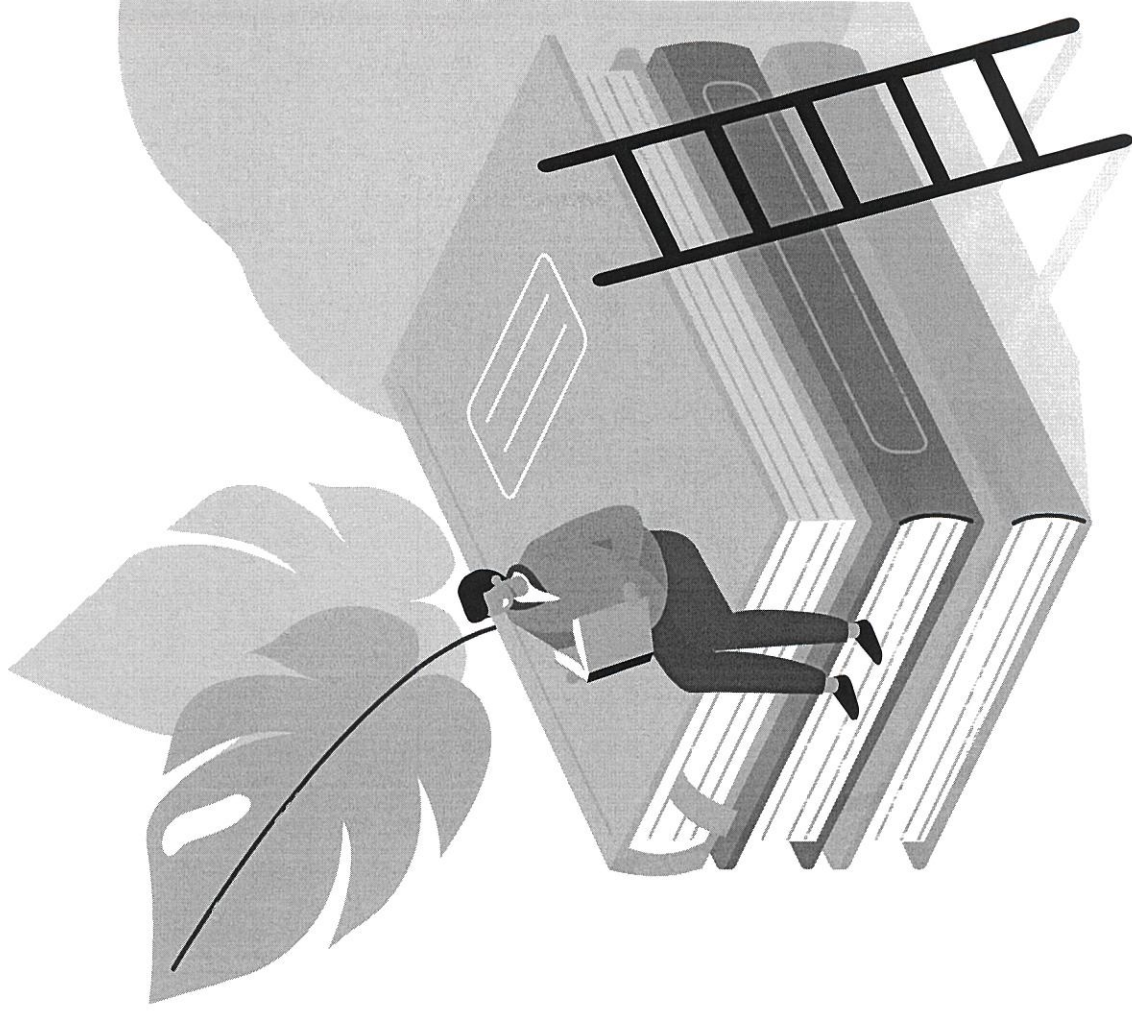
УКРАЇНСЬКИЙ  
КУЛЬТУРНИЙ  
ФОНД

+38 (044) 504-22-66  
info@ucf.in.ua

ОНЛАЙН-КВЕСТ | ІНТЕРАКТИВНА КНИГА

# Відродження української літератури

РОЗПОЧАТИ КВЕСТ



# Передісторія

Колись українська література була великою і могутньою державою, де у кожного героя було своє місце і своя історія. Але стався жахливий землетрус, через який піднялась паніка, всі історії змішались і розкололись на сотні маленьких островів. Подорожуючи між островами – допоможіть відтворити порядок в українській літературі.

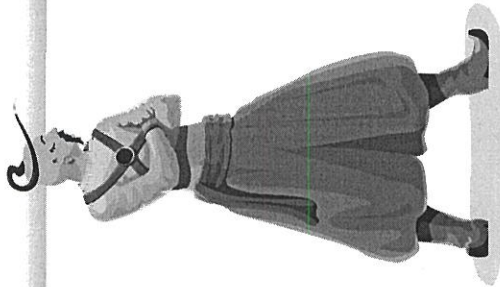
## РОЗПОЧАТИ ПОДОРОЖ

Вітаю, я дух мудрості  
Українського народу, якщо  
вас потрібна буде допомога –  
вертайтеся до мене.



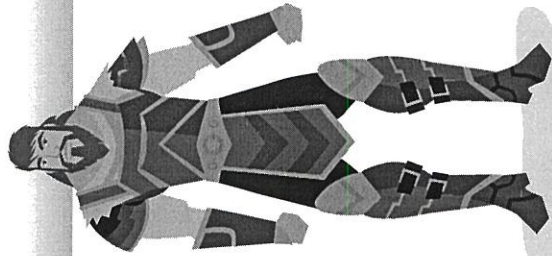
## Оберіть головного героя

Кожен персонаж має свої унікальні навички, які стануть вам у пригоді



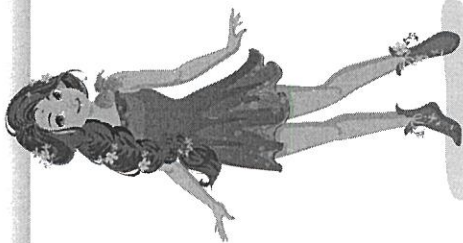
**Еней**

Еней був парубок моторний  
і хлопець хоть куди козак



**Максим Беркут**

Істинний син свого батька, Захара  
Беркута. Максим — справжній патріот



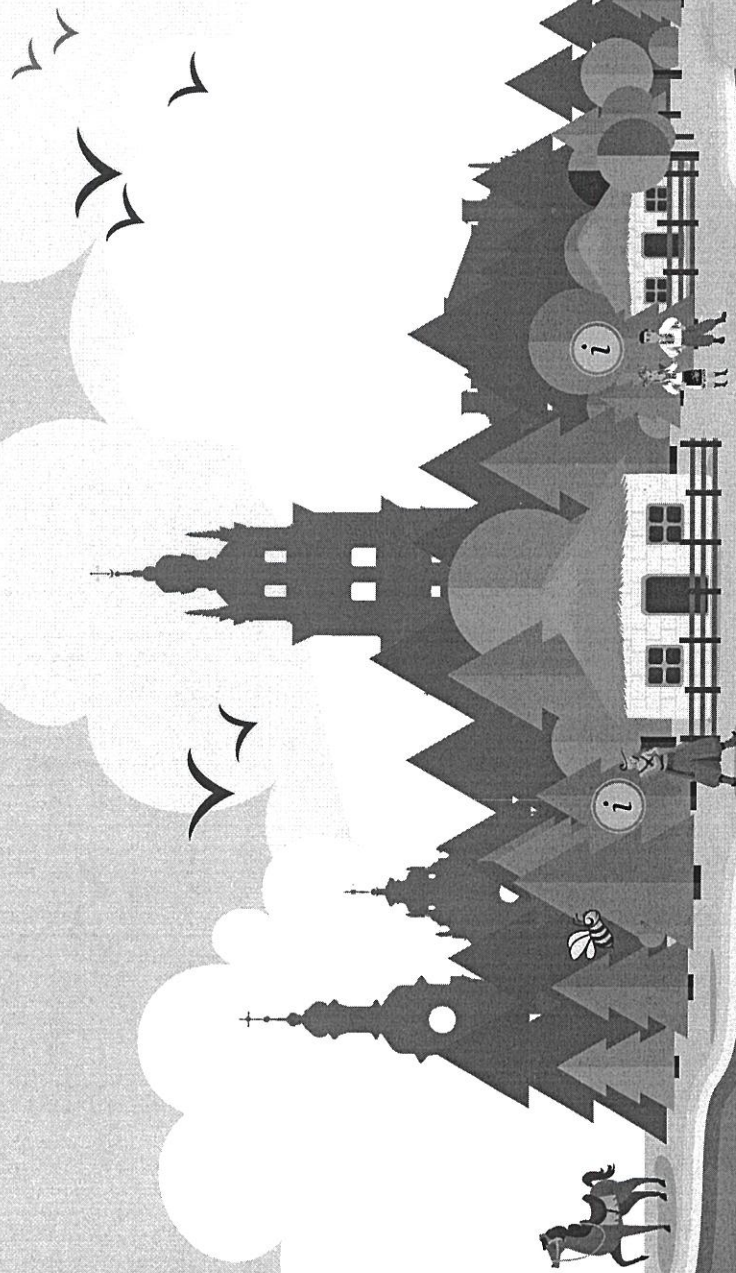
**Мавка**

Безсмертна краса та невмируща  
сила природи

ОБРАТИ ГЕРОЯ



*Handwritten signature in blue ink.*

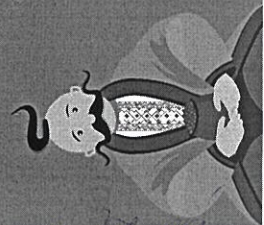


У моєму творі все пішло на шкереберть. Віднови події. Ти повинен знайти істину!

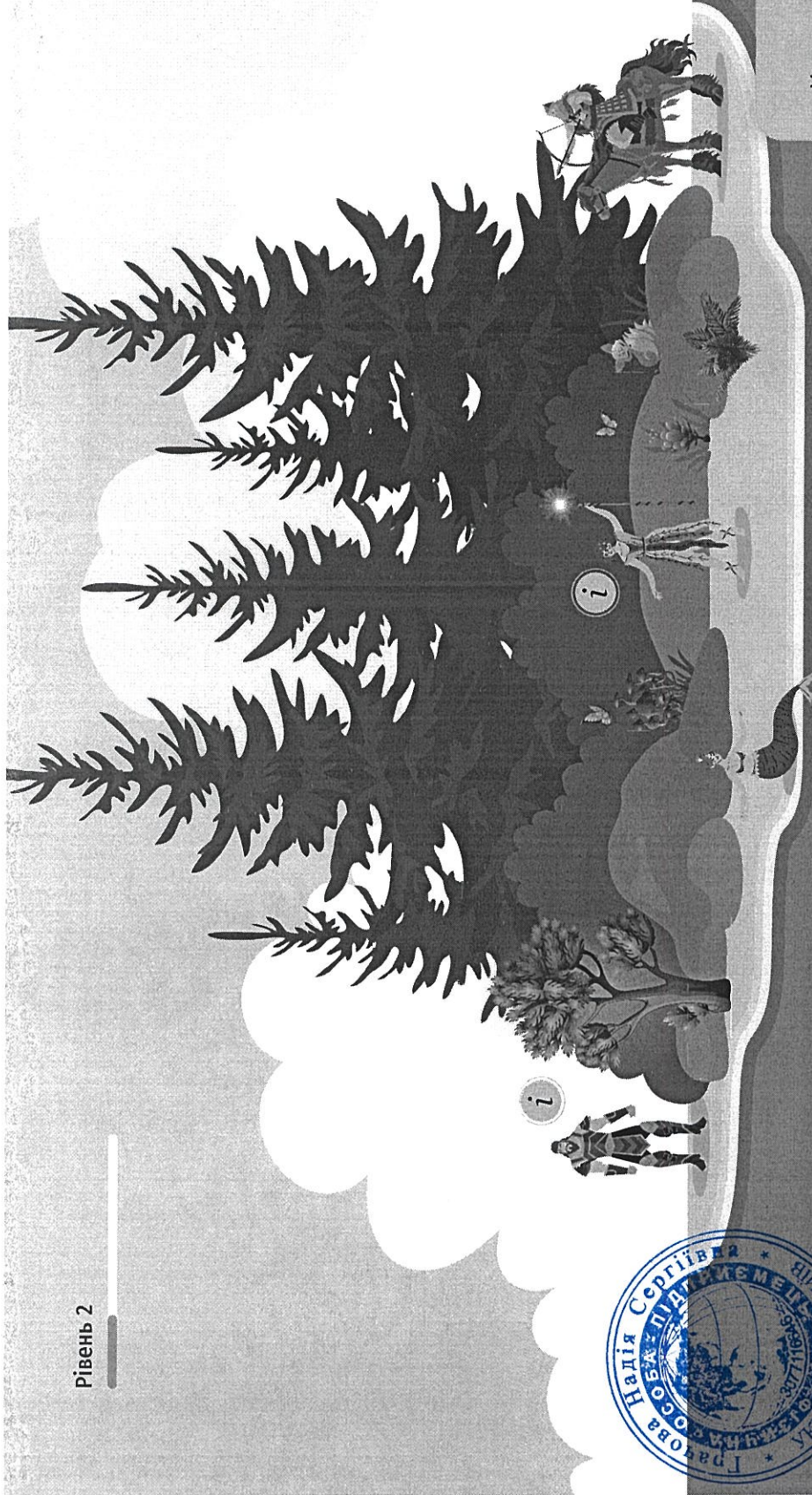
### Острів Мудрості

Першим на вашому шляху опинився острів Мудрості з творами Тараса Шевченка. Допоможіть відтворити порядок у його творах

ДОПОМОГТИ



© 2017 Третья Национальная Конференция по развитию культуры в Украине

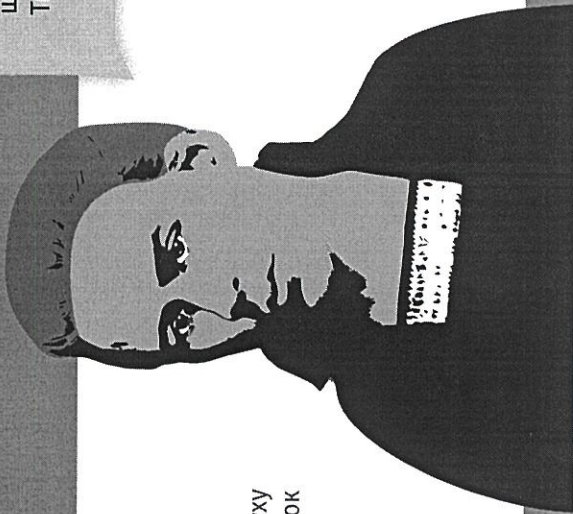


## Острів Духу

Другим на вашому шляху опинився острів Духу  
Лесі Українки. Допоможіть відтворити порядок  
у її творах

ДОПОМОГТИ

У моєму творі все пішло на  
шкереберть. Віднови події.  
Ти повинен знайти істину!





i

i

i

i

i



## Лісова пісня

На острові Духу знаходиться твір Лесі Українки  
"Лісова пісня", допоможи знайти її героїв

ОГЛЯНУТИ ОСТРІВ

МОН ПІСНЯ І О ПІСН

**Розставте у правильній послідовності  
строки з твору Івана Франка**

*Чого звертаєш ти до мене  
Чудові очі ті ясні,  
Сумні,*

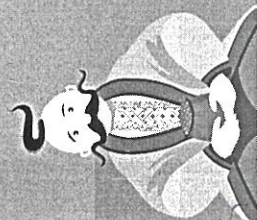
*Чого являєшся мені  
У сні?*

*Чому уста твої німі?*

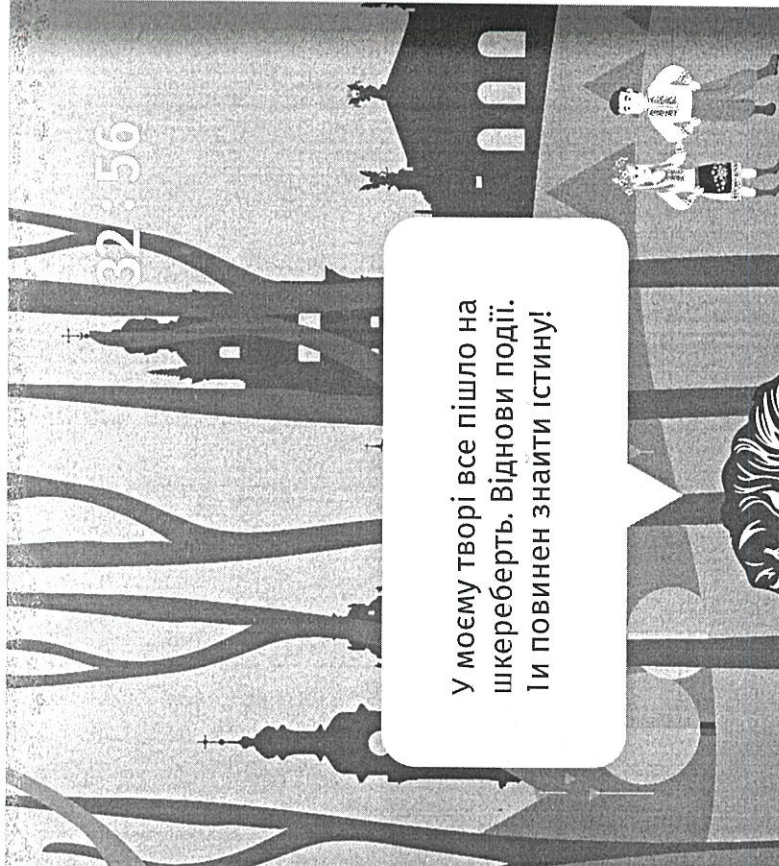
*Який докір, яке страждання,  
Яке несповнене бажання*

*Нсмов криниці дно студене?*

**ВІДПОВІСТІ**



**У моєму творі все пішло на  
шкереберть. Віднови події.  
Ти повинен знайти істину!**



УКРАЇНСЬКИЙ  
КУЛЬТУРНИЙ  
ФОНД

+38 (044) 504-22-66  
info@ucsf.in.ua

# Леся Українка



ПРОПУСТИТИ ВІДЕО >>



© 2015 Український культурний фонд



+38 (044) 504-22-66  
info@ucf.in.ua

УКРАЇНСЬКИЙ  
КУЛЬТУРНИЙ  
ФОНД



ПРОПУСТИТИ ВІДЕО >>

Вона виступала в ефірі

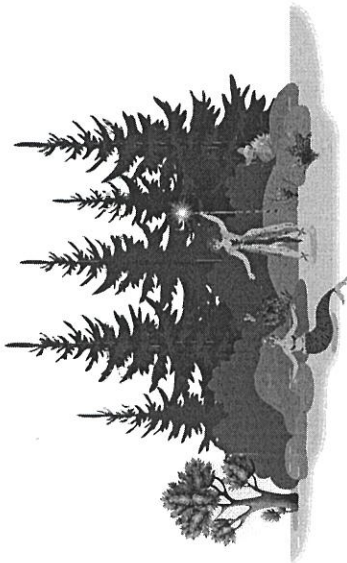
## Перевірте свої знання

Щоб отримати додаткові бали – дайте відповіді на запитання

### Леся Українка "Лісова пісня"

За жанром «Лісова пісня»

- новела
- поема
- драма-феєрія
- роман у віршах



### Тарас Шевченко "Заповіт"



### Іван Котляревський "Енеїда"



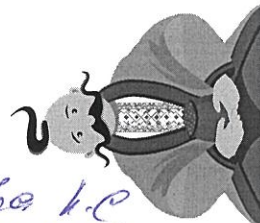
### Михайло Коцюбинський "Тіні забутих предків"



ПЕРЕВІРИТИ ЗНАННЯ



Доп. Терешко І.С.  
14.08



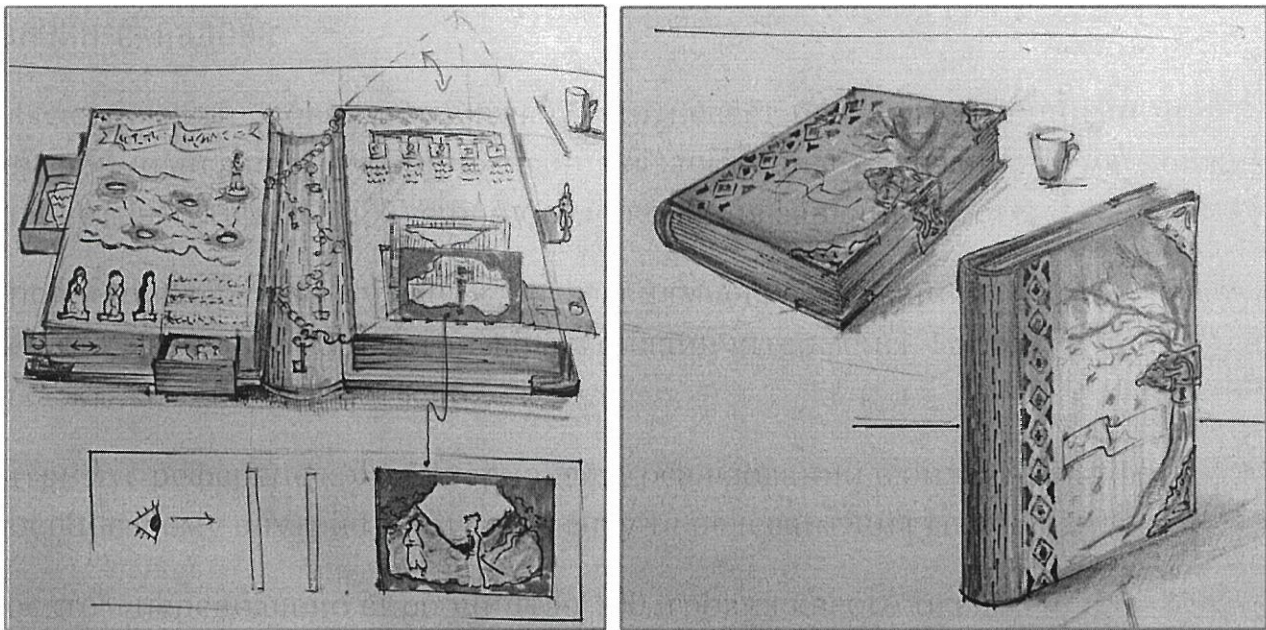
## Офлайн-складова

Являє собою стилізований у вигляді книги квест-бокс із механічними та електронними загадками, прихованими зачиненими нішами, доступ до яких гравці отримують по мірі успішного виконання завдань квесту;

Наповнення квест-боксу необхідне гравцям для просування сюжетом квесту так само, як і інформація отримана в онлайн інтерфейсі. Їх ролі підказка/загадка чергуються;

Підтримує референс комп'ютерної гри, реалізований в онлайн платформі, завдяки своєму внутрішньому контенту та релевантній стилізації;

проектом передбачено виробництво 100 ігрових квест-боксів.



### Концепція квестової складової

- Інтерактивна квест-гра з української літератури розробляється із розрахунковою тривалістю гри у 45 хвилин, на основі 3-5 знакових творів та 5-10 додаткових, орієнтовною кількістю загадок у діапазоні від 20 до 30 на гру;
- Квест-гра реалізується у командному форматі при запланованому складі команди у 3-4 гравця;
- Учасники можуть змінювати персонажів проходячи квест декілька разів;
- У фіналі квесту кожен гравець, команда якого успішно завершила квест,



9001 Творова 1.  
17.05

отримує сувенір-подарунок;

- Для успішного проходження квесту, усім членам команди необхідно вивчити, проаналізувати та пояснити іншим гравцям інформацію отриману ними як в онлайн інтерфейсі, так і в квест-боксі;
- Принцип загадок розробляється таким чином, щоб відповідь можна було отримати здебільшого за участі всіх гравців команди;
- Команда проходить квест самостійно, без необхідної участі модератора безпосередньо у процесі гри. Таким чином, за своєю сутністю, гра набирає ознак воркшопу.

## Відео-контент

Відео в цьому проекті буде використовуватись в якості відеоматеріалів для онлайн-частини квесту та в якості бук-трейлера проекту.

Відеоматеріал включає в себе унікальні стилізовані відео, зняті на основі обраних для квесту творів. В якості складових квесту відео буде використуватись для загадок або підводок.

Бук-трейлер проекту поєднує героїв за мотивами творів та в інтригуючій і образній формі розповідає про сюжет творів, спонукаючи до їх прочитання. Бук-трейлер проекту є органічною частиною проекту, а також має самостійне значення:

- Бук-трейлер проекту є основним інструментом просування фіджитал-квесту серед цільової аудиторії проекту.
- Бук-трейлер проекту виконуватиме також функцію соціального відеоролику, який пропагує українську літературу серед дітей та спонукає школярів до прочитання творів, які включені в шкільну програму та ЗНО.

Комунікація із гравцями реалізується через лідерів шкільного самоуправління задля відокремлення формату від стандартного типу уроків, формування у гравців комфортного емоційного стану та настрою.

Лідери шкільного самоуправління, що виступатимуть модераторами гри, отримують завчасно розроблені інструкції щодо взаємодії та організації ігор

Онлайн платформа додатково оснащена системою збору статистичних даних для подальшого аналізу, а також можливості трекінгу результатів.



Запланована можливість додаткової мотиваційної участі безпосередньо від шкіл чи навчальних організацій у вигляді призів, що можуть додатково вкладатись у фінальну таємну нішу офлайн квест-боксу, доповнюючи передбачені сценарієм ігрові сувеніри.

## Реалізація за місцем проведення

Готовий комплект офлайн квест-боксів на етапі запуску гри надається у погодженому графіку визначеному списку навчальних закладів.

Школи самостійно організують доставку необхідної кількості боксів до навчального закладу та/або безпосередньо учням та повернення боксів після гри.

Модератори в особі лідерів шкільного самоврядування отримують інструкцію щодо користування “Інтерактивною книгою” та пояснюють гравцям правила гри.

У визначені дату і час усі гравці отримують квест-боксы та доступ до онлайн платформи, щоб розпочати гру одночасно.

## Команда проєкту

- Грачова Надія Сергіївна — керівник проєкту
- Дудка Іван Сергійович — керівник команди створення онлайн платформи та арт-директор
- Василевич Людмила Леонідівна — бухгалтер
- Дріз Марія Олександрівна — координаторка проєкту
- Джигурда-Миронова Ірина Вікторівна — авторка сценарію квест-гри для онлайн та офлайн частини
- Кудінов Федір Валерійович — розробник онлайн-частини проєкту
- Савелов Олексій Вікторович — режисер бук-трейлера
- Дріз Олександр Яксвич — виконавчий продюсер відеоскладової проєкту
- Ходацька Ольга Миколаївна — експертка-консультант з української мови та літератури

## Просування

Інформаційний супровід проєкту здійснюватиме партнер Громадська організація «Ліга життя», яка має можливість розповсюдити проєкт на 315



*Григорів І.С.*

навчальних заклади міста Києва, оскільки має тісні стосунки із директорами та вчителями цих шкіл.

Спільно з цим партнером буде розроблено детальну комунікаційну стратегію проекту та чіткий медіа-план його інформаційної підтримки і проведення необхідних піар-заходів на кожному етапі реалізації проекту.

Основним інструментом просування буде бук-трейлер проекту.

## Ключові повідомлення та слогани

- Старт проекту «Інтерактивна книга» — нове дихання в прикладній освітній технології “Навчайся граючи”.
- Новим квест-платформам — дорога до розуму і азарту сучасних учнів!
- Пропонуймо нові тематичні сфери для тестування у квест-ері!
- Квест проходи — відповіді до ЗНО знаходи!
- З друзями грай — літературу вивчай!

## Суть проекту, що через комунікацію доводиться до його аудиторії

Фіджитал-квест — це новий спосіб вивчення класичної української літератури.

Для проходження квесту використовуються набір оффлайн-загадок, з електронним начинням, та онлайн-платформа (сайт / вебдодаток), які для дітей стали більш звичними засобами отримання інформації, ніж традиційні паперові книжки. Частина загадок і завдань буде зібрана в книгу-бокс, частина буде реалізована на ігровій онлайн-платформі.

Впевнені, що для підвищення інтересу дітей до класичної літератури потрібно побудувати певний місток — місток, який буде включати зрозумілі та цікаві формати подачі інформації для сучасної дитини в ігровій формі.

## Спікери проекту

До інформаційної кампанії долучаться такі спікери:

- Дмитро Ламза (наймолодший директор школи, медійний експерт)
- Олександр Андросов (ведучий єдиної ліцензованої в Україні телевізійної



*Олександр Андросов*  
/ О.А.О.

гри «що? Де? Коли?», голова клубу «бізнес-ліга «Шо? Де? Коли?», голова інтелект-клубів в Україні ).

Ці спікери мають ефірні можливості на телеканалах “1+1”, “СТБ”, “ТЕТ”, “УНІАН” і вони будуть з радістю використовувати свої ресурси в інтересах просування квест-гри “Інтерактивна квіза”.

- Крім того, **Олександр Педан** (<https://www.facebook.com/pedanos>, ведучий телеканалу «Новий», лідер проекту «Нова фізра»), також готовий надати ефірний час для популяризації нашого проекту.
- **Актори телевізійного проекту «Improv Live Show»** (<https://www.facebook.com/improvliveshow/>) готові супроводжувати проект в соціальних медіа Instagram, Facebook, Telegram.
- **Анна Сидорук**, операційна директорка ГС «Освіторія» (<https://osvitoria.org/>), неприбуткової громадської спілки, яка допомагає змінювати і розвивати освіту в Україні, створює інноваційні школи і програми, допомагає вчителям навчатись та надає доступ до якісної освіти малозабезпеченим дітям. Анна вже давно займається темою дистанційного навчання та готова допомагати нашому інноваційному проекту і розповідати про нього через онлайн-медіа ресурс «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>).

## Основні канали комунікації

### 1) Соціальні медіа (Instagram, Facebook, Telegram):

- створення сторінок / каналів проекту;
- регулярна публікація на цих сторінках постів про перебіг проекту та про його учасників (ескізи ілюстрацій до онлайн- та офлайн-частини гри, фото та відео знімального процесу відео-реконструкцій, які будуть вхдити до бук-трейлера проекту тощо);
- публікація на цих сторінках анонсів важливих подій та заходів проекту;
- публікація постів про проект на сторінках спікерів проекту та партнерів проекту;
- залучення сторінок та профілів вчителів, батьків та батьківських спільнот, профільних громадських організацій тощо.



## 2) Тематичні онлайн-медіа, онлайн-платформи та проєкти:

- онлайн-медіа ресурс «Освіторія» (<https://osvitoria.media/>);
- безкоштовна онлайн-платформа iLearn (<https://ilearn.org.ua/>), яка допомагає безкоштовно підготуватися до ЗНО
- висвітлення нашого проєкту на ресурсах національної премії для вчителів-новаторів Global Teacher Prize Ukraine (<https://globalteacherprize.org.ua/>).

## 3) Телеканали (UA: Перший, UA: Культура, “5 канал”, “24 канал”, “Еспресо”, ТРК “Київ” та інші):

- інформаційні сюжети в новинах;
- участь журналістів в заходах проєкту та подальше висвітлення цих заходів;
- участь представників проєкту та його спікерів в тематичних програмах та шоу.

## 4) Радіо (Промінь, Громадське, UA: Українське радіо, Люкс ФМ, Радіо Максимум, Ностальжі):

- інформаційні сюжети в бльсках новин;
- запрошення журналістів радіостанцій на заходи проєкту задля подальшого їхнього висвітлення в інформаційних сюжетах;
- участь представників проєкту та його спікерів в тематичних ток-шоу.

## 5) Загальнотематичні інтернет-видання (“Лівий Берег”, “Сьогодні”, “Цензор нет” та інші):

- висвітлення проєкту в новинних матеріалах;
- інтерв'ю з представниками проєкту та його спікерами;
- розповсюдження прес-релізів проєкту;
- запрошення журналістів видань на заходи проєкту та висвітлення цих заходів в матеріалах видань.

## 6) Спеціальні заходи за участю представників проєкту, спікерів проєкту, представників ЗМІ, представників державних установ, представників УКФ та Міністерства освіти, профільних громадських організацій, директорів шкіл



*Воп*  
*Григор*  
*17.08*



вчителів та учнів:

- прес-конференція про початок проекту;
- прес-конференція про завершення проекту та його результати.

З огляду на карантинну ситуацію в Києві, ці заходи можуть бути проведені в онлайн-форматі.

## Мінімальні кількісні та якісні показники реалізації комунікаційного плану проекту

- Сторінки проекту в Instagram, Facebook, Telegram:
  - кількість публікацій — 60;
  - загальне охоплення по всіх публікаціях — 50 000 користувачів;
  - кількість лайків постів / фотографій / відео — 2 000
  - рівень залученості — 7 000;
  - кількість лайків профілю (сторінки) – 500.
- Кількість публікацій на сторонніх сторінках в соціальних мережах — 100.
- Кількість публікацій в онлайн-ЗМІ — 30.
- Кількість сюжетів / програм про проект на телеканалах — 10.
- Кількість сюжетів / програм про проект на радіостанціях — 10.
- Кількість заходів, проведених в рамках проекту, — 2.

## Технічні характеристики

### Онлайн-платформа

Представляє собою технологічну платформу на базі веб-застосунку, доступ до якої буде можливий без обмежень з абсолютної більшості загальнонавжених браузерів та операційних систем. Для доступу до онлайн-платформи не буде потрібно встановлювати додаткового програмного забезпечення. Проект буде адаптовано для базового використання і на мобільних пристроях.

Доп. [Handwritten signature]



## Офлайн-складова гри

Квест-бокси можуть реалізуватись з використанням таких матеріалів: дерева, металу, поліуретанів, епсхсидної смоли та ін.

Візуалізація - велика закрита книга. Необхідно правильно відповідати на запитання і робити ігрові маніпуляції, завдяки чому будуть відкриватись ніші, з'являтися у доступі нові елементи, активуються електронні модулі.

Такими ігровими елементами можуть бути: фігури, карта, поліграфія, механічні загадки, інтерактивна електроніка тощо.

Розмір (ДхШхВ): 27х12х38 см (розмір орієнтовний, може змінюватись до 30%).

## Якісні характеристики

Однією з особливостей онлайн складової проекту «Інтерактивна книга» є наявність вбудованого звітного статистично-аналітичного модуля, що дає можливість вчителям та зацікавленим людям слідувати (отримати звіт) за змінами в якісних та кількісних показниках у сфері освіти за напрямом української літератури та мови. Наприклад, даний інструмент дає можливість зробити вибірку (без оприлюднення персональних даних) по кожному конкретному закладу та порівняти результати з іншими за наступними критеріям:

- кількість учнів та відсоток від випускників закладу загалом, що приймали участь в проходженні квесту як характеристика зацікавленості в перевірці та поглибленні своїх знань за напрямком української літератури;

- середній час на проходження квесту, кількість взятих підказок, випадків не завершення у відведений термін, що дає можливість опосередковано оцінити роботу вчителів, рівень знань предмету учнями та сформувати певний рейтинг шкіл для дітей, які обирають навчальний заклад для вступу з акцентом на гуманітарні науки;

- зміна ситуації у часі – можливість обирати період за конкретний рік / попередні роки, формувати графіки, таблиці порівняння

та інше.



# Портфоліо та посилання на творчий доробок команди

## Надія Грачова

*Продюсер. Член Української кіноакадемії*



«На

### Фільмографія

2019 — «Бальний король», повнометражний документальний фільм (за підтримки УКФ) (генеральний продюсер)

2019 — «Кіно-перформанс. Народний Малахій», повнометражний документальний фільм (на замовлення Міністерства культури України) (генеральний продюсер)

2019 — повнометражні документальні фільми «Схід», «АУ», «Вибір», «Веронські скарби» (виконавчий продюсер)

2019 — повнометражний документальний фільм «Висота 307.5» (креативний продюсер)

2018 — повнометражний документальний фільм «Луганський форпост» (креативний продюсер)

2017 — повнометражний документальний фільм «Перехрестя Балу» (режисер монтажу)

2014 — просвітницько-документальний фільм «Таїна Пінзеля», світова прем'єра відбулася у Франції в Луврі (режисер-постановник)

2005 — серія художніх фільмів Олесь Саніна «Любов це...» (звукорежисер)

### Освіта та навчання

2018 — Pre-MBA (MIM Ukraine)

2017 — IELTS (academic)

2017 — Business English (ILSC, Canada)

2016 — Higher School Communication (курс «Реклама та PR»)

2016–2017 — Leader Way (Ваче Давтян)

2016 — Тренінговий центр Sagittarius (курс «Професійний оратор»)

2014 — Індивідуальне заняття English Advanced level (native speaker)

2013 — Трансформаційний тренінг особистісного розвитку (О. Гавриш)

2013 — Практичний курс-тренінг для режисерів та сценаристів М. Тревіса

2012 — Розкадровування і монтажна зйомка (керівник: режисер та продюсер О. Каурих)

2008 — Школа комп'ютерної графіки RealTime School

2007–2008 — Інтенсивний курс по підвищенню кваліфікації сценаристів і режисерів Олександра Мітти

2005–2009 — аспірантура КНУКіМ (теорія та історія культури)

2000–2005 — Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені Івана Карпенка-Карого (факультет кіно та телебачення, спеціальність «звукорежисер»)

1998–2000 — Київський інститут музики ім. Р. М. Глієра



Дол  
Н.С.

## Дудка Іван Сергійович

Команда компанії Dudka Agency займається розробкою дизайну для сайтів, мобільних додатків, аналітичних систем, програмною розробкою сайтів та веб-додатків, спеціалізується на створенні аналітично-статистичних рішень протягом 11 років. Досвід роботи нашого керівника в сфері розробки, дизайну та гейм-девелопменту становить 16 років, технічного директора - 18 років.

Dudka Agency успішно співпрацює з урядовими, та неурядовими інституціями, бізнес-групами, консалтинговими, юридичними агенціями, компаніями з розробки комп'ютерних ігор і так далі. В основі стратегії компанії лежать гнучкість та глибоке вивчення завдань, та цілей клієнта. Тому серед наших клієнтів - є невеликі компанії, що розуміють, наскільки наш підхід для них буде ефективним в перспективі; бізнес групи, для яких важлива постійна підтримка і швидка реакція; неурядові організації, для яких важливим є стабільний результат в обумовлені строки на високому рівні реалізації.

Нижче приведено перелік робіт за останні 2 роки, що найкраще демонструє нашу кваліфікацію для цілей гранту.

На поточний момент ми виграли тендер на реалізацію **квеста для протидії ситуацій трудового рабства**. проект ініційовано Міжнародною організацією міграції в Україні. МОМ - є неурядовою організацією підпорядкованою ООН (<https://iom.org.ua/ua>).

Наша роль в проєкті: розробка візуального наповнення, логіки, та повна технічна реалізація веб-додатку. Веб-додаток має крім основного ігрового-логічного ядра, інформаційні розділи, генератор сертифікатів, про проходження квесту, систему збору аналітики - скільки людей пройшли, х якими результатами і так далі.

Основна мета: підвищити рівень обізнаності людей про ситуації які можуть призвести до трудового рабства; дати пережити в ігровій формі досвід помилки, що може призвести до фатальних наслідків; провести всю освітню роботу онлайн в умовах пандемії. Інструмент будуть використовувати центри зайнятості по всій країні.

Нижче приведено декілька екранів, що ілюструють стартовий екран та ігровий процес:





**ПРОГРАМА ПРОТИДІЇ ТОРГІВЛІ ЛЮДЬМИ**  
Представництво Міжнародної організації з міграції (МОМ) в Україні

**0 800 505 501 | 527**  
телефон-безкоштовної лінії допомоги

ОНЛАЙН КВЕСТ

# Безпечне працевлаштування та протидія торгівлі людьми

РОЗПОЧАТИ КВЕСТ



**ПРОГРАМА ПРОТИДІЇ ТОРГІВЛІ ЛЮДЬМИ**  
Представництво Міжнародної організації з міграції (МОМ) в Україні

**0 800 505 501 | 527**  
телефон-безкоштовної лінії допомоги

Доброго дня! Вітаємо Вас в Агентстві з безпечного працевлаштування.



Ви поринете в віртуальну  
реальність на 30 хвилин



Ви зможете перевірити свої  
знання з безпечної міграції



Ви можете обрати лише одну  
правильну відповідь.

ВСЕ ЗРОЗУМІЛО





ПРОГРАМА ПРОТИДІЇ ТОРГІВЛІ ЛЮДЬМИ  
Представництво Міжнародної організації з міграції (МОМ) в Україні

0 800 505 501 | 527  
телефони безкоштовної лінії допомоги



Фіналізація проєкту відбудеться 30 вересня.

**Веб-додаток - ігровий квест для агрохолдингу Кернел.** Квест мав на меті розважити та провести тимблдінг серед менеджерського складу агрохолдингу, та створювався з урахуванням значної оффлайнової складової. Фактично гравці мали цілий кейс з фізичними загадками, які мали своє відображення в інтерфейсі квеста.

<https://phygitalkickoff2020.team/admin>

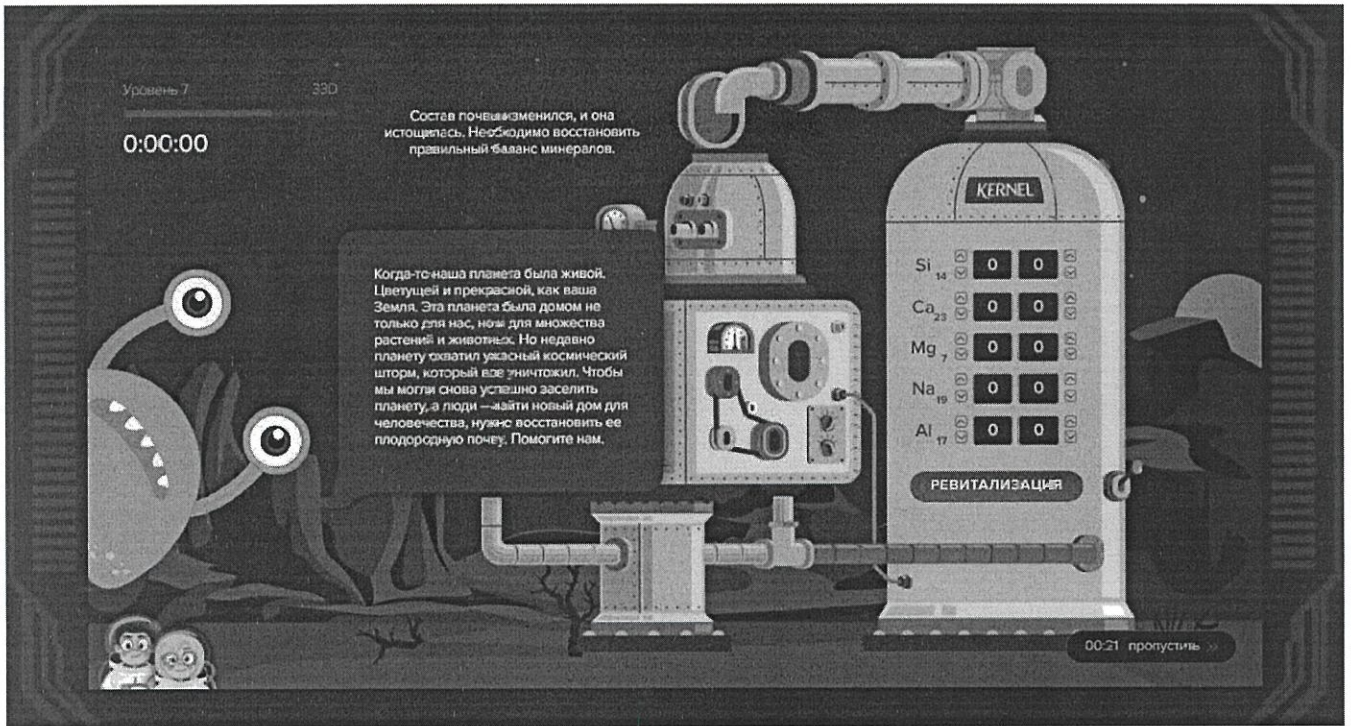
Оцінити квест вам допоможуть підказки для різних членів екіпажу - гравці були розбиті на команди, кожна з яких виконувала квест самостійно:

<https://phygitalkickoff2020.team/secret/admin>

Нижче приведено декілька екранів, що ілюструють ігровий процес:



*Ролл Григорів Надія Сергіївна*  
*17.09*



Розробка цього рішення одна з останніх в нашому портфолію. Роботи проводилися в липні-серпні 2020 року.



Грочова Надія Сергіївна  
18.05.

# Лендінгова сторінка для інтерактивної виставки про жертв Трудового Рабства, що наразі йде в Україні.

<https://worksafe.org.ua/>

#ПРАЦЮЙ  
БЕЗПЕЧНО

СТАТИСТИКА

ГАЛЕРЕЯ ІСТОРІЙ

ПРАВИЛА

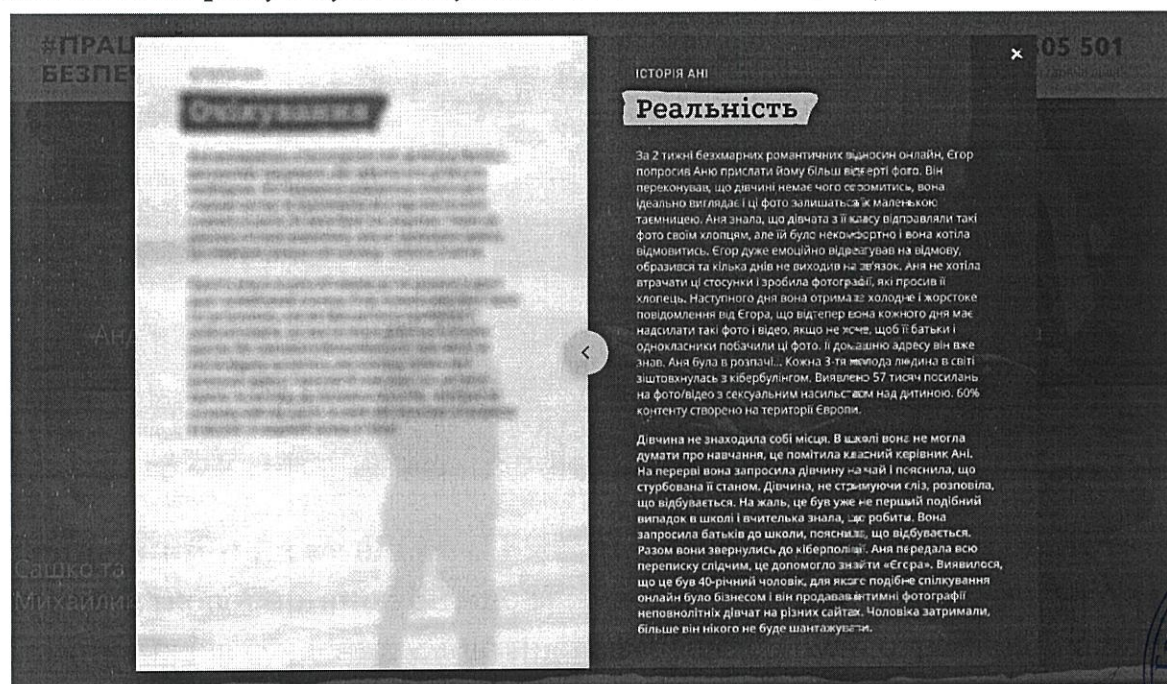
РОЗКЛАД

0 800 505 501

Національна гаряча лінія



Тендерний проект від Міжнародної Організації по Міграції та A21 - неприбуткової організації, що займається протидією рабству у всіх його можливих (за сучасних умов) проявах. Тендер було отримано на початку липня 2020 року і було запущено 30 липня 2020 року.





Консалтингова агенція, що допомагає в роботі державних організацій Censeo - <https://www.censeoconsulting.com/>.

Займалися ребрендингом фірмового стиля, розробкою ряду інтерактивних рішень, сбором аналітичних даних, та їх упорядкуванням, підвищам показників просування в видачі Google.

The screenshot shows the Censeo Consulting Group website. The header includes the logo and navigation links: WHAT WE DO, OUR WORK, CENSEO INSIGHTS, ABOUT CENSEO, and a search icon. The main content is divided into two sections:

- Civilian Government Agencies**: Accompanied by an image of an American flag in front of a classical building. The text states: "We help federal, state and local governments cut through bureaucracy to rapidly drive organizational, operational, and supply chain improvements that are critical to better serving the public." A button labeled "Reach Your Goals" is positioned below the text.
- Defense & National Security**: Accompanied by an image of two people in military uniforms in a server room. The text states: "We work with Defense and National Security Agencies and the supporting industrial base to drive operational excellence and optimize the entire value chain from acquisition to sustainment." A button labeled "Achieve Your Mission" is positioned below the text.

The screenshot shows a specific service page on the Censeo website. The header is identical to the previous screenshot. The main content area features the following text:

- 15-20 MINUTE ASSESSMENT
- Supporting the Federal Government Response to COVID-19**
- Organizational Reaciness Diagnostic
- A prominent "LET'S START" button.

The background of the page features a stylized graphic of a coronavirus particle with a large question mark overlaid on it.

Handwritten signature: *Петр Тарас*

Handwritten signature: *19.06*

Official blue circular stamp of the National Security and Defense Council of Ukraine. The text around the perimeter includes: "НАЦІОНАЛЬНА РАДА БЕЗПЕКИ ТА ОБОРОНИ УКРАЇНИ" (National Security and Defense Council of Ukraine) and "МІСТО КИЇВ" (Kyiv). The center of the stamp features a globe and the date "2017/11/26".

Приклад інтерактивних опитувальників:  
<https://www.censeoconsulting.com/survey/>

The screenshot shows the Censeo Consulting Group website. The header includes the Censeo logo and navigation links: WHAT WE DO, OUR WORK, CENSEO INSIGHTS, and ABOUT CENSEO. The main content area is titled 'WORKFORCE' and features a 'CHANGE MANAGEMENT' section. The primary focus is an 'Employee Engagement' survey. Below the title, there is a sub-header: 'Employees remain connected and engaged despite challenges with remote work'. Three bullet points pose questions about agency resources for telework, mechanisms for sustaining workplace culture remotely, and support for employees' mental wellbeing. A progress bar labeled 'Evaluate your Employee Engagement' shows a scale from 'Poor' to 'Excellent', with a slider currently positioned at 'Average'. A 'NEXT' button is visible at the bottom left of the survey area. On the right side of the page, there is a large, stylized wireframe graphic of a person wearing a face mask. The bottom right corner of the page contains a 'START OVER' button.

Організація базується в США та працює на місцевий ринок. Співпраця ведеться на контрактній основі з 2019 року до сьогодні.

**Інформаційний сайт**, що пропонує консалтингові послуги для урядових та неурядових організацій.

[www.publicspendforum.net](http://www.publicspendforum.net)

The screenshot shows the Public Spend Forum website. The header includes the Public Spend Forum logo and navigation links: Solutions, Research & Content, Community & Events, About Us, and GovShop. There are also links for 'Join Us', 'Log In', and social media icons for Facebook, Twitter, and LinkedIn. The main content area features a large banner for a survey titled 'CORONAVIRUS COVID-19'. The banner text reads: 'Using Machine Learning to Rapidly Identify a Global Ecosystem of Suppliers and Experts'. The background of the banner includes a stylized graphic of a coronavirus particle and the text 'SARS COV-2', 'CORONAVIRUS', and 'COVID-19'. Below the banner, there are two profile pictures and names: Raj Sharma, CEO PSF | Govshop, and John Dickerson, Assistant Professor of Computer Science, University of Maryland | Advisor, GovShop. At the bottom left, there is a paragraph of text: 'As the coronavirus pandemic continues to spread, governments, foundations, and funders around the world are working tirelessly to address a myriad of public health, epidemiological, and economic challenges confronting their communities and the...'. At the bottom right, there is a 'FOLLOW US' button with the text 'Follow us to keep up with the latest'.

FOLLOW US  
Follow us to keep up  
with the latest

Олена Грезова  
17.05

Official blue circular stamp of the Ukrainian Embassy in Kyiv. The text around the perimeter reads: 'Україна Надія Сертіфікація' at the top and 'УКРАЇНА Місто Київ' at the bottom. The center of the stamp features a globe and the text 'НАДІЯ СЕРТІФІКАЦІЯ' and '2017-116346'.

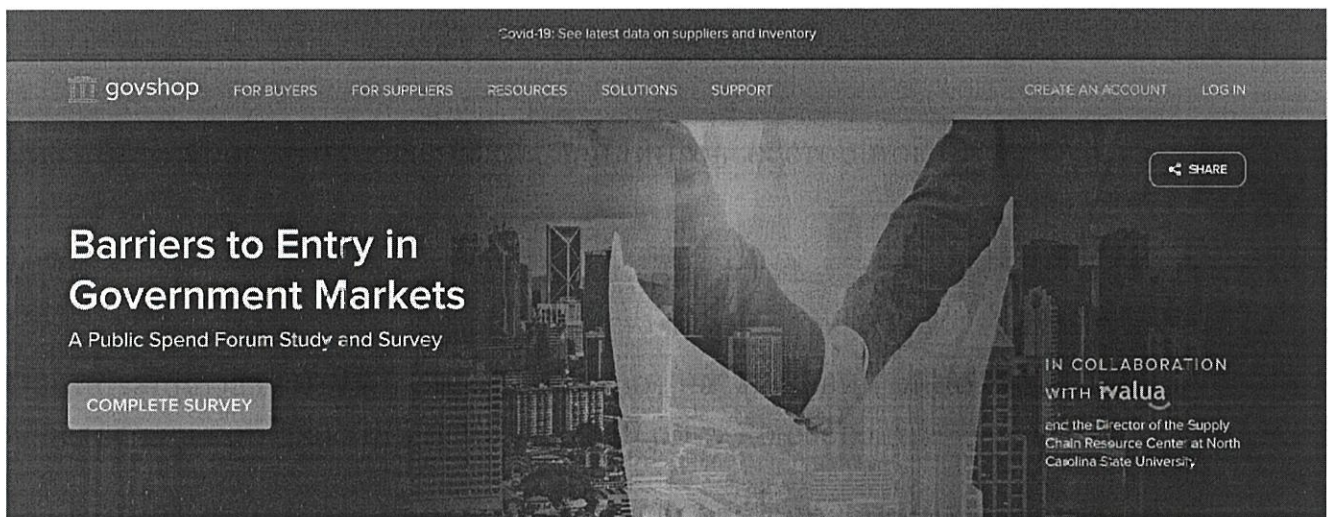
Дизайн та програмна реалізація лендингових сторінок

<https://www.publicspendforum.net/covid19/>

<https://www.publicspendforum.net/assisted-market-research/>

Організація базується в США та працює на місцевий ринок. Співпраця ведеться на контрактній основі з 2019 року до сьогодні.

**Сайт-портал для пошуку підрядників для державних організацій,** передбачає реєстрацію постачальників та потенційних клієнтів, та розгорнуту систему пошуку підрядників. В зоні нашої відповідальності, дизайн основного сайту <https://govshop.publicspendforum.net/>



While the government market is enormous by any standard, over \$10 trillion globally to be precise, it is an extremely complex environment for suppliers to navigate. The reality today is that many barriers still challenge companies seeking to do business with governments around the world:

Дизайн та програмна реалізація лендингових сторінок

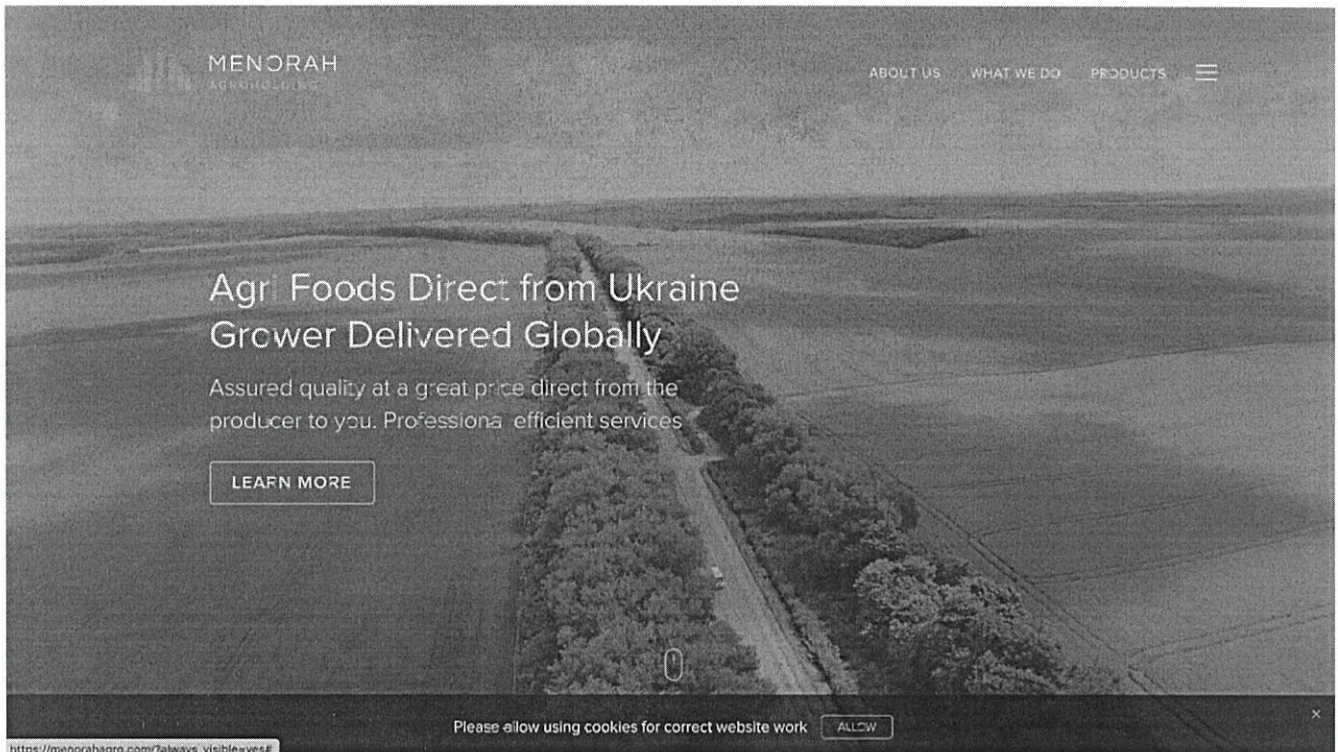
<https://govshop-blogs.publicspendforum.net/public-sector-barriers-to-entry-survey/>

Організація базується в США та працює на місцевий ринок. Співпраця ведеться на контрактній основі з 2018 року до сьогодні.

**Представницький сайт для агрохолдингу Menorah.** Сайт може побачити за посиланням:

[https://menorahagro.com/?always\\_visible=yes](https://menorahagro.com/?always_visible=yes)





Український агрохолдинг. Співпраця ведеться з квітня 2020 року.

Сайт для компанії **Kevuru Games** - україно-американський проєкт.

<https://kevurugames.com/>

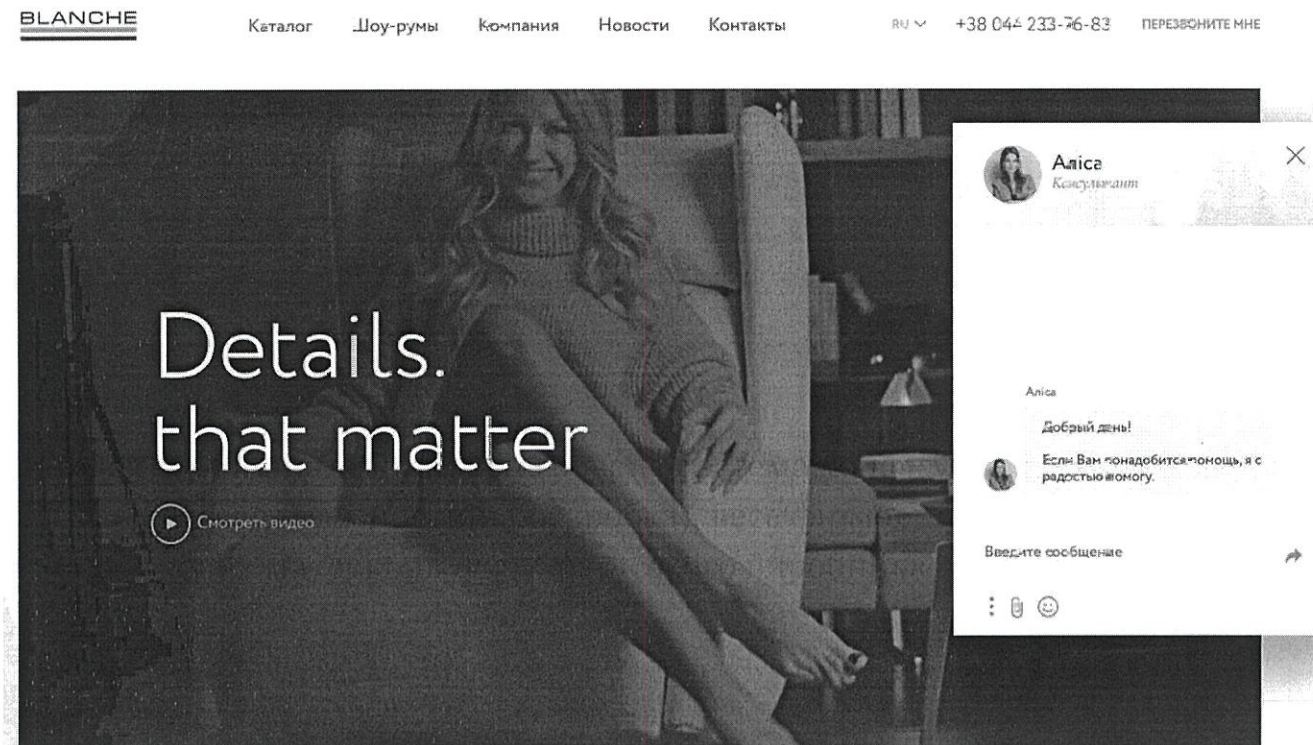


Співпраця ведеться на контрактній основі з квітня 2019 року.

*Фон Менора*  
*Г. Сав*

Сайт, система аналітики, інтегрована система конфігурації товарів були реалізовані (ведеться постійна розробка), весь фірмовий дизайн, дизайн сайта та роздаткових матеріалів для українського виробника меблів BLANCHE.

<https://blanche.ua/>



Співпраця ведеться на контрактній основі з липня 2019 року.

г.п.п. *Григорів* 1.08.19

Григорова Надія Сергіївна  
ФОТООСОБА - ПІДПРИЄМЦЬ  
097716645  
УКРАЇНА м. Київ

## Ірина Джигурда-Миронова

Ірина Джигурда-Миронова має багаторічний та різноманітний досвід у сфері гейм-дизайну та написання сценаріїв квестів як для онлайн, так і для офлайн проєктів розважального, корпоративного та соціального характерів. Понад 5 років досвіду із написання сценаріїв для онлайн та офлайн квестів, понад 10 років досвіду у гейм-дизайні.

Наразі Ірина має в своєму портфоліо більше, ніж 20 написаних успішних сценаріїв квест-кімнат в Україні та за кордоном, численні сценарії корпоративних квестів та досвід розробки інноваційних форматів та продуктів в квест-індустрії, зокрема орієнтованих на адаптацію бізнесу до умов карантинних обмежень. Зокрема це унікальний концепт портативного квесту “Квест-куб” та кроссплатформенні квестові рішення у форматі phygital.

### Досвід роботи:

2009 - 2016 - гейм-дизайнер в онлайн проєкті klanz.ru.

Розробка геймплею, балансу гри, нових ігрових форматів, налаштування реклами проєкту, аналіз поведінки гравців.

2012 - 2015 - гейм-дизайнер в компанії Awesomatic Games. Розробка та впровадження сценаріїв квестів, балансу гри, систем досягнень гравців, аналіз та коригування поведінки гравців за допомогою адаптації існуючих та імплементації нових ігрових інструментів.

з 2015 року - засновник та керівник мережі квест-кімнат KADRoOM. Створення концепції мережі, написання сценаріїв, керівництво проєктом.

з 2016 року - засновник та керівник “Dzh! Workshop” - компанії із виробництва квестів повного циклу. Розробка та виробництво квест-кімнат, написання та адаптація сценаріїв, розробка та виробництво виїзних квестів, організація та реалізація інтегрованих онлайн/офлайн квест-форматів.

### Ключові проєкти:

Мережа квест-кімнат KADRoOM

Мета проєкту: створення та розвиток самобутньої мережі квест-кімнат у рамках існуючого ринку, основною ідеєю позиціонування якої є баланс між вражаючою атмосферою, різноманітними та незвичними загадками.



*Ірина Джигурда-Миронова*

складністю та розважальним аспектом.

Особливості реалізації проекту:

1. Єдина тематика усіх кімнат мережі - кіно.
2. Збільшення розважальної складової порівняно із іншими гравцями ринку.
3. Обов'язковий акцент на взаємодії між гравцями команди для успішного проходження квесту задля поглиблення залученості у квест.
4. Особлива увага до аудіо-, відео- та декоративного супроводу квесту як обов'язкових умов створення необхідної атмосфери гри.
5. Використання різноманітних типів загадок, орієнтованих на усі органи чуття, різні типи мислення та сприйняття інформації.

Завдання:

1. Написання сценаріїв класичних розважальних квестів для лідера ринку квест-кімнат, планування та розробка технічних завдань для виробництва реквізиту, механічних та електронних загадок.
2. Консультації із декорування та стилізації приміщення.
3. Консультації щодо організації квестів з актором.

За час роботи із проектом успішно реалізовані квести будь-якого типу, а також розроблені унікальні інноваційні формати:

- "2 в одному" для реалізації квестів у одночасно доступному режимі гри з актором або без.
- Портативна гра "Квест-куб".
- Перший в Україні квест на 1 гравця.

Агрохолдинг KERNEL

Мета проекту: Адаптація формату корпоративного заходу до умов карантину для 205 учасників, що знаходились у різних містах України.

Особливості реалізації проекту:

1. Створення корпоративного кросплатформеного квесту у концепції

*Ольга Трошова*



phygital.

2. Написання сценарію квесту із обов'язковим високим рівнем залучення гравців та активною комунікацією між ними за умови розташування гравців у різних містах країни.
3. Розробка концепту персоналізації гри для кожного члена команди.
4. Передбачення ризиків щодо проблем із доставкою офлайн квест-боксів та можливими технічними збоями доступу до мережі інтернет у будь-кого з гравців.
5. Інтеграція трекінгу активності.

Завдання:

1. Написання та узгодження сценарію із інтеграцією корпоративного стилю компанії.
2. Розробка концепту та технічних завдань для виробництва офлайн квестового реквізиту та онлайн-інтерфейсу.
3. Розробка блоку інтерактивних підказок та діджиталізації даних, наявних у квест-боксі кожного з гравців, для реалізації можливості продсвжувати гру для команди у разі технічного збою та ін.
4. Планування та організація одночасного проведення гри для усіх учасників заходу, інструктаж модераторів замовника для автономної роботи проекту.

Лінк результат онлайн розробки - квестову платформу

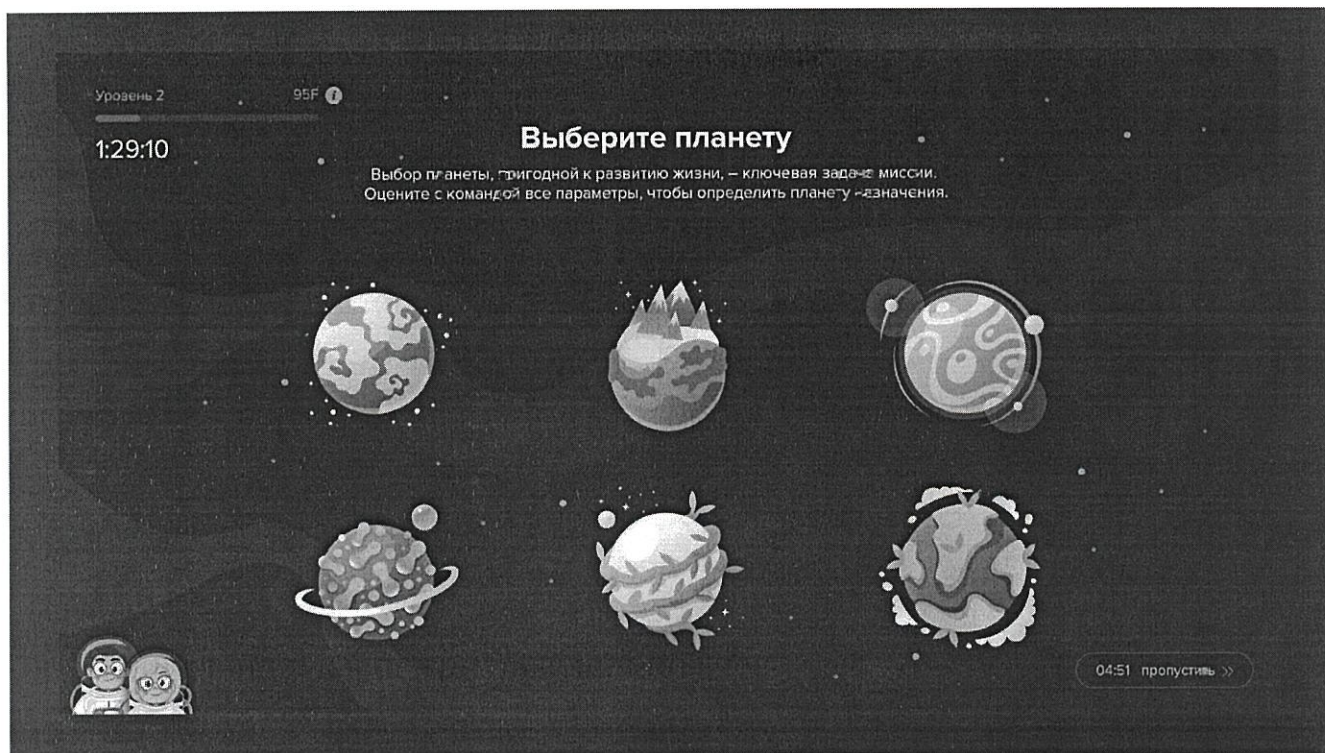
<https://phygitalkickoff2020.team/admin>

2020 Грощова





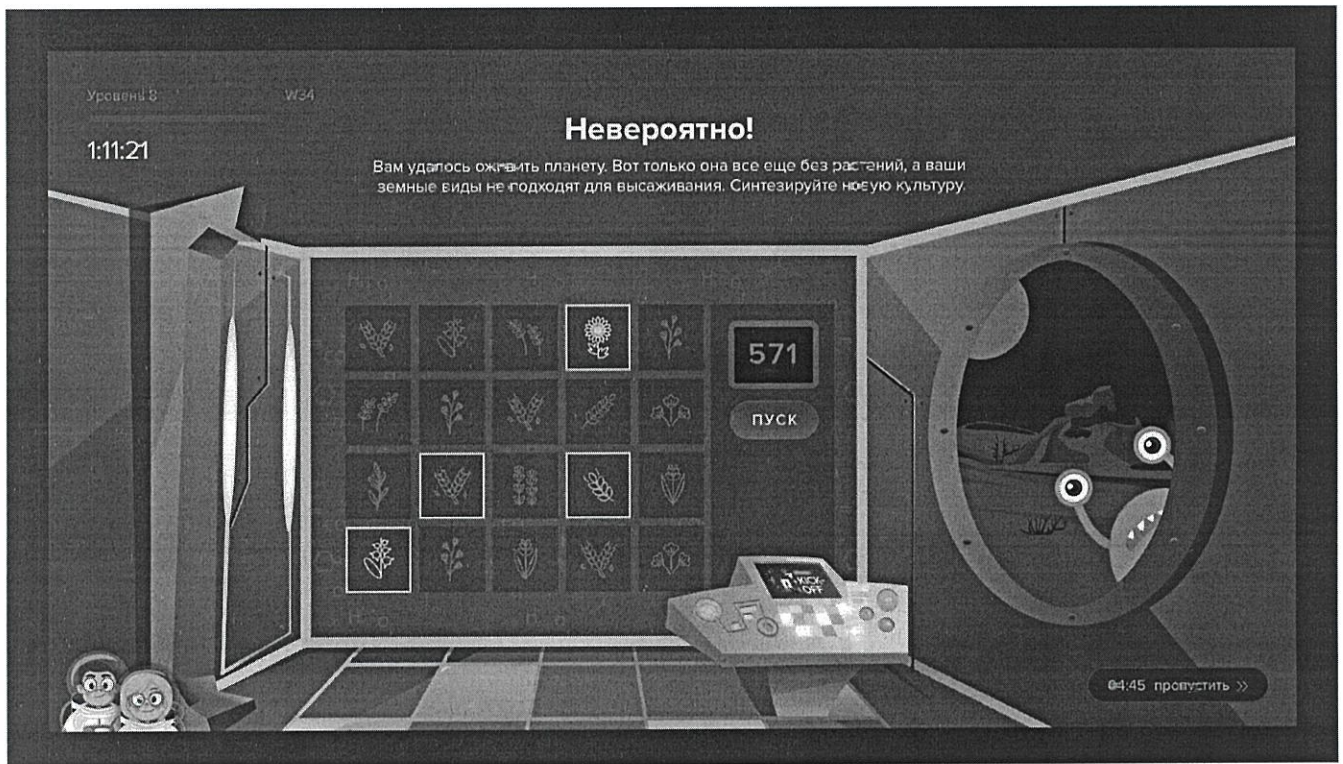
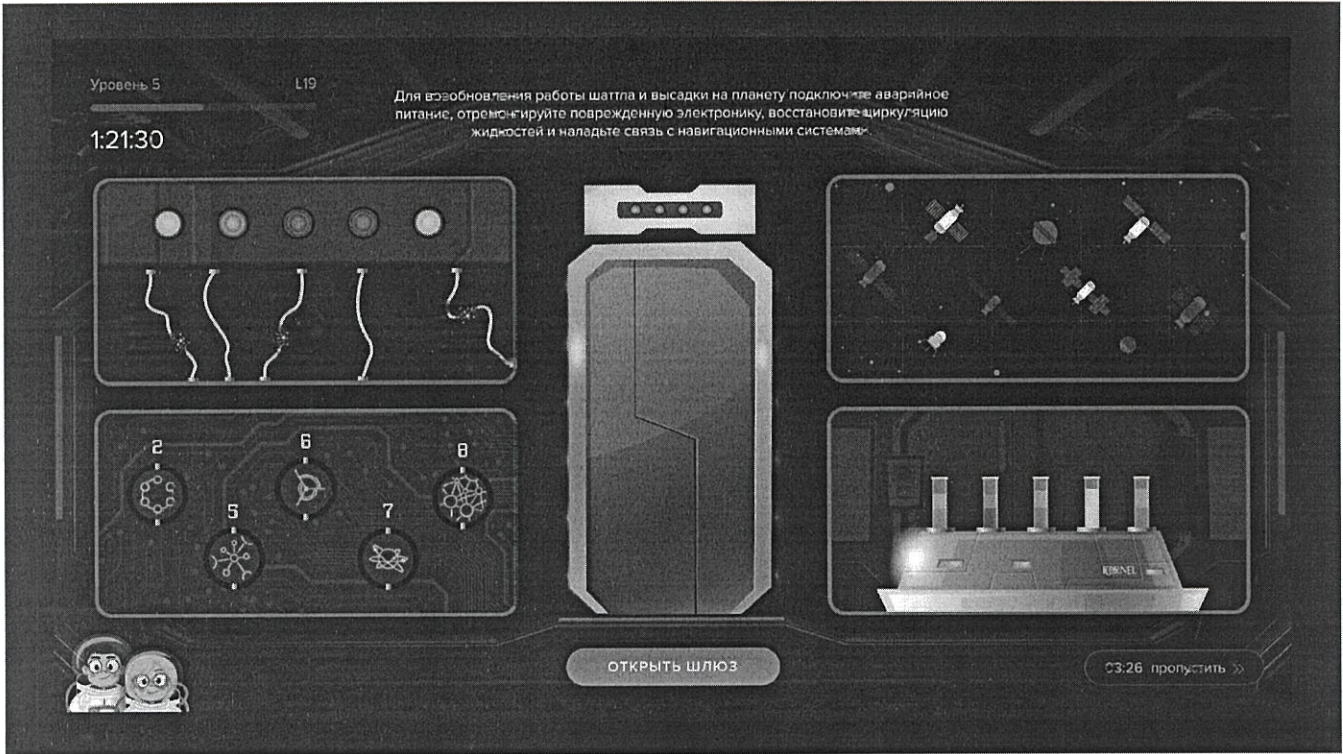
Приклади слайдів квест-гри наведені нижче:



Григорій Шевченко

Григорій Шевченко



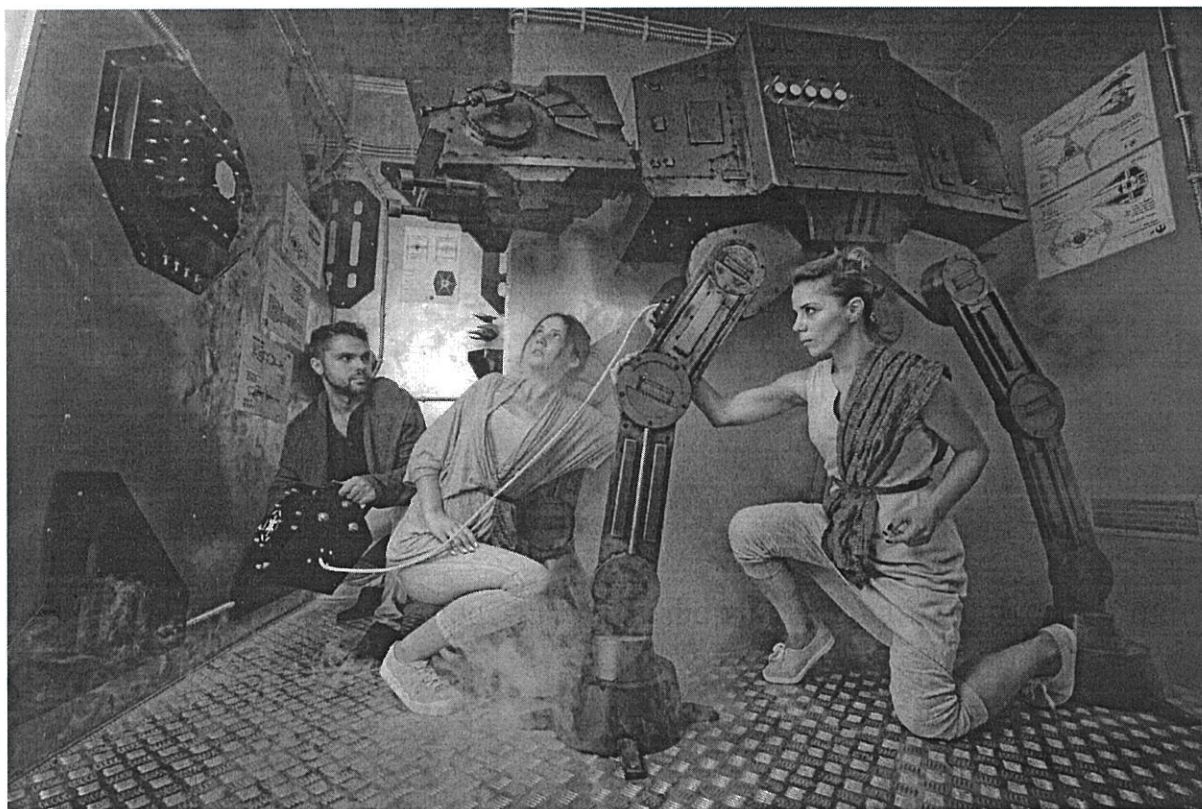


Олея Трошева І.С.

*[Handwritten signature]*



Приклади реалізованих квест-кімнат в форматі офлайн (фото та лінки на відео):



Доп Мерсед І.С.  
/ І.С.





Відео:

<https://www.youtube.com/watch?v=kTIWrijCmI40>

*Вопросы  
17.08*



[https://www.youtube.com/watch?v=S\\_WqN8d4D-c](https://www.youtube.com/watch?v=S_WqN8d4D-c)

<https://www.youtube.com/watch?v=ku0WsVpcyXk>

<https://www.youtube.com/watch?v=bmco8IXWwvs>

<https://www.youtube.com/watch?v=YI7V18O4EAg>

<https://www.youtube.com/watch?v=sTgMYwuxAAs>

<https://www.youtube.com/watch?v=SFSRLPLbrX0>

[https://www.youtube.com/watch?v=WcK3k\\_EVHr8](https://www.youtube.com/watch?v=WcK3k_EVHr8)

В реалізації та розробці проектів Ірина суворо дотримується висщих стандартів якості, критеріїв сучасності, інноваційності та високого рівня залучення гравців у сюжет, а також акцентує увагу на побудові активної взаємодії у між учасниками команд в рамках проходження квестів, незалежно від їх типу.



*Ірина Грачова*

## Ходацька Ольга Миколаївна

Народилася 12 червня 1961 року в с. Жабинці Гусятинського району тернопільської області.

### Освіта

1975-1980 – Чортківське педагогічне училище Тернопільської області – вчитель початкових класів;

1981-1986 – Вінницький державний педагогічний інститут ім. М. Островського – вчитель української мови та літератури;

Педагогічний стаж – 37 років.

### Досвід роботи:

Серпень 1980 – серпень 1983 р. – вчитель початкових класів та німецької мови Славнянської восьмирічної школи Липовецького району Вінницької області;

Вересень 1983 р. – серпень 1984р. – вчитель початкових класів Вінницької середньої школи № 9;

Серпень 1986р. – 1992р. – викладач української мови та літератури Київського ПТУ № 5;

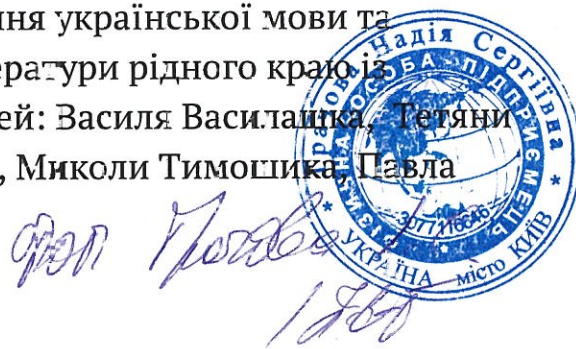
Квітень 1992р. – 03.09.1993р. – вчитель початкових класів, з 03.09.1993р. по 25.08.2000р. – вчитель української мови та літератури сзш № 187 м. Києва;

25.08.2000р. – 01.09.2005р. – заступник директора з навчально-виховної роботи, а з 01.09.2010р. по 01.10.2018р. – заступником директора школи з науково-методичної роботи спеціалізованої школи № 187 з поглибленим вивченням української та англійської мов м. Києва;

З 02.10.2017 р дотепер – методист гімназії-інтернату № 13 м. Києва.

### Додаткові відомості:

Досконало володію ІКТ та методикою викладання української мови та літератури, практикую нестандартні уроки літератури рідного краю із залученням відомих у столиці та в Україні людей: Василя Василяшка, Тетяни Майданович, Антонії Цвід, Тетяни Яровициної, Миколи Тимошика, Павла



Мовчана, Ярослава та Олега Черногузів, Зої Ружин, Василя Кущерця, Володимира Шевця, Олександра Мороза, Марії Морозенко та інших – сучасних письменників України; Галини Яблонської – народної артистки України, Кирила Стеценка – заслуженого артиста України, голови Правління

Київської «Просвіти», Людмили Грабовенко, Євгена Букета – членів НСЖУ та інших.

Очолую методичну роботу в гімназії з питань застосування педагогічних інновацій у навчально-виховний процес, співпраці з вузами, роботи з обдарованими дітьми.

Друковані матеріали: 70 у фаховій педагогічній літературі та наукових посібниках ІПОІОД імені Івана Зязюна НАПН України.

Виступи на конференціях: 27

#### **Звання:**

- «Учитель-методист» - 2006р.
- «Методист-кореспондент» Інституту післядипломної педагогічної освіти КУ імені Бориса Грінченка – 2006 р.

#### **Додаткова інформація:**

- Видала збірку поезії і прози «Душі моєї прекрасні миті» - 2017 р.
- Громадська робота – заступник Голови Правління Київської «Просвіти», Посол Миру, член Національної Спілки журналістів України ( 2016 р.)
- Член Української асоціації письменників художньо-соціальної літератури -2019 р.
- Лауреат Міжнародної премії імені Володимира Винниченка в галузі української літератури і мистецтва )2019 р.)
- Навчаюся в аспірантурі Інституту педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України, досліджую наукову проблему «Розвиток професіоналізму вчителів української мови та літератури в умовах неформальної освіти».
- Член оргкомітету Міжнародного проекту-конкурсу «Тарас Шевченко єднає народи»

*проф. Мовчана*  
*17.02*



# Олексій Савелов

## Фільмографія

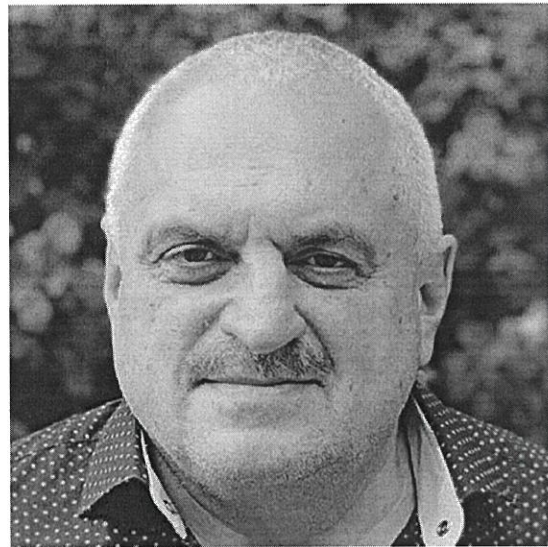
- 2019 — Slenderbodies – Arrival (promo), спільна робота з Британським продакшеном Pulse Films UK, номінація на кращі музичні кліп 2020 року на кінофестивалі South by Southwest USA (другий режисер) <https://youtu.be/H06fRiHfxYE>
- 2019 — Stormzy ft Headie One – Audacity (promo), спільна робота з Британським продакшеном COMPULSORY, номінація на кращий музичний кліп 2020 року на фестивалі UK Music Video Awards (другий режисер) <https://youtu.be/Zm7Zya6Hl50>
- 2019 — Kojeu Radical - 25 (promo), спільна робота з Британським продакшеном COMPULSORY, номінації на кращий стиль 2019, краща операторська робота 2019 на фестивалі UK Music Video Awards (другий режисер) <https://youtu.be/Wqjfxjeo2t4>
- 2018 — Orel San – Basique (promo), спільна робота з французьким продакшеном НК CORP найкраще музичне відео року на фестивалі Victoires de la Musique 2018 (другий режисер) <https://youtu.be/2bjk26RwiyU>
- 2018 — Nao – Another Lifetime (promo), спільна робота з Британським продакшеном FRIEND London. номінації на кращий стиль 2018 на фестивалі UK Music Video Awards. (другий режисер, плівка 16mm) <https://youtu.be/FRCQ24V3eO8>
- 2018 — Lost and Found (short film), спільна робота з продакшеном Harzo FZE Дубаї/Лондон/Київ (другий режисер) <https://youtu.be/7vLUwOORStc>
- 2017 — UBISOFT 30 ANNIVERSARY (documentary), зйомка документального короткометражного фільму про перший комерційний ролик в історії компанії UBISOFT, продакшн RADIOACTIVE FILM (реж, опер, монтаж) <https://youtu.be/-7z1CQ3IFCA>
- 2017 — 888 sport & casino (documentary), зйомка документального короткометражного фільму, продакшен 2332 FILMS (реж, опер, монтаж) <https://youtu.be/wTqLHiojRF8>
- 2016 — MMA W.I.N FC HIGHLIGHTS (documentary), короткометражний фільм, хайлайти учасників чемпіонату змішаних единоборств в м. Пеньчжунь Китай (реж, опер, монтаж) <https://youtu.be/Hlu1EWIYaTY>





## Олександр Дріз

- Генеральний продюсер Міжнародного продюсерського центру «Фор-Пост».
- Член Української кіноакадемії.
- Започаткував в Україні військове телебачення (Головна редакція телепрограм Центральної телерадіостудії Міністерства оборони України) очолював його протягом десяти років. Полковник запасу.



та

## Фільмографія

- У 2020 році здобув перемогу на 13 конкурсі Держкіно з дебютним короткометражним фільмом «Одні», режисерка Валентина Черкашина. Фільм розповідає про дітей-сиріт, що мешкають у дитячому будинку і мріють про побачення з рідними.
- 2020 — повнометражний документальний фільм «Евакуація» (за підтримки Держкіно). Фільм розповідає про унікальну систему евакуації поранених бійців в зоні АТО/ООС, яка врятувала десятки тисяч життів. В основі фільму — реальні історії неймовірного порятунку військових та архівні матеріали режисера, які він відзняв на фронті.
- 2019 — цикл героїко-патріотичних телевізійних документальних фільмів «Бойові родини» (за підтримки УКФ).
  1. Морська піхота [https://youtu.be/Xwcra3Oqb\\_k](https://youtu.be/Xwcra3Oqb_k)
  2. Піхота <https://youtu.be/bArUUPQ5WZE>
  3. Десантно-штурмові війська <https://youtu.be/LHb5THgGaQA>
  4. Артилерія <https://youtu.be/eGZ1pl391zk>
- 2019 — повнометражні документальні фільми за підтримки Міністерства культури України: «АУ», <https://youtu.be/2Z2Rqfs5cr8> — про дитячий аутизм, «На схід», <https://youtu.be/XV1wE59o5Po> — про повсякденне життя і бойову діяльність воїнів різних родів військ в зоні АТО та ООС, «Вибір», [https://youtu.be/WfS\\_M\\_rs2gg](https://youtu.be/WfS_M_rs2gg) — драматична історія про вибір, від якого залежить доля окремої людини та цілої країни, «Висота 307.5»,

Дрз  
Теродка  
18.05



<https://youtu.be/KsOykc6us0Q> — про героїчну оборону найважливішого в ході Дебальцівської кампанії опорного пункту та «Веронські скарби».

<https://youtu.be/rxiwekrG8Pk> — фільм про те, як ризикуючи власною репутацією, амбіційний український прикордонник знаходить викрадені в Вероні шедеври живопису.

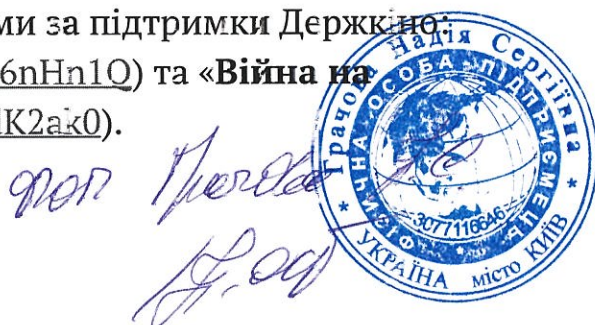
*23 січня 2020 року документальний фільм «Висота 307.5» було показано в Бірмінгемському університеті (Велика Британія) на заході, присвяченому темі війни в Україні, зокрема — окупації Луганська в 2014 році. Після цього заходу була досягнута домовленість про покази фільму в Великій Британії. А 13 лютого 2020 року на спеціальному закритому показі фільм «Висота 307.5» демонструвався для представників воєнь-дипломатичних установ іноземних держав, акредитованих в Україні, Офісу зв'язку НАТО в Україні, Представництва ЄС в Україні і Спеціальної моніторингової місії ОБСЄ. Після перегляду багато хто з них висловив бажання показати фільм в своїй країні. Так, наприклад, вже досягнута домовленість про покази в Естонському національному коледжі оборони та в військових частинах Естонії.*

*28 лютого 2020 року в Римі відбулась світова прем'єра документального фільму «Веронські скарби». Показ відбувся в римському кінотеатрі «Casa del Cinema» в рамках фестивалю «Дні українського кіно в Італії». Після показу було досягнуто попередніх домовленостей про прокат фільму в Італії.*

- 2018 — повнометражні документальні фільми за підтримки Держкіно: «Гідра» ([https://youtu.be/T7th\\_xoxXUk](https://youtu.be/T7th_xoxXUk), докудрама про те, як СБУ у взаємодії зі спецслужбами 11-ти європейських країн та США протидіяли міжнародним наркокартелям) та «Луганський форпост» (<https://youtu.be/4UPKI8TSx4w>, про страшні події початку жорсткої агресії Росії проти України).

*Наприкінці 2018 року «Гідру» було представлено на фестивалі IDFA в Амстердамі, а навесні 2019 року фільм потрапив на міжнародні онлайн-платформи: з травня його можна подивитись в iTunes, Amazon Prime Video, Google Play чи Vidu або купити диск у інтернет-магазині Amazon чи в одному із звичайних магазинів Baker & Taylor. Американським глядачам він став також доступним у провідних кабельних мережах США. Такий міжнародний успіх став можливим завдяки співпраці МПЦ «Фор-Пост» з одним із найвідоміших у світі дистрибуторів відео — американською компанією Gravitax Ventures.*

- 2017 — повнометражні документальні фільми за підтримки Держкіно: «Заміновані вірністю» (<https://youtu.be/4iLiQYThVu4>, фільм про собаку-сапера батальйону Айдар, яка втратила на війні трьох своїх попередніх господарів), «Перехрестя Балю» ([https://youtu.be/T\\_z\\_lKkjrls](https://youtu.be/T_z_lKkjrls), фільм про героїв легендарного блок-посту на Дебальцевському напрямку) та «Одесити на Донбасі» (<https://youtu.be/6rt4hVkhoXI>, фільм про долі та світогляд деяких мешканців Одеси, які добровільно потрапили на буремний Донбас).
- В 2016 — повнометражні документальні фільми за підтримки Держкіно: «Іспит на людяність» (<https://youtu.be/CLumw6nHn1Q>) та «Війна на нульовому кілометрі» (<https://youtu.be/rNSjbdK2ak0>).



- У 2011–2014 рр. продюсував значну кількість презентаційної відеопродукції на замовлення транснаціональних та вітчизняних компаній, за що двічі поспіль в 2011 і 2012 роках отримав Гран-прі на міжнародному фестивалі «Краще корпоративне медіа».
- В 2010–2011 роках випустив багатомовний збірник відеофільмів для іноземців під назвою «Україна гостинна» на трьох мовах. Цей проект в той час презентував Україну на Канському кінофестивалі в національному павільоні.
- В 2007–2009 рр. розробив та реалізував ряд телевізійних проєктів на замовлення Міністерства праці та соціальної політики України на каналах «1+1», «СТБ», «УТ-1», «5 канал», ТРК «Київ».
- В 2007 р. створив на замовлення Міністерства культури і туризму України урядовий презентаційний фільм «Україна запрошує», озвучений чотирма мовами.
- У 2005–2006 рр. започаткував та реалізував цикл документальних фільмів «Справа честі» на каналах «1+1», УТ-1, «5 канал», ТРК «Київ» та інших. Перший документальний фільм даного циклу під назвою «Вдивляючись в 9 роту» 3 роки постійно демонструвався на каналі «1+1» на 9 травня.

Грочова Надія Сергіївна  
Грочова Надія Сергіївна  
Грочова Надія Сергіївна



# Марія Дріз

## Робота

2019 – координатор-перекладач національного повнометражного документального фільму «Клітка для двох» на замовлення Українського Культурного Фонду:

- забезпечувала робочу комунікацію під час зйомок в Німеччині в цирку Roncalli (м. Любек) та в зоопарку Hagenbeck (м. Гамбург)
- Формувала субтитри німецькою та англійською мовами
- Спілкувалася на майданчику німецькою мовою

2018 – координатор-перекладач національного документального фільму «Гідра» на замовлення Держкіно України. Цей фільм транслювався на Amazon Prime, Apple iTunes, Amazon Media, Amazon Video Direct, Google Youtube

- Була асистентом-перекладачем американського режисера Ram Devineni
- Повністю переклала всі матеріали фільму на англійську мову
- Формувала англійські та українські субтитри
- Редагувала рекламні матеріали фільму

## Освіта

2019 – Вступила до Інституту Міжнародних Відносин Київського Національного Університету імені Тараса Шевченка на факультет Міжнародні комунікації. Беру активну участь в суспільному житті Інституту, є членом Культурного Департаменту

2019 – Закінчила Ліцей №157 м. Київ з золотою медаллю

2017 – Закінчила англійську школу Dec School з дипломом рівня C1

2016 – Закінчила Goethe-Institut Ukraine з дипломом рівня B2



# Василевич Людмила Леонідівна

## Професійні якості

Професійний бухгалтер (головний бухгалтер, аудитор) з 15-річним досвідом роботи в області бухгалтерського і податкового обліку, аудиту фінансового стану підприємства, управління службою бухгалтерії. Маю таку кваліфікацію:

- Ведення бухгалтерського обліку згідно Національним стандартам бухгалтерського обліку в повному обсязі сл. видів економічної діяльності: торговельна діяльність, виробництво, послуги, діяльність на ринку цінних паперів, страхування, діяльність ломбардів.
- Ведення податкового обліку суб'єктів підприємницької діяльності - звичайна, спрощена системи оподаткування юридичних і фізичних осіб.
- Складання та здача бухгалтерської, податкової, фінансової, статистичної звітності, звітності до Пенсійного фонду та Фондів соціального страхування (до 2011р).
- Складання, обробка, ревізія первинної документації всіх ділянок бухгалтерського і податкового обліку.
- Робота з контролюючими органами (досвід проходження перевірок).
- Фінансовий моніторинг господарських операцій - визначення прибутковості за окремими господарськими операціями, клієнтам, підрозділам, видам діяльності.
- Проведення аудиторських перевірок, написання звітів та видача аудиторського висновку клієнтам

## Досвід роботи

- 2019 – т.ч ТОВ ГРІФОН м.Київ- аудитор
- 2018- т.ч. - 2019ТОВ МПЦ «ФОР-ПОСТ» м.Київ - головний бухгалтер
- 2017 - 2018 р.р. ПрАТ «СК» КАПІТАЛ-СТРАХУВАННЯ»г. Киев - головний бухгалтер
- 2012-2017 р.р. - ТОВ МПЦ «ФОР-ПОСТ» м.Київ - головний бухгалтер
- 2007 - 2012р.р. .: ТОВ «КРИСТАЛ РІВЕР», м.Київ - фінансовий директор, аудитор (сумісництво)
- 2006 - т.ч. - Директор аудиторської фірми ТОВ «Аудиторська група» Баррістер плюс»
- 2004 - 2009 р.р. .: ТОВ «Спільна справа-ТРІО» г. Київ - фінансовий директор, аудитор (сумісництво)
- 2004 - т.ч. - Аудитор - суб'єкт підприємницької діяльності



- 2000-2004 р.р. : ТОВ "Вайт ЛТД", м Київ - головний бухгалтер
- 1998-2000 р.р.: ТОВ «Інтерфлора», м.Київ - головний бухгалтер
- 1994-1998 р.р. : ТОВ "Фірма" Сіфр ", м.Київ - головний бухгалтер
- 1990-1994 р.р. : Кієвглавнаб Держпостачу УРСР, м.Київ - інженер групи АСУ

## Освіта

1980 г. - Київський технікум радіоелектроніки за спеціальністю "Електронні обчислювальні машини, прилади та пристрої";

1994 - КИЇВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ - м.Київ, Україна, за фахом "Економічна інформатика і автоматизовані системи управління".

ДОДАТКОВА ОСВІТА - Програма сертифікації аудиторів (грудень 2003 г.) - сертифікований аудитор, сертифікат аудитора серії А №005563 виданий 25.12.2003 року, рішення АПУ №130; Свідоцтво про внесення до реєстру аудиторських фірм та аудиторів видане АПУ № 3333 від 29.01.2004 р, № 131.

Щорічне проходження курсів - підвищення кваліфікації аудиторів.





Додаток № 2  
до Договору про надання гранту № 3PLUS-00923  
від "23" листопада 2020 року

Назва конкурсної програми: Культура плюс (Індивідуальний)  
Назва ЛОТ-у:  
Назва Заявника: ФОП Гречова Н.С.  
Назва проєкту: «Інтерактивна книга»  
Дата початку проєкту: 11.2020  
Дата завершення проєкту: 30.07.2021

	Організація-донор	Фінансування проєкту, в %	Фінансування проєкту, Сума в грн.
<b>РОЗДІЛ I НАДХОДЖЕННЯ</b>			
1.	Український культурний фонд	100,00%	1 595 746,00
2.	Співфінансування* :	0,00%	0,00
2.1.	Кошти організацій-партнерів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.2.	Кошти державного та місцевих бюджетів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.3.	Кошти інших донорів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.4.	Кошти інших донорів (повна назва організації)	0,00%	0,00
2.5.	Власні кошти організації-заявника	0,00%	0,00
3.	Реінвестиції (дохід отриманий від реалізації книг, квитків, програм та інших культурно-мистецьких продуктів, що створюватимуться в рамках проєкту)	0,00%	0,00
Всього по розділу I "Надходження":		100,00%	1 595 746,00

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

Фонд

(посада)

Гречова Н.С.

підпис, печатка



Гречова Н.С.

(ПІБ)

Кошторис витрат проекту

Назва заявника: ФОП Грачова Н.С.

Назва проекту: "Інтерактивна книга"

Дата початку проекту: 11.2020

Дата завершення проекту: 30.07.2021

Розділ: Стаття: Підстаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати за рахунок гранту УКФР			Загальна планова сума витрат по проекту, грн. (=6+9+12)	Обґрунтування та деталізація витрат (стовпець обов'язковий для заповнення)	
				Планові витрати відповідно до заявки		Вартість за одиницю, грн			
Стаття:	1	Витрати:	2	3	4	5	6	7	8
Підстаття:	1.1	Винагорода членам команди							
Пункт:	1.1.1	Оплата праці штатних працівників (лише у випаді премії)							
Підстаття:	1.2	За трудовими договорами							
Пункт:	1.2.1	Повне Пів, посада (роль у проекті)	місяців						
Підстаття:	1.3	За договорами ЦПХ							
Пункт:	1.3.1	Авторка сценарію квест-гри для онлайн та офлайн частини - Ірина Джигурда-Миронова	місяців	1,00	15 000,00		15 000,00	15 000,00	Аналіз літератури, розробка завдань для офлайн (квест-боксів), розробка завдань для онлайн платформи, розробка принципу взаємодії в командних завданнях, розписування сюжетних ліній, формування ТЗ, доопрацювання сценарія.
Пункт:	1.3.2	Режисер буктрейлера - Олексій Савелов Вікторович	місяців	3,00	6 500,00		19 500,00	19 500,00	Адаптація та розробка режисерського сценарію буктрейлера на основі квест-гри, бере участь в підготовчому та монтажному періодах створення аудіовізуальної частини проекту, узгоджую запропоновані локації, акторів, декорації та костюми
Пункт:	1.3.3	Федір Валерійович Кудінов - розробник онлайн-частини проекту	послуга	1,00	15 300,00		15 300,00	15 300,00	Програма реалізація веб-додатку. Інтеграція веб-додатку до системи адміністрування з можливістю редагування окремих елементів. Реалізація анімаційних ефектів веб-додатку. Первинне тестування роботи веб-додатку.
Пункт:	1.3.4	Експерт-консультант з української мови та літератури - Ходацька Ольга Миколаївна	місяців	2,00	6 000,00		12 000,00	12 000,00	Спиралючись на проблемні місця у шклярів щодо шкільної програми разом з командою проекту коректує сценарій та завдання квесту.

Фен Погоба Н.С.





Пункт:	1.3.5	Бухгалтерка Василевич Людмила Леонідівна	місяців	9,00	3 700,00	33 300,00	33 300,00	Бухгалтер працює на проєкті протягом 9-ти місяців. До обов'язків бухгалтера належить: - ведення бухгалтерського обліку згідно первинної документації; - рахунки, акти виконаних робіт, накладні тощо; - звіряння взаєморозрахунків з контрагентами; - консультування щодо фінансових операцій по нарахуванню та сплаті контрагентам в рамках проєкту; - дійсне проплати відповідно до підписаних документів, рахунків, Актів; - підготовка та складання звітності: щомісячна підготовка звіту з ЄСВ (Додаток № 4), щоквартально приймиве участь у підготовці звіту № 1 ДФ та Декларації Єдиного Податку; - аналіз первинної документації, а саме Договорів та Актів в рамках Податкового Законодавства.
Пункт:	1.3.6	Координаторка проєкту - Марія Дріз Олександрівна	місяців	8,50	5 200,00	44 200,00	44 200,00	Координація роботи всіх учасників проєкту та врегулювання організаційних моментів. Організація роботи команди проєкту враховує гнучкі форми праці. Підтримує баланс між виконанням посадових обов'язків і приватним життям працівників і працівниць. Підтримує зусилля по досягненню гендерної рівності та залучає до неї весь колектив. Займається комунікацією всіх департаментів проєкту. Пропикує, заповнює таблиці з результатами творчих обговорень. Контролює вчасне виконання робіт згідно Робочого плану та діаграми Ганта. Доповідає про можливі проблеми, які можуть виникнути в процесі реалізації проєкту. Після основних домовленостей з навчальними закладами узгоджує логістику. Займається організацією проведення загального тесту квест-гри. Проведення моніторингу та оцінки проєкту.
Стаття:	1.4	Соціальні внески з оплати праці (нарахування ЄСВ)		139 300,00		30 646,00	30 646,00	
Пункт:	1.4.1	Штатні працівники		0,00	0,22	0,00	0,00	
Пункт:	1.4.2	За строковими трудовими договорами		0,00	0,22	0,00	0,00	
Пункт:	1.4.3	За договорами ЦПХ		139 300,00	0,22	30 646,00	30 646,00	
Підстаття:	1.5	За договорами з ФОП		9,00		74 700,00	74 700,00	

фон Ігорова к.е.

*[Handwritten signature]*



Пункт:	1.5.1	Керівниця проекту — Грачова Надія Сергіївна	місяців	9,00	8 300,00	74 700,00	74 700,00	Комуніке з УКФ (робота з менеджером проекту). Загальне управління та контроль партнерами з метою виконання договірних зобов'язань. У разі виявлення проблем-усуває їх. Узгоджує та підбирає склад команди на всіх етапах виробництва (он-лайн частина, оф-лайн та відео) та інших виконавців проекту. Підписує договори, Акти виконаних робіт. Активно приймає участь в організації промоції проекту, приймає участь у заходах проекту. Співпрацює з юристом та бухгалтером, в тому числі приймає участь у роботі над фінальної звітністю проекту. Контролює кошторис виконавців. Унеможливорює збільшення вартості робіт. Ієстуге, коментує, узгоджує сценарій гри та бук-трейлера, всі графічні ескізи, завантаження та завантаження, матеріали та технологію роботи оф-лайн частини. Запобігає ризикам або оперативно вживає заходи у разі їх настання. Забезпечує залученню експертів до реалізації проекту. Сплігується з керівництвом навчальних закладів, державних органів для більш ефективного промоції проекту. Контролює, щоб якість всіх частин проекту (он-лайн, оф-лай та відео, бук-трейлер) були реалізовані так, як описувалось в умовці проекту.
<b>Всього по статті 1 "Винагорода членам команди":</b>				<b>139 314,00</b>		<b>244 646,00</b>	<b>244 646,00</b>	
Стаття:	2	Витрати пов'язані з відрядженнями (для штатних працівників)		0,00		0,00	0,00	
Підстаття:	2.1	Вартість проїзду (для штатних працівників)						
Пункт:	2.1.1	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвиськом відрядженої особи)	шт.			0,00	0,00	
Підстаття:	2.2	Вартість проживання (для штатних працівників)		0,00		0,00	0,00	
Пункт:	2.2.1	Рахунки з готелів (з вказаним прізвиськом відрядженої особи)	доба			0,00	0,00	
Підстаття:	2.3	Добові (для штатних працівників)		0,00		0,00	0,00	
Пункт:	2.3.1	Добові, вказати ПІБ (розрахунок на відряджену особу)	доба			0,00	0,00	
<b>Всього по статті 2 "Витрати пов'язані з відрядженнями":</b>				<b>0,00</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Стаття:	3	Обладнання і нематеріальні активи						
Підстаття:	3.1	Обладнання, інструменти, інвентар, які необхідні для виконання його при реалізації проекту звантоспидимувача		0,00		0,00	0,00	
Пункт:	3.1.1	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			0,00	0,00	
Підстаття:	3.2	Нематеріальні активи, які необхідні до придбання для виконання їх при реалізації проекту грантоотримувача (за рахунок співфінансування)					0,00	
Пункт:	3.2.1	Програми забезпечення (з деталізацією технічних характеристик)	послуга				0,00	
Пункт:	3.2.2	Право використання (ліцензії, роялті)	послуга				0,00	
Пункт:	3.2.3	Інші нематеріальні активи	послуга				0,00	
<b>Всього по статті 3 "Обладнання і нематеріальні активи":</b>				<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Стаття:	4	Витрати пов'язані з орендою						



Грачова Н.С.

Підстава:	4.1	Оренда приміщення	кв.м (годин, діб)	0,00	0,00	0,00	0,00
Пункт:	4.1.1	Дареса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди			0,00		
Підстава:	4.2	Оренда техніки, обладнання та інструменту		13,00	227 574,00	227 574,00	
Пункт:	4.2.1	Камера ARRI ALEXA Mini	зміна	6,00	7 600,00	45 600,00	45 600,00
Пункт:	4.2.2	Штатив важкий A3000 з колесами	зміна	6,00	900,00	5 400,00	5 400,00
Пункт:	4.2.3	Слайдер 2 м. та штатив 2 шт	зміна	6,00	600,00	3 600,00	3 600,00
Пункт:	4.2.4	Комплект оптики ARRI LDS Ultra Prime 16/11.9 (6шт.) (16/24/32/50/85/135mm)	зміна	6,00	7 800,00	46 800,00	46 800,00
Пункт:	4.2.5	Компендіум Matte Box ARRI MB14 6x6	зміна	6,00	840,00	5 040,00	5 040,00
Пункт:	4.2.6	Playback монітор 19 (два шт)	зміна	6,00	1 200,00	7 200,00	7 200,00
Пункт:	4.2.7	Монітор SmallHD 702 Bright On Monitor	зміна	6,00	350,00	2 100,00	2 100,00
Пункт:	4.2.8	Ручки для SmallHD 702	зміна	6,00	250,00	1 500,00	1 500,00
Пункт:	4.2.9	Накамерний монітор TVLOGIC 1 шт.	зміна	6,00	500,00	3 000,00	3 000,00
Пункт:	4.2.10	Follow Focus ARRI FF-5 Cine	зміна	6,00	500,00	3 000,00	3 000,00
Пункт:	4.2.11	Акумулятори	зміна	6,00	80,00	480,00	480,00
Пункт:	4.2.12	Фільтр SCHNEIDER 4x4" Neutral Density (ND) 0.5 Graduated	зміна	6,00	100,00	600,00	600,00
Пункт:	4.2.13	Фільтр SCHNEIDER 4x4" Neutral Density (ND) 1.2 Filter	зміна	6,00	85,00	510,00	510,00
Пункт:	4.2.14	Head УС-опог 2060/2065/2560	зміна	6,00	1 950,00	11 700,00	11 700,00
Пункт:	4.2.15	Ноутбук для зберігання інформації, колювання матеріалу 1 картридж	зміна	6,00	350,00	2 100,00	2 100,00
Пункт:	4.2.16	Easysig Varjo 5 Cinema Vest with Flowcine Serene	зміна	6,00	1 250,00	7 500,00	7 500,00
Пункт:	4.2.17	Раці та гарнітура до них	зміна	6,00	800,00	4 800,00	4 800,00
Пункт:	4.2.18	Бум-пушка Sennheiser MKH 70	зміна	6,00	500,00	3 000,00	3 000,00
Пункт:	4.2.19	Аудіорекордер Tascam HS-R82	зміна	6,00	360,00	2 100,00	2 100,00
Пункт:	4.2.20	Безпроводна система Lectrosolics Sma+	зміна	6,00	450,00	2 700,00	2 700,00
Пункт:	4.2.21	Раціональні Rollen ULW-96 - 2 шт.	зміна	6,00	600,00	3 600,00	3 600,00
Пункт:	4.2.22	Акумулятори - 20 шт.	зміна	6,00	700,00	4 200,00	4 200,00
Пункт:	4.2.23	Навушки	зміна	6,00	150,00	900,00	900,00
Пункт:	4.2.24	Margim dolly	зміна	3,00	4 200,00	12 600,00	12 600,00

Одна камера на шість знімальних змін  
Дане знімальне, освітлювальне, звукове обладнання та техніка необхідне для зйомок грюх хвилинного буктрейлеру проєкта та відеоконтенту для он-лайн частини квесту.  
Обладнання та техніка будуть задіяні під час зйомок протягом 6 знімальних днів.  
Вартість послуг оператора, освітлювача, механіка камери, звукоінженера деталію надає в кошторисі, що відповідають ринковій вартості послуг.  
Згідно Робочого плану - знімальний період заплановано на Січень 2021 року.  
Посилання на цінові пропозиції:  
1) [https://drive.google.com/file/d/104dekS6qD0V-KzMK5XE\\_RoZJv-bWjKkE/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/104dekS6qD0V-KzMK5XE_RoZJv-bWjKkE/view?usp=sharing)  
2) [https://drive.google.com/file/d/1N9uYtKLC23\\_0P4kRwPcUaUteYyS0MMWdU/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1N9uYtKLC23_0P4kRwPcUaUteYyS0MMWdU/view?usp=sharing)

ФОР Шербоє А.С. / А.С.



Пункт:	4.2.25	Прилад: - LED-panel MLUX LED 2250FBV Вт-Color №5	змiна	6,00	1 000,00	6 000,00	6 000,00	світло
Пункт:	4.2.26	Прилад КіноФіо 2x2 - 2 шт.	змiна	6,00	700,00	4 200,00	4 200,00	світло
Пункт:	4.2.27	Прилад КіноФіо 4x4 (3200-5600) - 3 шт.	змiна	6,00	900,00	5 400,00	5 400,00	світло
Пункт:	4.2.28	Прилад DediLight 150x4кiт - комплект	змiна	6,00	700,00	4 200,00	4 200,00	світло
Пункт:	4.2.29	Штапиви та кронштейни - 10 шт.	змiна	6,00	500,00	3 000,00	3 000,00	для приладів світла
Пункт:	4.2.30	Комплект комутація 220/380 - 5 шт.	змiна	6,00	1 500,00	9 000,00	9 000,00	
Пункт:	4.2.31	Рама 2x2	зміна	6,00	400,00	2 400,00	2 400,00	
Пункт:	4.2.32	Димер 2квт	змiна	6,00	224,00	1 344,00	1 344,00	
Пункт:	4.2.33	Дрон DJI INSPIRE 2 X7 RAW	змiна	1,00	12 000,00	12 000,00	12 000,00	У вартість включені транспортні послуги, пілот та оператор коптеру, настройка техніки, оптика для дрона, стабілізація матеріалу
Підстаття:	4.3	<b>Оренда транспорту</b>		<b>9,00</b>		<b>20 700,00</b>	<b>20 700,00</b>	
Пункт:	4.3.1	Транспортні послуги легкового автомобіля (із зазначеним маршруту, кілометражу/кількості годин)	доба	3,00	1 500,00	4 500,00	4 500,00	MERCEDES-BENZ VITO 115 CDI, 8 міс з водієм Транспорт надається за договором оренди та необхідний для перевезення знімальної групи у підготовчому неробочий по м. Києву.
Пункт:	4.3.3	І ранспортні послуги (автобус для перевезення техніки та знімальної групи)	зміни	6,00	2 700,00	16 200,00	16 200,00	І ранспорт надається за договором оренди, MERCEDES-BENZ SPRINTER, державний номер, 22 міста з водієм. Даний транспортний засіб необхідний для перевезення знімальної та звукової об'єднання, знімальної групи з акторами по місту Києву. Ціна вказана за день використання транспортного засобу, з роботою водія та пального.
Підстаття:	4.4	<b>Оренда сценічно-постановочних засобів</b>		<b>3,00</b>		<b>77 500,00</b>	<b>77 500,00</b>	
Пункт:	4.4.1	Реквізит	комп. послуга	1,00	23 100,00	23 100,00	23 100,00	Попередній розрахунок був сформований на базі кошторисів до фільмів, які були створені керівництвом проекту за підтримки УКФ та Мінкультури. Детальний кошторис буде наданий після розробки режисерського сценарію та проведення зйомок, оскільки вартість та перелік комплексу одягу, режисури та сценової декорації залежить від сценарію, який буде розроблятися в І кварталі 2020 року.
Пункт:	4.4.2	Декорації	комп. послуга	1,00	27 500,00	27 500,00	27 500,00	
Пункт:	4.4.3	Костюми	комп. послуга	1,00	26 900,00	26 900,00	26 900,00	
Підстаття:	4.5	<b>Інші об'єкти оренди</b>		<b>0,00</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Пункт:	4.5.1	Найменування (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			0,00	0,00	
Всього по статті 4 "Витрати пов'язані з орендою":				<b>25,00</b>		<b>325 774,00</b>	<b>325 774,00</b>	
Стаття:	5	<b>Витрати учасників проекту, які приймають участь у культурних, освітніх та інших заходах</b>						
Підстаття:	5.1	<b>Послуги з харчування</b>		<b>0,00</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Пункт:	5.1.1	Послуги з харчування (сніданок/обід/вечеря/кава-брейк)	Учасн.			0,00	0,00	
Підстаття:	5.2	<b>Витрати на проїзд учасників заходів</b>		<b>0,00</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Пункт:	5.2.1	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем особи, що відраховується)	шт.			0,00	0,00	
Підстаття:	5.3	<b>Витрати на проживання учасників заходів</b>		<b>0,00</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Пункт:	5.3.1	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрахованої особи)	доб.			0,00	0,00	
Всього по статті 5 "Витрати учасників проекту на транспортні послуги, їжу, проживання та інші заходи":				<b>0,00</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Стаття:	6	<b>Матеріальні витрати</b>						
Підстаття:	6.1	<b>Основні матеріали та сировина</b>		<b>0,00</b>		<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Пункт:	6.1.1	Найменування	шт.			0,00	0,00	



Розроблено 12.12.2019



Пункт:	9.4	SMM, SO (SEO)	місяць	8,00	2 500,00	20 000,00	20 000,00	Розрахунок послуг вказаний за 8 місяців роботи над проектом: – розроблення та впровадження комплексної стратегії SMM-просування, – здійснення стратегічного планування, у т.ч. розроблення комунікаційної, креативної і медійної стратегії, – розроблення контент-плану (графік публікацій), – створення, налаштування та оформлення окремих профілів (акаунти) проекту у Соціальних мережах, – підготовка текстових матеріалів, зображення і відеоматеріалів для їх розміщення (публікації) в Соціальних мережах, підготовка текстових матеріалів, зображень і відеоматеріалів для їх використання в постах, підготовка та розміщення (публікацію) постів в Соціальних мережах - не менше 60, – не рідше ніж кожні два дні перегляд коментарів відвідувачів, виділених неприємливих коментарів (модерація) та відповідь на коментарі в разі необхідності
Пункт:	9.5	Соціальні внески за доповідями ЦІХ з підприємствами (ЄСВ) розділу "Послуги з просування"		0,00	0,22	0,00	0,00	

**Всього по статті 9 "Послуги з просування":**

Стаття:	10	Створення веб-ресурсу		30,00	47 800,00	47 100,00	47 100,00	
Пункт:	10.1	Створення візуальної концепції та попередня графічна адаптація сценарію, визначення стилістики	послуга	1,00	47 800,00	47 800,00	47 800,00	Розробка візуальної концепції проекту та його основних екранів, ескізування та визначення зовнішнього вигляду основних елементів управління, графічна адаптація сюжетного сценарію. *6 тижнів - 90 годин Вартість послуг виконавця формується з двох показників - години/людини та вартість години роботи співробітника певного професійного напрямку. Для роботи над візуальною концепцією та дизайном буде працювати мінімум 3 спеціалісти - два дизайнери та арт-директор; над програмною реалізацією будуть працювати мінімум два спеціалісти з програмування. Ряд виконавців та процесів буде виконуватися паралельно, щоб скоротити виробничий період та вилітати у відведені 3 місяці розробки, відведені за робочим планом.
Пункт:	10.2	Розробка дизайну усіх екранів, та всіх базових елементів і персонажів, доробка ілюстративного матеріалу та колаборційна частина роботи з дизайну офлайн-складової	послуга	1,00	60 500,00	60 500,00	60 500,00	Розробка дизайну усіх елементів, технічний дизайн, підготовка дизайну до наступних етапів, розробка графічної частини для онлайн складової *8 тижнів - 124 години Вартість послуг виконавця формується з двох показників - години/людини та вартість години роботи співробітника певного професійного напрямку. Для роботи над візуальною концепцією та дизайном буде працювати мінімум 3 спеціалісти - два дизайнери та арт-директор; над програмною реалізацією будуть працювати мінімум два спеціалісти з програмування. Ряд виконавців та процесів буде виконуватися паралельно, щоб скоротити виробничий період та вилітати у відведені 3 місяці розробки, відведені за робочим планом.



пол. Тарбєва К.С. / [Signature]

Пункт:	10.3	Верстання та маркування	послуга	1,00	90 100,00	90 100,00	90 100,00	90 100,00	Розмітка дизайнів, верстання основних частин засобами HTML, CSS, JS та з використанням інших допоміжних технологій, підготовка до програмування. *6 тижнів - 210 годин Вартість послуг виконавця формується з двох показників - годин/людини та вартість години роботи співробітника певного професійного напрямку. Для роботи над візуальною концепцією та дизайном буде працювати мінімум 3 спеціалісти - два дизайнери та арт-директор; над програмною реалізацією будуть працювати мінімум два спеціалісти з програмування. Ряд виконавців та процесів буде виконуватися паралельно, щоб скоротити виробничий період та влястися у відведені 3 місяці розробки, відведені за робочим планом
Пункт:	10.4	Програмування бекенду (програмної платформи проекту)	послуга	1,00	71 250,00	71 250,00	71 250,00	71 250,00	Розробка програмної платформи проекту, системи адміністрування, настройка серверу проекту, програмна реалізація ігрової логіки проекту, інші налаштування. * 10 тижнів - 130 годин Вартість послуг виконавця формується з двох показників - годин/людини та вартість години роботи співробітника певного професійного напрямку. Для роботи над візуальною концепцією та дизайном буде працювати мінімум 3 спеціалісти - два дизайнери та арт-директор; над програмною реалізацією будуть працювати мінімум два спеціалісти з програмування. Ряд виконавців та процесів буде виконуватися паралельно, щоб скоротити виробничий період та влястися у відведені 3 місяці розробки, відведені за робочим планом.
Пункт:	10.5	Створення анімацій та основ базових інтерактивних елементів.	послуга	1,00	44 200,00	44 200,00	44 200,00	44 200,00	Розробка анімацій інтерактивних елементів, робота над покращенням взаємодієвої частини проекту (налаштування механізмів відлупки на дії користувача, налаштування та коригування поведінки окремих елементів інтерфейсу), інтеграція відео та аудіо матеріалів до програмного комплексу * 2 тижні - 80 годин Вартість послуг виконавця формується з двох показників - годин/людини та вартість години роботи співробітника певного професійного напрямку. Для роботи над візуальною концепцією та дизайном буде працювати мінімум 3 спеціалісти - два дизайнери та арт-директор; над програмною реалізацією будуть працювати мінімум два спеціалісти з програмування. Ряд виконавців та процесів буде виконуватися паралельно, щоб скоротити виробничий період та влястися у відведені 3 місяці розробки, відведені за робочим планом.

9001  
Григорук д.р.



Пункт:	10.6	Інтеграція аудіо- та відео-елементів, доробка пов'язаних інтерактивних елементів та механізмів	послуга	1,00	39 200,00	39 200,00	39 200,00	Інтеграція відео та аудіо матеріалів до програмного комплексу, налаштування взаємодії користувача з цими матеріалами * 1 тиждень - 79 годин
Пункт:	10.7	Тестування та перевірка, доробки деталей	послуга	1,00	30 250,00	30 250,00	30 250,00	Вартість послуг виконавця формується з двох показників - годин/людини та вартість години співробітника певного професійного напрямку. Для роботи над візуальною концепцією та дизайном буде працювати мінімум 3 спеціалісти - два дизайнери (як арт-директор, так програмно-ревізійсько) будуть працювати мінімум два спеціалісти з програмування. Ряд виконавців та процесів буде виконуватися паралельно, щоб скоротити виробничий термін та викистися у відведені 3 місяці розробки, відведені за робочим планом.
Пункт:	10.8	Запуск та розміщення сайту	послуга	1,00	11 000,00	11 000,00	11 000,00	Розміщення проекту на фінальному робочому домені та хостингу, забезпечення доступу до фінальної робочої версії, остаточні налаштування технічної частини проекту * 4 дні - 20 годин
Пункт:	10.9	Витрати з обслуговування сайту	місяці	9,00	1 000,00	9 000,00	9 000,00	Послуги з забезпечення безперебійного функціонування проекту, вирішення технічних проблем, забезпечення хостингу
Пункт:	10.10	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ЄСВ) розділу "Створення веб-ресурсу"	місяців	0,00	0,22	0,00	0,00	
<b>Всього по статті 10 "Створення веб-ресурсу":</b>				<b>12,00</b>	<b>403 300,00</b>	<b>403 300,00</b>	<b>403 300,00</b>	
Стаття:	11	Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електронних носіях інформації						
Пункт:	11.1	Найменування методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт			0,00	0,00	0,00
<b>Всього по статті 11 "Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів":</b>				<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Стаття:	12	Послуги з перекладу						
Пункт:	12.1	Усний переклад (синхронний/ послідовний, з якої на яку мову)	година			0,00	0,00	0,00
Пункт:	12.2	Письмовий переклад (зазначити з якої на яку мову)	сторінка			0,00	0,00	0,00
Пункт:	12.3	Редагування письмового перекладу	сторінка			0,00	0,00	0,00
Пункт:	12.4	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ЄСВ) розділу "Послуги з просування"		0,00	0,22	0,00	0,00	0,00
<b>Всього по статті 12 "Послуги з перекладу":</b>				<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	
Стаття:	13	Інші прями витрати						
Підстаття:	13.2	Адміністративні витрати		9,00	116 600,00	116 600,00	116 600,00	

ФОР Тюрлова А.





Пункт:	13.1.1	Юридичні послуги	місяців	5,00	7 500,00	37 500,00	37 500,00	Повний юридичний супровід проекту: підготовка, укладення, складання Договорів з командою проекту та партнерами, складання актів виконаних робіт/наданих послуг, складання реєстрів документів, формування пакетів документів для аудиторської перевірки. Оплата робіт згідно Договору ФОП
Пункт:	13.1.2	Аудиторські послуги	послуга	1,00	20 000,00	20 000,00	20 000,00	Оплата робіт згідно Договору з аудиторською компанією.
Пункт:	13.1.3	Послуги виконавчого продюсера	місяців	3,00	19 700,00	59 100,00	59 100,00	Виконавчий продюсер відеоскладової проекту бере участь в створенні відеоматеріалів для оглядів, частини креатури та в створенні буктрейлеру проекту. Складає детальний ліміт витрат на виробництво. Створює знімальну групу і бере участь в керівництві її виробничо-економічною і фінансовою діяльністю. Контролює виконання робіт у встановлені планом строки і в межах кошторисно-фінансових асигнувань. Контролює історичну та фактичну достовірність матеріалу, забезпечує високий художній рівень відеопродуктів. Оплата робіт згідно Договору ФОП Дріз Олександр.
Пункт:	13.1.4	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ЄСВ) розділу "Адміністративні витрати"	послуга			0,00	0,00	
Підстаття:	13.2	Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення		20,00		91 750,00	91 750,00	
Пункт:	13.2.1	Чорновий та чистовий монтаж основного буктрейлеру та аудіовізуальних частин до онлайн квесту, перерахунок в потрібні формати	зміна	11,00	3 500,00	38 500,00	38 500,00	Завантаження відзнятого матеріалу; Конвертація в ррху; Відбір дублів; Чорновий монтаж; Фіналізація. Render, Забезпечення студією монтажу Даний етап є невід'ємною частиною у створенні відеоконтенту, оскільки після знімального періоду необхідно виконати роботи, які включають синхронізацію відео та звуку, конвертацію файлів у відповідний формат для монтажу, робота зі звуком, музичним оформленням, графічна обробка відзнятого матеріалу, окремо змонтувати відео для он лайн частини квесту. Дані роботи будуть виконувати виконавці, які були обрані, як надійні та професійні партнери та за критерієм найнижчої ціни. Монтаж - <a href="https://www.dtorbox.com/s/1c4a1n3qfo933xg/">https://www.dtorbox.com/s/1c4a1n3qfo933xg/</a> %D0%A0%D0%B5%D0%V7%D1%8E%D0%BC%D0%B5-%D0%9E%D0%BB%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%VD%D0%V4%D1%80-%D0%9B%D0%B5%D0%VE%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%94%D0%B2.docx?dl=0&fbclid=IwAR3pU-TdqNtZUETA7W9NGNEGm2brremU3nHso7E6ucN18-DaSRQmdwc



*Фол Торова А. А. 19.07*

Пункт:	13.2.2	Кольорова корекція	зміна	3,00	7 000,00	21 000,00	21 000,00	Конформ для DaVinci Resolve Кольорова корекція - DaVinci Resolve Render - DaVinci Resolve 1) <a href="https://www.zavolokinscolor.com/">https://www.zavolokinscolor.com/</a> 2) <a href="https://imeo.com/dougotoles?fbclid=IwAR1h3SDgQISarLьWkKn7sDfuStoTJv2UmtNONHTсуа-qRE65d1cUEJdw">https://imeo.com/dougotoles?fbclid=IwAR1h3SDgQISarLьWkKn7sDfuStoTJv2UmtNONHTсуа-qRE65d1cUEJdw</a> Даліший етап є певна кількість часиноло у створенні відеоконтенту, оскільки після знімального періоду необхідно виконати роботи, які включають синхронізацію відео та звуку, конвертацію файлів у відповідний формат для монтажу, робота зі звуком, музичним оформленням, графічна обробка відзнятого матеріалу, окремо змонтувати відео для он-лайн частини квесту Дані роботи будуть виконувати виконавці, які були обрані, як надійні та професійні партнери та за критерієм найнижчої ціни: Кольорокорекція: zavolokinscolor.com
Пункт:	13.2.3	УФХ: 2D графіка	зміна	5,00	5 600,00	28 000,00	28 000,00	(Cleanup&Retouch, Keying, Tracking, Simple Compositing) Даний етап є певна кількість часиноло у створенні відеоконтенту, оскільки після знімального періоду необхідно виконати роботи, які включають синхронізацію відео та звуку, конвертацію файлів у відповідний формат для монтажу, робота зі звуком, музичним оформленням, графічна обробка відзнятого матеріалу, окремо змонтувати відео для он-лайн частини квесту. Дані роботи будуть виконувати виконавці, які були обрані, як надійні та професійні партнери та за критерієм найнижчої ціни: УФХ та анімаційна застава - <a href="https://imeo.com/dougotoles?fbclid=IwAR0eGu1kKAWInozJrd014saMZA_hERExvWzIKtHG19qOx0h3NidETDc">https://imeo.com/dougotoles?fbclid=IwAR0eGu1kKAWInozJrd014saMZA_hERExvWzIKtHG19qOx0h3NidETDc</a>
Пункт:	13.2.5	Роботка анімаційної асистанки	послуга	1,00	1,00	4 250,00	4 250,00	Буде використовуватися протитом промоції проекту та Інтервювання в Інтерфейсі онлайн квесту
Пункт:	13.2.6	Соціальні внески за Договорами ЦПХ з підрядниками (ЕСВ) розділу "Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення"		0,00	0,22	0,00	0,00	
Підстаття:	13.3	<b>Виплати на послуги страхування</b>		0,00		0,00	0,00	
Пункт:	13.3.1	Вказати предмет страхування				0,00	0,00	
Підстаття:	13.4	<b>Інші прями виплати</b>		65,00		358 000,00	358 000,00	
Пункт:	13.4.1	Послуги Internet (вказати період надання послуги)	місяць			0,00	0,00	
Пункт:	13.4.2	Банківська комісія за переказ (відповідно до тарифів обслуговуючого банку)				0,00	0,00	
Пункт:	13.4.3	Розрахунково-касове обслуговування (відповідно до тарифів обслуговуючого банку)	місяць	8,00	200,00	1 600,00	1 600,00	
Пункт:	13.4.4	Послуги декоративної реквізитура	послуга	1,00	19 000,00	19 000,00	19 000,00	працює під час створення аудіовізуального контенту в підготовочному періоді
Пункт:	13.4.5	Послуги асистента декоратора/реквізитор	зміна	6,00	1 200,00	7 200,00	7 200,00	працює під час створення буттрейлеру в знімальному періоді
Пункт:	13.4.6	Послуги оператора	зміна	6,00	4 500,00	27 000,00	27 000,00	У вартість також входить освоєння локацій перед зйомками та участь у фіналізації кольорокорекції

ФОРМ ІНВОСТА ДО ДУСА





Пункт:	13.4.24	Тестування	послуга	1,00	1 500,00	1 500,00	1 500,00	Тестування є невід'ємною частиною виробництва квест-боксів та являє собою перевірку людського фактору та виявляє можливі вразливості оф-лайн частини.
Пункт:	13.4.25	Підготовка супровідної документації	послуга	1,00	3 000,00	3 000,00	3 000,00	Підготовка супровідної документації (інструкція по експлуатації, опис діяльностіки і ремонту у випадку виявлення несправностей, супровідні файли: прошивки контролерів, макети печатних матеріалів тощо).
Пункт:	13.4.26	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підприємцями (ЄСВ) розділу "Інші прями витрати"		0,00	0,22	0,00	0,00	
<b>Всього по статті 13 "Інші прями витрати":</b>				<b>94,00</b>	<b>566 350,00</b>	<b>566 350,00</b>	<b>566 350,00</b>	
<b>Всього по розділу II "Витрати":</b>					<b>1 595 746,00</b>	<b>1 595 746,00</b>	<b>1 595 746,00</b>	
<b>РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ</b>					<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	

*Юлія Тарасюк*  
(посада)

