

ДОГОВІР № 4AVS31-03203
про надання гранту

м. Київ

«30» серпня 2021 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі Виконавчого директора Берковського Владислава Георгійовича, який діє на підставі Положення, з однієї сторони, та Фізична особа-підприємець Омельянов Олександр Ігорович (далі – Грантоотримувач), що діє на підставі реєстрації в Єдиному державному реєстрі юридичних осіб, фізичних осіб-підприємців та громадських формувань від 03.12.2015 р. за № 2357000000009620, з іншої сторони (далі – Сторони), уклали цей Договір про таке.

I. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

Фонд надає Грантоотримувачу на умовах, визначених цим Договором, грант для реалізації культурно-мистецького проекту «Український Колумб» (далі – Проект), опис та мінімальні технічні вимоги до якого наведено у проектній заявці та у кошторисі Проекту згідно з додатками 1 та 2 до цього Договору, а Грантоотримувач реалізує Проект на умовах, визначених цим Договором.

II. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

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

2. Проект реалізується згідно з робочим планом реалізації Проекту, визначенним у розділі XI проєктної заявки.

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

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

ІІІ. СУМА ГРАНТУ, ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ ТА ПОРЯДОК РОЗРАХУНКІВ

1. Загальна сума гранту становить 1 362 220 грн. 00 коп. (один мільйон триста шістдесят дві тисячі двісті двадцять гривень 00 копійок) без ПДВ.

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

3. У разі невиконання або часткового виконання співфінансування Проєкту зі сторони Грантоотримувача та/або партнера по співфінансуванню, у проектах 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 проекту, визначені Фондом, ця норма не застосовується.

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

ІV. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ СТОРІН

1. Грантоотримувач має право на реалізацію Проєкту відповідно до умов цього Договору.

2. Грантоотримувач зобов'язується:

1) відповідати за будь-якими зобов'язаннями, покладеними на нього цим Договором;

2) не отримувати прибутку від гранту (крім випадків реалізації проєктів, пов'язаних із кіновиробництвом);

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

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

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

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

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

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

3. Фонд має право:

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

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

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

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

4. Фонд зобов'язується:

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

V. ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ СТОРІН

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

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

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

VI. ПРАВО ВЛАСНОСТІ ЩОДО РЕАЛІЗОВАНОГО ПРОЄКТУ

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

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

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

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

VII. ДОПУСТИМІ ВИТРАТИ

1. Сторони домовились, що фактичні витрати мають відповідати принципам раціонального управління фінансами, бути відображені в бухгалтерському обліку Грантоотримувача та відповідати витратам, передбаченим у кошторисі Проєкту, 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 Проєкту;

витрати по оплаті посередницьких послуг;

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

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

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

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

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

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

інші витрати, Інструкціями для заявників по программам 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 отримання повідомлення про розірвання цього Договору в односторонньому порядку повернути у повному обсязі перераховані Фондом кошти.

X. ОБСТАВИНИ НЕПЕРЕБОРНОЇ СИЛИ (ФОРС-МАЖОРНІ ОБСТАВИНИ)

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

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

XI. ПОРЯДОК 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.

XII. ІНШІ УМОВИ

1. Цей Договір набирає чинності з дня його підписання Сторонами та діє до «31» грудня 2021 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.audiovisual@ucf.in.ua

2) контактна особа Грантоотримувача:

Омельянов Олександр Ігорович;

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

8. Про будь-який випадок, що містить або може привести до Конфлікту інтересів під час виконання цього Договору, 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.

XIII. ДОДАТКИ ДО ДОГОВОРУ

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

додаток 1 – проектна заявка;

додаток 2 – кошторис Проекту;

додаток 3 – змістовий звіт про виконання Проекту;

додаток 4 – звіт про надходження та використання коштів для реалізації

Проекту;

додаток 5 – графік платежів.

XIV. РЕКВІЗИТИ СТОРІН

Фонд

Український культурний фонд

Юридична адреса:

01601, м. Київ, вул. І. Франка, 19

Адреса для листування:

01010, м. Київ, вул. Лаврська, 10-12

ЄДРПОУ: 41436842

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: ГУДКСУ у м. Києві

Р/р: UA608201720343110001000000458

Тел.: +38 (044) 504-22-66

Виконавчий директор



М.П.

В.Г. Берковський

Грантоотримувач

Фізична особа-підприємець Омельянов
Олександр Ігорович

Юридична адреса:

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

Адреса для листування:

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

ЄДРПОУ: 3130115936

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: АТ «УКРСИБАНК»

Р/р: UA543510050000026002878957939

Тел.:

ФОП

М.П.

Б.І.

О.І. Омельянов

**УКРАЇНСЬКИЙ
КУЛЬТУРНИЙ
ФОНД**

Додаток 1
до Договору про надання гранту № 4AVS31-03203
від «30 вересня 2021р.

Сезон: Грантовий сезон 2021

Програма: Аудіовізуальне мистецтво

Лот: ЛОТ 3. Відеоконтент для медіаплатформ

Конкурс: Індивідуальний

Заявка: 4AVS31-03203

Назва проекту: Український Колумб

Візитна картка

Назва проекту
Український Колумб

Назва проекту англійською мовою
Ukrainian Columbus

Географія реалізації проекту

Населений пункт
м. Київ

Початок проекту
2021-06

Кінець проекту (включно із фінальним звітуванням)
2021-10-30

Тривалість проекту в місяцях
5

Формат проекту
наживо та онлайн

*Омельченко О.І.
6.11.*

Пріоритетний сектор
аудіовізуальне мистецтво

Основний продукт

Інше

Ключові слова за напрямами
віртуальна реальність
3D-моделювання

Конкурсна програма

Аудіовізуальне мистецтво

Лот

ЛОТ 3. Відеоконтент для медіаплатформ

Тип проекту

Індивідуальний

Інформація про контактну особу

Прізвище, ім'я та по-батькові
Омельянов Олександр Ігорович

Телефон

Електронна пошта

Функції в проекті
Продюсер

Загальна інформація про проект

Коротка інформація про проект

Український Колумб — інтерактивний проект у віртуальній реальності про першого і єдиного астронавта незалежної України Леоніда Каденюка. Глядачі проекту дізнаються про найяскравіші моменти української космонавтики та стануть учасниками космічного польоту, який Каденюк

Омельянов О.І.
Б.П.

разом з іншими астронавтами здійснив наприкінці 1997 року на американському шатлі “Колумбія”. Результатом проекту буде 15-хвилинний VR-експерієнс для шолому Oculus Quest та його презентація у Головній астрономічній обсерваторії НАН України.

Коротка інформація про проект англійською мовою

Ukrainian Columbus is an interactive VR project about the one and only astronaut of the independent Ukraine, Leonid Kadeniuk. Viewers will learn the key moments of the Ukrainian aeronautics and become members of the international space mission that Kadeniuk together with other astronauts embarked upon in 1997 on the Space Shuttle Columbia. The result of the project is 15-minute long VR experience for Oculus Quest, and the presentation of that in the Main Astronomical Observatory of the National Academy of Sciences of Ukraine.

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

1362220

Загальний бюджет проекту

1362220

Сума співфінансування

0

Перелік джерел співфінансування та сума їх співфінансування (окрім Фонду)

Сума реінвестиції

0

Чи використовуються у проекті 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 проекті, згідно з Законом України «Про авторське право і суміжні права»?

Так

*Денисенко О.І.
Б.Л.*

Інформація про організацію-заявника

Повне найменування організації-заявника

Фізична особа-підприємець Омелянов Олександр Ігорович

Повне найменування організації-заявника англійською мовою

Omelianov Oleksandr Ihorovych

Код ЄДРПОУ

3130115936

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

Організаційно-правова форма

Фізична особа-підприємець

Вид діяльності організації-заявника за КВЕД, що відповідає напряму програми/ЛОТ-у

62.01 Комп'ютерне програмування

Дата реєстрації організації

2015-12-03

Юридична адреса організації

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

Поштова адреса організації

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

Область (відповідно до юридичної адреси)

Київська

Тип населеного пункту

Місто

Назва населеного пункту (відповідно до юридичної адреси)

Ірпінь

Омелянов О.І. *А.І.*
б.п.

Активне посилання на сайт та (або) сторінки у соціальних мережах
<https://www.facebook.com/aleksandr.omelyanov>

Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації
Омельянов Олександр Ігорович

Телефон керівника організації

Електронна пошта керівника організації

Чи притягався керівник організації коли-небудь 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 із вказанням громадянства

Омельянов Олександр Ігорович

Чи притягався (-лися) кінцеві бенефіціарні власник (-и) організації коли-небудь до кримінальної відповідальності?

Ні

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

Ні

Наявність матеріально-технічної бази для виконання проекту

У наявності достатня кількість потужних комп'ютерів для розробки, залучена команда з великим проектним досвідом у форматі VR, база контактів студій зі звукової та пост-обробки

Чи подавалася Ваша організація на конкурси Фонду в попередні роки у ролі заявника?

Омельянов О.І.
б.л.

Так. 2019 - (323203) препродакшен фільму "Три місяці до зими"
2020 - (3AVS51-3203) відеогра "Точка неповернення"

Чи є цей проект продовженням або наступним етапом проекту, реалізованого за підтримки УКФ?

Ні

Чи цей проект (повністю чи частково) подавався на інші конкурси підтримки з коштів державного чи місцевих бюджетів?

Ні

Чи реалізовували проекти за підтримки Фонду у попередні роки?

Так. 2019 - (323203) препродакшен фільму "Три місяці до зими". Програма:
Аудіовізуальне мистецтво; бюджет: 1 957 633 грн.
<https://www.dissidensmovie.com.ua>; <https://www.facebook.com/film.dissidens/>

2020 - (3AVS51-3203) відеогра "Точка неповернення". Програма:
Аудіовізуальне мистецтво; бюджет: 853 035 грн.
<https://www.facebook.com/thepointofnoreturngame>;

Детальний опис проекту

Обґрунтуйте актуальність проекту для культурного контексту або міста, або села, або області, або країни в ретроспективі останнього десятиліття
Вважаємо, що наш проект є актуальним для культурного контексту країни одразу з декількох причин.

Віртуальна реальність, ставши популярною в останнє десятиліття, посіла важливу нішу між кінематографом та відеоіграми. Проекти у VR часто є інтерактивними та завжди є імерсивними, тобто такими, що "поглинають" глядачів, які, за рахунок того, що вони вірять побаченому в окулярах, відчувають себе учасниками подій. Для країн по всьому світу VR став інструментом розповіді важливих історій про свою історію, культуру та науку. Такі проекти демонструються на національних та світових фестивалях та викладаються для перегляду в онлайні. Вони є іміджевими для країни, а також розкривають по-новому українцям та людям по всьому світу невідомі факти з української історії.

Якщо говорити про останнє десятиліття, то в світовому інформаційному

Омелянов О.І.
б.р.

полі з очевидних причин Україна переважно згадувалася в контексті війни з Росією, що призводить до спотворення уявлення про Україну як про вільну та демократичну країну з багатою історією, культурою та науковою. України потрібні наративи про досягнення та перемоги, як на рівні держави, так і на рівні особистостей.

“Український Колумб” є актуальним і з точки зору форми – в Україні рідко створюються подібні транссеекторальні проекти.

Він є актуальним з точки зору прецеденту взаємодії трьох секторів – документалістики, науки та створення проектів у віртуальній реальності. На жаль, в Україні ці світи існують окремо, і майже ніколи не перетинаються. Успіх таких проектів, як наш, створить прецедент і надихне документалістів експериментувати з новими форматами, а програмістів – надихатися українським контекстом у створенні проектів.

Як проект реалізує пріоритети обраної конкурсної програми/ЛОТу?

Проект розповідатиме історію наукового-пізнавального характеру та культурно-мистецького спрямування. Цільова аудиторія проекту широка демографічно і включає людей майже усіх вікових груп, але особливе місце серед них займають діти та підлітки, які ще навіть не народилися, коли Леонід Каденюк літав у космос. Для них місія шатла “Колумбія” – як і для насправді всіх людей, народжених вже у незалежній Україні, які були ще малими, щоб зрозуміти, що відбувається, – лише слова, за якими не стоїть уявлення та візуалізація події. Натомість ми б хотіли насаджувати і сповідувати Західну культуру, де астронавти – це суперзірки та супергерої, і заслужено, бо астронавт – це і є надлюдина, що здійснила неможливий фізичний, духовний та емоційний подвиг. Спробувати відтворити та передати цей унікальний досвід іншим людям – велика мрія і честь.

Організація INSCIENCE, що підтримує нас у створенні цього проекту, має програму Science Teens Platform, де популяризує науку серед дітей та підлітків, одним з векторів лекцій якої є космос. Наш експерієнс стане частиною цієї програми, але одна з довгострокових цілей і мрій – щоб розказуючи про політ Каденюка на уроках історії, усі вчителі могли використати додаток “Українського Колумба” у тій чи іншій формі.

Водночас “Український Колумб” – це не тільки соціальний, але й іміджевий продукт для України. В електронних VR-магазинах завжди дуже широкий вибір експерієнсів та додатків на космічну тематику. Багато з них є платними, тому не так відомі глядачам, а ось найпопулярніші, Mission: ISS



про МКС та NASA SLS про систему космічного запуску, ракету-носій, що прийшла на зміну системі Спейс-Шатл, якою і літав у космос Леонід Каденюк – безкоштовні, тому їх використовують вчителі по всьому світу, а майже кожен користувач шоломів віртуальної реальності тестував ці експерієнси якраз через їхню доступність. Ми вважаємо, що безкоштовний і якісний космічний VR-проект зміг би скласти компанію цим проектам, а заодно розповісти історію космічної місії через український досвід всьому світу.

Обґрунтуйте важливість проекту для організації-заявника (та вашого партнерства за наявності), з огляду на основні / стратегічні напрями діяльності організації-заявника (та організації-партнера за наявності)
Для організації-заявника це продовження розробки інтерактивних транссеекторальних форм візуального сторітелінгу, поєднання напрацювань і знань, отриманих під час роботи над минулим проектом – відеографою на ветеранську тематику The Point of no Return – з багаторічним досвідом у кінематографі (зокрема над фільмами про магістральні моменти української історії).

Для творчої команди це ідейне (та технічне) продовження досвіду минуліх VR-проектів у розробці: в першу чергу Aftermath VR: Euromaidan (великий фестивальний проект про розстріли на Інститутській 20 лютого 2014 року) та Українські вертольоти VR (інтерактивний комерційний проект про різні модифікації багатофункціонального гелікоптера-трансформера Mi-8MTB-1), пайплайн роботи над яким є майже ідентичним тому, що буде використаний у відтворенні шатлу “Колумбія”.

Два інші проекти творчої команди, які варто згадати у контексті роботи над Українським Колумбом – AR-додаток про українських бранців Кремля #PrisonersVoice та відеогра про ветерана АТО The Point of no Return. Перший з них використовував нелінійний поліфонічний наратив для переповідання документальних історичних подій, другий – ігрові механіки для передачі реального досвіду перебування в унікальних екзистенційних умовах. Обидва з цих методів планується використовувати у роботі над нинішнім проектом.

Чому проект є унікальним?

Віртуальна реальність дає творцям унікальні можливості – створювати для глядачів проекти, що дозволяють неможливе в реальному світі, а саме, подорож у часі та просторі. Таким чином, події, які відбулися в минулому, історичних постатей, а також місця, яких вже давно немає, можна побачити на власні очі. Українська історія має безліч таких подій, постатей та місць, і



постає невичерпним джерелом для цікавих і важливих інноваційних проектів, які пробують створювати у кінематографі, але не у віртуальній реальності, де з подібних нещодавніх проектів згадується лише додаток про Олега Сенцова, Олександра Кольченка та Володимира Балуха #PrisonersVoice, авторами якого також є члени нашої команди.

В Українському Колумбі у глядачів буде можливість побачити на власні очі та “пережити” політ Каденюка його очима, дослідити шатл “Колумбія” та стати свідками найяскравіших моментів української космонавтики: український гімн на орбіті, телемости із сім'ями, спільна з Америкою науково-дослідна робота про проростання рослин в умовах мікрогравітації, перший вихід у відкритий космос з шатлу “Колумбія”, який також трапився у цій місії. Таким чином, кожен, хто побачить проект, зможе долучитися до історичного моменту української історії та дізнатися більше про одну з найвидатніших українських постатей ХХ століття.

Чому проект є інноваційним?

Космічна тема є дуже популярною серед VR-проектів, і недарма. Синергія унікального, захоплюючого та недоступного абсолютної більшості людства сеттінгу з можливостями занурення технології віртуальної реальності, проекти у якій не випадково називають “досвідами” – це match made in heaven. Щорічно VR-проекти на космічну тематику виграють призи на світових фестивалях і стають фаворитами електронних сторів, тому що саме в них сходяться інноваційна технологія та інноваційний сторітелінг.

Основною перевагою нашого проекту буде можливість не тільки стати пасивним глядачем польоту Леоніда Каденюка (оскільки це не 360-відео, яке часто також відносять до віртуальної реальності), а справжнім учасником тих подій. Шолом Oculus Quest забезпечує передачу шести ступенів свободи і досягає максимальної імерсивності: цю перевагу ми використаємо, що відтворити відчуття перебування у невагомості та досвід виконання буденних операцій астронавтів у таких умовах. У проекті будуть реалізовані інтерактивні елементи, тому завданнями аудиторії буде активне дослідження історії польоту, взаємодії з самим шатлом і його інтерфейсами.

Основна мета проекту

Основа мета проекту – передати унікальну подію з історії України – подорож до зірок її єдиного астронавта – за допомогою інноваційного медіуму, виражальні засоби якого максимально відповідають темі проекту.

Цілі проекту



Oleksandr B.I. Balukha
Б.І. Балуха

Ціль

Створити 15-хвилинний VR-експерієнс, що розкриватиме подорож Леоніда Каденюка на земну орбіту в місії STS-87.

Завдання

Розробити наративну, візуальну та програмну складові та об'єднати їх у єдиному проекті за допомогою відповідного програмного забезпечення

Результат 1

Покадровий план експерієнсу, розроблені та запрототиповані інтерактивні механіки, наративний дизайн-документ, концепт-арти.

Результат 2

Тривимірні моделі інтер'єру та екстер'єру шатла заанімовані та зібрани в проекті в гральному рушії Unreal Engine 4.

Індикатори досягнення результатів

Функціонуючий файл, що запускатиме експерієнс тривалістю від 15 хвилин у шоломі віртуальної реальності Oculus Quest.

Ціль

Здійснити успішну комунікаційну кампанію і досягти поставлених комунікаційних показників.

Завдання

Провести комунікаційну кампанію у соціальних мережах та ЗМІ, зібрати визначену кількість прямої цільової аудиторії на сторінках експерієнсу в соцмережах та охопити визначену кількість непрямої цільової аудиторії публікаціями.

Результат 1

Сторінка в соціальній мережі Facebook з 1000+ підписників, з інформацією про хід робочого процесу, фрагментами з есперієнсу, цитатами лідерів думок щодо проекту, відео з розробниками тощо.

Результат 2

Лендинг проекту з детальною інформацією про проект двома мовами (укр. та англ.); Безкоштовна версія експерієнсу опублікована в електронному магазині Steam.

Індикатори досягнення результатів

Дмитренко О. І.
5.11.

Сторінка у Facebook з регулярним контентом та лояльною аудиторією; повний та функціонуючий сайт проекту; публічно доступний файл експерієнсу в магазині Steam.

Ціль

Публічно презентувати проект у Головній астрономічній обсерваторії НАН, де об'єднати перший показ експерієнсу з наукопоп-лекціями лідерів думок.

Завдання

Розробити комунікаційну промо-кампанію події та контент план до неї, створити реєстраційну форму; орендувати локацію, організувати логістику, підібрати теми лекцій.

Результат 1

Промо-кампанія події у соціальних мережах і ЗМІ, 70-100 зареєстрованих учасників.

Результат 2

Виступи лідерів думок, декілька альтернативних активностей до показів, продумана логістика заходу.

Індикатори досягнення результатів

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

Ціль

(довгострокова) Участь у світових фестивалях та розробка non-VR версії експерієнсу, яку можна буде запустити на комп'ютері з клавіатурою +мишкою/геймпадом.

Завдання

1) Підготувати необхідний пакет матеріалів та подати експерієнс через FilmFreeway на 10+ фестивалей та через власні сайти подачі на декілька фестивалей класу А. 2) Провести додаткові ітерації розробки, оновити механіки експерієнсу, покращити його графічну складову та опублікувати нову версію в електронних магазинах.

Результат 1

Подані заявки на кінофестивалі.

Ощепьев О.!
Б.Л.

Результат 2

Білд експрієнсу для ПК з новими механіками контролю та взаємодій, збільшена якість 3D-моделей, текстур та постпроцесів завдяки більшим технічним потужностям ПК у порівнянні з шоломом віртуальної реальності.

Індикатори досягнення результатів

Експрієнс претендує на призи у конкурсній програмі 3+ фестивалей. Оновлений білд для ПК, опублікований на електронній платформі Steam.

Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію проекту

Це люди, які відвідують VR-події, та ті, хто має вдома окуляри віртуальної реальності, і зможе завантажити проект для персонального перегляду. Це також люди, які підтримують та промотують українське аудіовізуальне мистецтво та програмні продукти.

Це молода аудиторія вікової групи 13-30 років: це діти вже незалежної України, тобто ті, хто або ще не народився на час польоту Каденюка, аби був занадто малим, щоб розуміти і запам'ятати деталі.

Ми вираховуємо пряму аудиторію як тих, хто зареєструється на презентацію, завантажить експрієнс зі Steam, буде лайкати та шерити публікації у соціальних мережах і клікати на посилання. Ми очікуємо, що пряма аудиторія складе близько 10 000 людей.

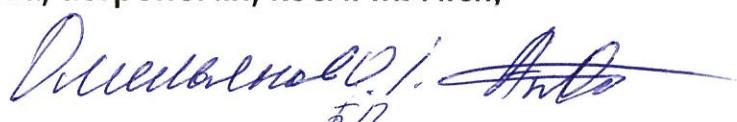
Опишіть у кількісних та якісних показниках опосередковану (непряму) аудиторію проекту

Це українці та українки, що цікавляться наукою та космосом. Вік: 13-70, максимально широкої демографії. Як показує гугл-аналітика медіа про науку, їхня аудиторія включає як школярів, так в доцентів.

Наша аудиторія зможе дізнатися про проект з нашої сторінки в соціальних мережах, зі сторінки InScience, українських блогерів зі сфери науки та технологій, що писатимуть про проект тощо.

У підсумку це усі люди, які побачать інформацію про проект у соціальних мережах або ЗМІ. Ми очікуємо, що непряма аудиторія складе близько 180 000 людей.

Ми порахували потенційну непряму аудиторію через Facebook Ads Manager, зібрали докупи аудиторію, якій цікаві наука, астрономія, космічні місії,



Oleksiy Kovalchuk
f.17

польоти та кораблі, NASA та SpaceX.

Яким чином були визначені їх культурні потреби, інтереси?

Недолік в українських наукових ресурсах відчувався давно, тому недивно, що сайт nauka.ua, який запустився у першій половині 2020 року, досяг показників топових українських медіа за неповний рік свого існування. Серед його найпопулярніших тем: космос та медицина. Космічна наука завжди була фавориткою серед інших, а нині, з появою персоналій на кшталт Ілона Маска та розвитком приватних космічних компаній — космос стає дедалі медійнішим серед широкої аудиторії.

Нешодавний медійний кейс з Сергієм Корольовим показав, що українці готові відстоювати свій космос і своїх космічних персоналій, і доводити у культурній площині, що Україна — космічна держава.

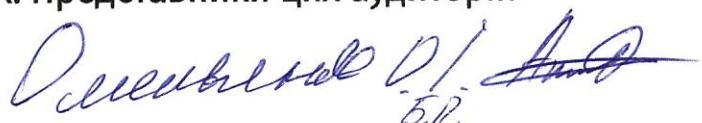
Стосовно технології віртуальної реальності, то вона теж вже доволі добре знайома українцям, і частка тих, хто вже не вперше вдягає шолом на подіях неухильно збільшується. Можна казати, що існує вже більш вимогливий запит до контенту — не тільки на будь-який віар з "бау-ефектом" — прикладами якого є українські VR-фестивалі Frontier та Virtualité, які відбулися наприкінці 2019 та 2020 року відповідно.

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

Це буде перший український проект у віртуальній реальності про політ у космос, до того ж, показаний через призму Леоніда Каденюка, українця, який там побував — це найбільш конкретне і скромне формулювання.

Втім, варто додати, що в Україні катастрофічно мало власного візуального контенту про космос: ця тема не висвітлюється ані в кіно, ані в відеограх. Як для країни, інженери якої започаткували аерокосмічну галузь (а їхні сучасники досі грають важливу роль у світовій ракетній індустрії) — це неприпустима ситуація.

Наш проект, як багато подібних VR-проектів, спрямований не тільки на технічно «просунуту» аудиторію, а й на непідготовлених людей, і не потребуватиме якихось особливих навичок для входу. Такі проекти зрозумілі і легкі в керуванні та не випробовують вправність та реакції — саме тому вони популярні або серед аудиторії, що дивиться проекти у VR з естетичних та культурних міркувань і проживає їх як експерієнси, або серед аудиторії, яка взагалі не мала досвіду з VR. Представники цих аудиторій



зазвичай зацікавлені в нових форматах як альтернативі кіно чи іншій формі традиційного дозвілля. Згідно з дослідженнями аудиторії власників шоломів віртуальної реальності, саме науково-популярний контент, а не ігри, є най затребуванішим.

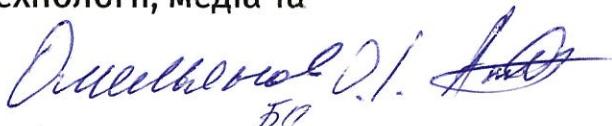
Хто є зацікавленою стороною (ами) проекту (особи чи інституції, які можуть – безпосередньо чи опосередковано, позитивно чи негативно – впливати на проект чи бути під впливом проекту)? Зазначте, у який спосіб та використовуючи які інструменти будете працювати з ними

По-перше, звісно ж, стейкхолдерами проекту будуть УКФ та команда проекту, тобто люди, які найбільше зацікавлені в його якнайкращій реалізації. По-друге, ми хотіли би долучити до проекту організацію INSCIENCE, яка вже протягом декількох років успішно популяризує науку в Україні, організовуючи лекції та семінари у великих містах. Наші партнерки з INSCIENCE також інформуватимуть про проект на своїх сторінках у соцмережах та стануть ко-організаторками презентації проекту в Головній астрономічній обсерваторії НАН України. По-третє, ми плануємо активно співпрацювати з блогерами та українськими ЗМІ, що позитивно впливатимуть на проект, розповідаючи про нього та, таким, чином, збільшуючи аудиторію проекту.

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

У нас буде декілька груп спікерів: це блогери, які пишуть про науку, та розробники та продюсери проектів у віртуальній реальності. Перші ділитимуться проектом в контексті важливості його для науково-популярного сектору, другі – в контексті важливості інтерактивних інноваційних проектів. Усім нашим проектам ми запропонуємо хештеги #українськийколумб та #ukrainiancolumbus, по котрим можна буде відслідковувати всі повідомлення про наш проект. Лідери думок із сфери науки: 1. Дорж Бату, блогер. 2. Антон Сененко, блогер. 3. Олександр Коляда, блогер. 4. Клятий раціоналіст, блогер. 5. Medgoblin, блогер. 6. Valentin Gadenoff, блогер. 7. Анна Орехова, InScience. 8. Олена Скирта, InScience.

Розробники та продюсери проектів у віртуальній реальності та блогери, що пишуть про технології: 1. Микита Худяков, VR продюсер та організатор заходів, один з координаторів першого українського фестивалю VR мистецтва Frontier - VR Art Festival. 2. Сергій Полежака, VR продюсер та режисер, засновник студії New Cave Media, режисер документального проекту Aftermath VR: Euromaidan. 3. Андрій Бродецький, український блогер, автор популярного Телеграм-каналу "Технології, медіа та



суспільство". 4. Сергій Волков – режисер документального фільму про Леоніда Каденюка "Місія – космос". 5. Валерія Іваненко – продюсерка документального фільму про Леоніда Каденюка "Місія – космос" Ключовими повідомленнями нашого проекту є: 1. "Пролети 10 мільйонів кілометрів у шоломі Леоніда Каденюка!" 2. "Доторкнись до зірок і повернись додому за 15 хвилин". 3. "Стань другим астронавтом незалежної України!"

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?

Основним каналом комунікації під час реалізації проекту будуть соціальні мережі, а точніше соціальна мережа – Facebook, який найкраще з-поміж інших зарекомендував себе під час роботи над короткотривалими проектами у питанні швидкої побудови ядерної цільової аудиторії. Він також, на відміну від Instagram та YouTube, є зручним майданчиком для дискусій, а також має всі необхідні інструменти для просування та рекламних кампаній, потрібних у роботі над проектом. Тому ми вважаємо інші соціальні мережі скоріше складом для контенту, аніж справжніми інструментами для побудови аудиторії на короткій дистанції.

Контент на сторінці ми поділяємо на 4 види, залежно від його цілі:

- 1) інформаційний: опис проекту, його цілі та мету; представлення команди; апдейти по продакшну проекту; анонси.
- 2) естетичний: концепт-арти; тізер та трейлер; скріншоти; фотографії зі студії звукозапису; фрагменти саунд-дизайну та музики.
- 3) науково-пізнавальний: факти про місію шатлу, історії та вимисли навколо неї; наукова роль досліджень місії; факти з біографії Леоніда Каденюка.
- 4) соціальний: думки амбасадорів проекту про Леоніда Каденюка, українську космонавтику та науку про космос загалом.

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

Ми розподіляємо ЗМІ, які висвітлюватимуть реалізацію та результати проекту, на 3 групи:

- 1) національні медіа загального профілю: Радіо Свобода, Gazeta.ua, Бабель, The Village Україна, УП, Платформа, Український тиждень, Нове время та ін.;
- 2) профільні науково-популярні медіа: Куншт, nauka.ua;
- 3) профільні медіа про інтерактивний сторітелінг та візуальну культуру: UNIAN. Ігри, itc.ua, AIN.ua, Bird in Flight та ін.



Олексій О. Г.
5.12.

Кількісно заплановано число у 25-30 публікацій про проект.

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

Ми плануємо охопити принаймні 10000 людей прямої аудиторії та 180 000 непрямої аудиторії — завдяки нашій сторінці в соціальних мережах, публікаціях в національних та профільних ЗМІ та у блогерів.

На сторінці проекту у соціальних мережах ми плануємо зібрати принаймні 1000 фоловерів лояльної аудиторії.

Ми плануємо зібрати близько 100 реєстрацій на презентацію проекту у Головній астрономічній обсерваторії НАН України.

Ми плануємо мати публічно доступну сторінку експерієнсу у електронному магазині Steam зі 300-500 завантажень.

Ми плануємо отримати 25+ публікацій у ЗМІ про проект.

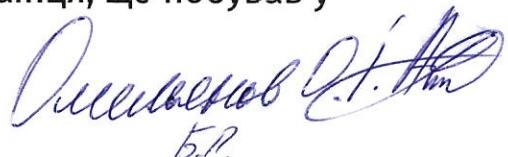
Яких довгострокових результатів вдасться досягнути завдяки реалізації проекту? Що буде підтвердженням досягнення мети проекту?

Проект буде доступний для безкоштовного завантаження на платформі Steam, де немає обмежень стосовно завантажень та переглядів. Його зможуть завантажити як люди, що мають шолома віртуальної реальності, так і ті, що не мають, для плаского перегляду.

Після закінчення проекту ми би також хотіли продемонструвати його на українських та світових кінофестивалях, зокрема, Docudays UA, goEast Film Festival та багатьох інших.

Ми плануємо зробити лінійну (не VR) версію, яка буде доступна для завантаження для всіх людей. У довгостроковій перспективі можна буде навіть зробити веб-версію, яку можна буде переглядати в Інтернеті.

Також після закінчення проекту, в партнерстві з INSCIENCE, ми плануємо демонструвати проект у школах — підліткам, які часто цікавляться новими технологіями. Ми зможемо продемонструвати їм не закордонний інноваційний продукт, відірваний від українського контексту, а український проект у віртуальній реальності про первого українця, що побував у космосі.



Олексієв О.І.
Б.Р.

Опишіть соціальну (супільну) цінність результатів проекту

Суспільна цінність результатів проекту в першу чергу у культурно-дипломатичному подоланні наслідків перебування України в одній космічній державі з Росією. На відміну від успіхів радянської доби, Леонід Каденюк — невід'ємне досягнення незалежної України. Каденюк — особа, яка має бути не тільки прізвищем з підручника історії, але сяючою зіркою у свідомості українців, людиною, про подвиг якої вони не тільки знають, але й уявляють, візуалізують, розуміють.

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

Наш проект буде опубліковано в електронному магазині Steam у вільному доступі. Напрацюваннями ми плануємо ділитися з нашої аудиторією протягом створення проекту на наших сторінках в соціальних мережах, а також зробити зустріч-презентацію, де ми підсумуємо результати роботи.

Чи передбачає діяльність за проектом подальший розвиток та функціонування отриманих за результатами проекту продуктів та на яких засадах (самоокупності, фінансування з державного або місцевого бюджету, грантової чи спонсорської підтримки тощо)?

Робота над проектом передбачає створення фінальної версії VR-експерієнсу. Ця версія буде безкоштовною та доступною для онлайн-завантаження усім охочим. Подальші напрямки розвитку проекту — подача на світові фестивалі, промоція та допомога в експонуванні в локальних українських просторах (галереях та обсерваторіях) будуть здійснюватися за кошт організації-заявника.

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

Творча команда проекту має великий досвід експонування VR-проектів у різних форматах та на площацях різних розмірів, тому ми допомагатимемо усім охочим придумати зручний для них формат офлайн-показів. У рамках роботи над проектом ми заручилися підтримкою організації INSCIENCE, разом з якою збираємося провести фінальну презентацію у Головній астрономічній обсерваторії НАН України, де плануємо об'єднати VR-покази, лекції астрофізиків та персоналії з наукопопу, а також активності у самій обсерваторії.

Команда проекту (основні виконавці)

О.Мельников О.І. 517

ПІБ члена команди

Омельянов Олександр Ігорович

Роль у проекті

Продюсер та проектний менеджер

Перелік основних обов'язків

Внутрішній моніторинг реалізації проекту; юридичні та фінансові питання; контроль за документообігом проекту; робота у зв'язці з комунікаційним менеджером.

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

40

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

Продюсер з досвідом роботи в медіаіндустрії с 2010 року. В якості виконавчого продюсера й продюсера реалізував понад 20 проектів, в тому числі міжнародних, серед яких короткометражні фільми, повнометражні фільми й серіали та більше десяти великих телевізійних шоу для центральних телеканалів України. В 2016 и 2017 році приймав активну участь в Media Hack Weekend разом з командою VR-проекту про Чорнобиль. В 2019 році в якості продюсера реалізував два проекта - "Три місяці до зими" і "Випадковий пасажир", обидва з яких отримали підтримку УКФ. В 2020 році в якості продюсера реалізував проект демоверсії відеогри на ветеранську тематику "Точка неповернення", який також отримав підтримку УКФ. Проводить практичні лекції на курсі «Продюсування» в Ukrainian Film School.

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

Засновник

ПІБ члена команди

Фурман Олексій Олександрович

Роль у проекті

Креативний директор та режисер

Перелік основних обов'язків

Омельянов О.І.
5.1.2.

Візуалізація наративного дизайну та сценарію; розробка інтерактивних механік; постановка завдань програмісту; креативний контроль виробничої стадії.

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

40

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

Креативний директор та автор ідеї документального VR-проекту Aftermath VR: Euromaidan, що описує трагічні події 20 лютого 2014 року на вулиці Інститутській у віртуальній реальності. Проект був підтриманий грантом J360 від Google News Lab, Knight Foundation and ONA та провів успішний спільнокошт на Kickstarter. Проект демонструвався у США, Канаді, Німеччині, Ізраїлі, Чехії та Польщі, був номінований на нагороду Best Digital Experience на Sheffield Doc/Fest та отримав Open Frame Award на goEast Film Festival у Вісбадені.

Продюсер постпродакшну VR-проекту Still Here від Al Jazeera, учасника основної конкурсної програми на фестивалі "Санденс".

Продюсер AR-додатку про українських бранців Кремля #PrisonersVoice, підтриманого УКФ у 2020 році.

Креативний директор та геймдизайнер відеогри про ветерана АТО The Point of no Return, підтриманого УКФ у 2020 році.

Режисер VR-ролику «Слідами Анни Київської», знятого для Центру Анни Київської у Франції за підтримки УКФ.

Знімав та продюсував документальні проекти для The New York Times, Al Jazeera, Радіо Свободи та Української Правди. Робота для The New York Times про дитячий військово-патріотичний табір «Азовець» була учасницею кінофестиваля у Вісбадені.

Креативний директор та геймдизайнер мобільної VR-гри «Знайомство з Туконі», розробленої спільно з українською художницею Оксаною Булою і Мистецьким Арсеналом.

Випускник Школи журналістики Університету Міссурі. Дипломною роботою Олексія була серія фотографій про реабілітацію поранених ветеранів АТО під назвою Life after Injury, за яку він отримав головну нагороду від IAFOR Documentary Photography Award.

В минулому фотожурналіст, знімав для European Pressphoto Agency, публікувався у TIME, The New York Times, The Washington Post, Al Jazeera America, 6MOIS, Der Spiegel, The Guardian, De Standaard, and Financial Times. Як фотожурналіст, Олексій висвітлював події Революції Гідності, анексію Криму та війну на Сході України у 2014 році та отримав численні

Олексійов О.І. 10/11

нагороди за свою роботу, зокрема від Pictures of the Year International, National Press Photographers Association та Bayeux-Calvados Award для військових кореспондентів.

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

ФОП

ПІБ члена команди

Богданов Микита Костянтинович

Роль у проекті

Сценарист та арт-директор

Перелік основних обов'язків

Наративний дизайн; контроль за візуальною та аудіочастинами проекту: концепт-арт, дизайн предметів та оточення, саунд-дизайн, запис війсоверу та музика.

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

40

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

Режисер AR-проекту про українських бранців Кремля #PrisonersVoice, підтриманого УКФ у 2020 році.

Арт-директор на минулому проекті команді - відеогрі The Point of no Return, також підтриманого УКФ у 2020 році.

Мультимедійний редактор документального VR-проекту Aftermath VR: Euromaidan та VR-проекту Українські гелікоптери.

Сінематик дизайнер відеогрової студії Frogwares.

Режисер відеоробіт для інтерактивних інсталяцій Internews Ukraine: квест-кімнати про переселенців «Збери життя у валізу», інтерактивної виставки про міфи російської пропаганди «Пропагандаріум» та відеоісторії НАТО.

Режисер та продюсер серії VR-відео у проекті «Віртуальний музей спадщини князів Острозьких»; оператор і монтажер у VR-проекті «Слідами Анни Київської», обидва зняті за підтримки УКФ.

Проектний менеджер постпродакшну VR-проекту Still Here від Al Jazeera, учасника основної конкурсної програми на фестивалі "Санденс".



Проектний менеджер та другий режисер мобільної інтерактивної VR-гри «Знайомство з Туконі».

Проектний менеджер WebVR-проекту Connect 2 Sturgeons про українських осетрових, створеного для WWF Україна.

Учасник Міжнародної школи мультимедійної журналістики у Відні, шкіл з мультимедійного інтерв'ю та міжнародної журналістики, ментор відеошколи для активістів у Алмати, учасник VR-конференції Vragments з документалістики і журналістики у Берліні, учасник воркшопу з конфліктної журналістики у Сараєво від taz.Panterstiftung та баркемпу з соціального активізму від PCSC у Тбілісі.

Магістр з медіакомуникацій Українського католицького університету, дипломною роботою було дослідження формату VR на прикладі проекту «Знайомство з Туконі».

В минулому журналіст, публікувався на Українській Правді, Stopfake, Platfor.ma та AIN.ua.

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

ФОП

ПІБ члена команди

Нестеренко Єлізавета Олександрівна

Роль у проекті

Постпродакшн-супервайзерка

Перелік основних обов'язків

Головування над 3D-командою; створення 3D-моделей; налаштування сцени у гральному рушії Unreal Engine 4.

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

40

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

Керівниця постпродакшну на минулому проекті команди - відеогрі The Point of no Return.

Очолювала 3D-команди на минулих VR-проектах команди: Aftermath VR: Euromaidan та Українські гелікоптери VR, обидва з яких виділяються з-поміж інших схожих проектів дуже детальною та кропіткою 3D-складовою.

*Єлізавета О.І. Нестеренко
Б.Л.*

Керівниця 3D-команди на постпродакшні проекту Still Here від Al Jazeera, учасника основної конкурсної програми на фестивалі "Санденс". Старша VR-дизайнерка у SoftServe та 3D-дизайнерка з більш ніж 5 років досвіду в індустрії.

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

ЦПХ

ПІБ члена команди
Ніколіна Софія Андріївна

Роль у проекті
Комунікаційна менеджерка

Перелік основних обов'язків

Створення комунікаційного плану; створення контенту для соцмереж; зв'язок зі ЗМІ та лідерами думок

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)
Комунікаційна менеджерка проектів "Точка неповернення" та відеогри за всесвітом Туконі, обидва з яких отримали підтримку УКФ.
SMM-менеджерка у ГО "Україна без сміття".
Редакторка соцмереж проекту Радіо Свобода "Крим. Реалії" з 2017 року.
До цього працювала із соціальними медіа у "Громадському", виданні "Тиждень", ГогольFest та у Міністерстві аграрної політики України.
Працювала фіксеркою під час війни на Сході України для CNBC, NBC News, BBC UK, TV2 Denmark та BBN (Netherlands).
Випускниця Інституту Журналістики Київського національного університету.

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

ЦПХ

Ощепько В.І.
Б.І.

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

У створенні VR-експерієнсу є чимало внутрішніх ризиків – в першу чергу це технічна оптимізація продукту під stand-alone шолом віртуальної реальності Oculus Quest, який програє у характеристиках повноцінним ПК, але є набагато більш зручною опцією для експонування проекту. Завдяки великому досвіду роботи над інтерактивними VR та відеогровими проектами різного рівня, ми вже набагато краще розуміємо, яких технічних характеристик продукту хочемо досягти, а розробка технічно дуже схожого VR-проекту “Українські вертоліоти” дозволить нам мінімізувати усі технічні ризики.

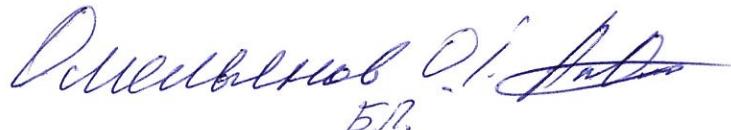
Аби мінімізувати часові ризики, ми використовуватимемо популярний в розробці IT продуктів ітераційний підхід (або, як його ще називають, Agile). Ми будемо створювати прототипи історії, стилістики та механік на ранніх етапах роботи над проектом для того, щоб якомога раніше відповісти на запитання, що в нас виникатимуть. Таким чином, з кожною наступною ітерацією, частини проекту і проект загалом ставатимуть досконалішими.

Один з основних ризиків на подібних короткосрочних проектах – робота з не перевіреними спеціалістами з програмування і 3D. У минулому робота з поодинокими недобросовісними підрядниками вартила творчій команді фінансових і, головне, часових ресурсів, тому задля мінімізації цього ризику до співпраці заохочуватимуться спеціалісти, з якими вже були створені один чи більше VR та інтерактивні проекти, і які добре показали себе в умовах щільних дедлайнів.

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

Основними зовнішніми ризиками проекту є можливий зсув дати старту проекту, непередбачуваний розвиток пандемії та нестабільний курс долара.

Досвід роботи над проектом у кампанії-2020 тією ж командою дозволяє нам мінімізувати ці ризики: робота над минулим проектом почалася майже на 2 місяці пізніше від запланованого терміну, що є числом близьким до фатального у створенні великих технологічних проектів. Однак тепер існує чітке розуміння, коли краще закінчити стадію концепт-дизайну і коли краще починати прототипування, та як в цілому перерозподіляти технічні процеси, аби встигнути досягти усіх поставлених фактичних та комунікаційних результатів.



Олег Шчеглев
Б.І.

Робота над тактильними VR-проектами в умовах пандемії і можливих локдаунів і нових хвиль захворювання — ідея потенційно небезпечна, але досвід перепрофілювання проекту в нашої команди вже також є, а також, що важливо, великий досвід роботи над проектами у суміжних жанрах та форматах: AR, відео 360, відеогри. Тому команда готова до будь-яких кризових ситуацій.

Щоб уникнути потенційних ризиків, пов'язаних зі збільшенням курсу долара, ми домовлятимемося з усіма підрядниками про зафіксований на самому старті роботи курсі долару, який може відрізнятися від ринкового наприкінці проекту.

Які інструменти внутрішнього моніторингу реалізації проекту ви будете застосовувати?

Ми працюватимемо за методологією SCRUM — матимемо двотижневі спринти для виконання певного пулу завдань, а саму роботу розіб'ємо на шість місячних майлстоунів. Завдання (та трекінг їхнього вчасного виконання) ставитимуться в таск-менеджері Trello, де використовуватиметься наскрізна ієрархічна структура дошок: загальна роадмап-дошка проекту -> майлстоун-дошки -> дошки команд та напрямів роботи. Для внутрішньої комунікації та щотижневих командних стендалів з оглядом командних досягнень ми використовуватимемо багатоканальний месенджер Discord. Відповідальним за моніторинг буде продюсер, який здійснюватиме контроль як над фактичним ходом виконання проекту, так і за фінансовими показниками.

Моніторингова інформація

Кількість чоловіків у команді проекту

3

Кількість жінок у команді проекту

2

Кількість людей віком від 17 до 34

4

Кількість людей віком від 35 до 50

1

*Денисенко О.І.
б.р.*

Кількість людей віком від 51 до 60

0

Кількість людей віком від 61 до 70

0

Кількість людей віком старше 71

0

Кількість працюючих пенсіонерів

0

Кількість людей з інвалідністю серед команди проекту

0

Чи передбачає ваш проект залучення волонтерів? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії або учасників ветеранів АТО? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії або учасників тимчасово переміщених осіб? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії дітей із малозабезпечених сімей, дітей-сиріт? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи передбачає ваш проект залучення у якості аудиторії людей з інвалідністю? Напишіть кількість, якщо ні або не впевнені – поставте 0

0

Чи планується при реалізації проекту використовувати різні методи енергозбереження?

важко відповісти

Радеевський Р.І.
Б.Н.

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

Так

Декларація добroчесності

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

Так

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 конкурсуного відбору та фінансування проектів за підтримки Українського культурного фонду», розуміючи правила проведення конкурсуного 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.

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 заяви, підтверджую відсутність прямих та опосередкованих контактів із представниками (юридичними та фізичними особами) держави-агресора Російською Федерацією з 2014 року до цього часу.

Так

*Олешиков О.І. 10.06.2018
Б.І.*

Декларація добросердечності

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

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

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

ПІБ Грантоотримувача

Омелянов О.І.

Підпис

Омелянов

Дата заповнення

Грантоотримувач:

Омелянов
О.І.



Додаток № 2

до Договору про надання гранті № УА/УСЗ/ -0322023
від 30 " березня 2021 року

Назва конкурсної программи: Аудіовізуальне мистецтво
Назва ЛОТ-у: ЛОТ 3. Відеоконтент для медіаплатформ
Назва Запільника: Фізична особа-підприємець Омеляніон Олександер Ігорович
Назва проекту: "Український Колумб"
Дата початку проекту: червень 2021
Дата завершення проекту: 30.10.2021

Розділ і надходження	Організація-донор	Фінансування проекту, в %	Фінансування проекту, Сума в грн.
1.	Український культурний фонд	100.00%	1,362,220.00
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.	Рейнвестиції /дохід отриманий від реалізації книг, квітків, програм та інших культурно-мистецьких продуктів, що створюватимуться в рамках проекту*	0.00%	0.00
Всього по розділу I "Надходження":		100.00%	1,362,220.00

*За наявності співфінансування Грантоотримувач самостійно вирішує, на які статті витрат іде співфінансування.

Олександр С.
(ПІБ)

(ПІБ)

Юлія
(ПІБ)

(ПІБ)

Катерина
(ПІБ)

(ПІБ)

Кошторис витрат проєкту

Назва Заявника: "Фізична особа-підприємець Омельянюк Олександр Ігорович

Назва проєкту: "Український Колумб"

Дата початку проєкту: червень 2021

Дата завершення проєкту: 30.10.2021

Розділ: Стаття: Підстаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця вимірювання	Витрати за рахунок гранту УКФ			Загальна планова сума витрат по проєкту, грн. (=7+10+13)	Обґрунтування та деталізація витрат (колонка обов'язкова для заповнення)		
				Планові витрати відповідно до заявки						
				Кількість/ Період	Вартість за одиницю, грн.	Загальна сума, грн. (=5*6)				
1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Розділ: II ВИТРАТИ:										
Стаття:	1	Винагорода членам команди проєкту:								
Підстаття:	1.1	Оплата праці штатних працівників організації-заявника (пише у вигляді премій)		0.00		0.00	0.00			
Пункт:	1.1.1	Повне ПІБ, посада (роль у проєкті)	місяців			0.00	0.00			
Пункт:	1.1.2	Повне ПІБ, посада (роль у проєкті)	місяців			0.00	0.00			
Пункт:	1.1.3	Повне ПІБ, посада (роль у проєкті)	місяців			0.00	0.00			
Підстаття:	1.2	За трудовими договарами		0.00		0.00	0.00			
Пункт:	1.2.1	Повне ПІБ, посада (роль у проєкті)	місяців			0.00	0.00			
Пункт:	1.2.2	Повне ПІБ, посада (роль у проєкті)	місяців			0.00	0.00			
Пункт:	1.2.3	Повне ПІБ, посада (роль у проєкті)	місяців			0.00	0.00			
Підстаття:	1.3	За договорами ЦПХ		10.00		125,000.00	125,000.00			
Пункт:	1.3.1	Несторенко Єлизавета Олександрівна, постпродакшн-супервайзерка	місяців	5.00	15,000.00	75,000.00	75,000.00	Суверейзинг та постановка завдань 3D-команді; створення 3D-моделей; налаштування сцен у гральному муралі Unreal Engine 4.		
Пункт:	1.3.2	Ніколіна Софія Андріївна, комунікаційний менеджерка	місяців	5.00	10,000.00	50,000.00	50,000.00	Створення комунікаційного плану; створення контенту для соцмереж; зв'язок зі ЗМІ та лідерами думок.		
Пункт:	1.3.3	Повне ПІБ, зазначити конкретну назву послуги/виконання робіт	місяців			0.00	0.00			
Стаття:	1.4	Соціальні внески з оплати праці (нарахування ССВ)		125,000.00		27,500.00	27,500.00			
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		125,000.00	0.22	27,500.00	27,500.00			
Підстаття:	1.5	За договорами з ФОП		15.00		210,000.00	210,000.00			
Пункт:	1.5.1	Омельянюк Олександр Ігорович, продюсер	місяців	5.00	15,000.00	75,000.00	75,000.00	Внутрішній моніторинг реалізації проекту; юридичні та фінансові питання; контроль за документообміном проекту; робота у зв'язку з комунікаційним менеджером.		
Пункт:	1.5.2	Фурман Олексій Олександрович, режисер	місяців	5.00	15,000.00	75,000.00	75,000.00	Візуалізація кардинального дизайну-з сценарію; розробка інтерактивних мозаїк; постановка завдань програмісту; креативний контроль виробничої стадії.		
Пункт:	1.5.3	Богданов-Микита Костянтинович, арт-директор та сценарист	місяців	5.00	12,000.00	60,000.00	60,000.00	Наративний дизайн; контроль за візуальною та аудіочастинами проекту; концепт-арт, дизайн предметів та оточення.., саунд-дизайн, запис вітсесуєвту музики.		
Всього по статті 1 "Винагорода членам команди":						362,500.00	362,500.00			
Стаття:	2	Витрати пов'язані з відрядженнями (для штатних працівників)								
Підстаття:	2.1	Вартість проїзду (для штатних працівників)		0.00		0.00	0.00			
Пункт:	2.1.1	Вартість квитків із деталізацією маршруту і прізвищем відрядженої особи)	шт.			0.00	0.00			
Пункт:	2.1.2	Вартість квитків із деталізацією маршруту і прізвищем відрядженої особи)	шт.			0.00	0.00			
Пункт:	2.1.3	Вартість квитків із деталізацією маршруту і прізвищем 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 прізвищем відрядженої особи)	дoba			0.00	0.00			
Пункт:	2.2.2	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	дoba			0.00	0.00			
Пункт:	2.2.3	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	дoba			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)	дoba			0.00	0.00			
Пункт:	2.3.2	Добові, вказати ПІБ (розрахунок на відряджену особу)	дoba			0.00	0.00			
Пункт:	2.3.3	Добові, вказати ПІБ (розрахунок на відряджену особу)	дoba			0.00	0.00			
Всього по статті 2 "Витрати пов'язані з відрядженнями":				0.00		0.00	0.00			
Стаття:	3	Обладнання і нематеріальні активи								
Підстаття:	3.1	Обладнання, інструменти, інвентар, які необхідні для використання дово при реалізації проєкту (згроно-оптимизувача)		0.00		0.00	0.00			
Пункт:	3.1.1	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			0.00	0.00			
Пункт:	3.1.2	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			0.00	0.00			
Пункт:	3.1.3	Найменування інвентаря (з деталізацією технічних характеристик)	шт.			0.00	0.00			
Підстаття:	3.2	Нематеріальні активи, які необхідні для придбання для використання їх при реалізації проєкту (згроно-оптимизувача (за рахунок спільнотнусува))					0.00			
Пункт:	3.2.1	Програмне забезпечення (з деталізацією технічних характеристик)	послуга				0.00			
Пункт:	3.2.2	Інші нематеріальні активи	послуга				0.00			
Всього по статті 3 "Обладнання і нематеріальні активи":				0.00		0.00	0.00			
Стаття:	4	Витрати пов'язані з орендою								

Oleksandr Omelianov D.I. *[Signature]*
ID

Підстаття:	4.1	Оренда приміщення		0.00		0.00	0.00
Пункт:	4.1.1	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	квм (годин, дн)			0.00	0.00
Пункт:	4.1.2	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	квм (годин, дн)			0.00	0.00
Пункт:	4.1.3	Адреса орендованого приміщення, із зазначенням метражу, годин оренди	квм (годин, дн)			0.00	0.00
Підстаття:	4.2	Оренда техніки, обладнання та інструменту		0.00		0.00	0.00
Пункт:	4.2.1	Найменування техніки (з деталізацією технічних характеристик)	шт. јд(б)			0.00	0.00
Пункт:	4.2.2	Найменування обладнання (з деталізацією технічних характеристик)	шт. јд(б)			0.00	0.00
Пункт:	4.2.3	Найменування інструменту (з деталізацією технічних характеристик)	шт. јд(б)			0.00	0.00
Підстаття:	4.3	Оренда транспорту		0.00		0.00	0.00
Пункт:	4.3.1	Оренда легкового автомобіля (із зазначенням маршруту, кілометражу/кількості годин)	км (годин)			0.00	0.00
Пункт:	4.3.2	Оренда вантажного автомобіля (із зазначенням маршруту, кілометражу/кількості годин)	км (годин)			0.00	0.00
Пункт:	4.3.3	Оренда автобуса (із зазначенням маршруту, кілометражу/кількості годин)	км (годин)			0.00	0.00
Підстаття:	4.4	Оренда сцен/чино-постановочних засобів		0.00		0.00	0.00
Пункт:	4.4.1	Найменування (з деталізацією технічно-характеристик)	шт.			0.00	0.00
Пункт:	4.4.2	Найменування (з деталізацією технічно-характеристик)	шт.			0.00	0.00
Пункт:	4.4.3	Найменування (з деталізацією технічно-характеристик)	шт.			0.00	0.00
Підстаття:	4.5	Інші обсяги оренди		0.00		0.00	0.00
Пункт:	4.5.1	Найменування (з деталізацією технічно-характеристик)	шт.			0.00	0.00
Пункт:	4.5.2	Найменування (з деталізацією технічно-характеристик)	шт.			0.00	0.00
Пункт:	4.5.3	Найменування (з деталізацією технічно-характеристик)	шт.			0.00	0.00
Всього по статті 4 "Витрати пов'язані з орендою":				0.00		0.00	0.00
Стаття:	5	Витрати учасників проекту, які беруть участь у заходах проєкту та не отримують оплату праці та/або винагороду					
Підстаття:	5.1	Послуги з харчування		0.00		0.00	0.00
Пункт:	5.1.1	Послуги з харчування (сніданок/обід/вечеря/кава-брейк)	учасн.			0.00	0.00
Пункт:	5.1.2	Послуги з харчування (сніданок/обід/вечеря/кава-брейк)	учасн.			0.00	0.00
Пункт:	5.1.3	Послуги з харчування (сніданок/обід/вечеря/кава-брейк)	учасн.			0.00	0.00
Підстаття:	5.2	Витрати на проїзд учасників заходів		0.00		0.00	0.00
Пункт:	5.2.1	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем особи, що відряджаться)	шт.			0.00	0.00
Пункт:	5.2.2	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем особи, що відряджаться)	шт.			0.00	0.00
Пункт:	5.2.3	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем особи, що відряджаться)	шт.			0.00	0.00
Підстаття:	5.3	Витрати на проживання учасників заходів		0.00		0.00	0.00
Пункт:	5.3.1	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відряджені особи)	дoba			0.00	0.00
Пункт:	5.3.2	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відряджені особи)	дoba			0.00	0.00
Пункт:	5.3.3	Рахунки з готелів (з вказаним прізвищем відрядженої особи)	дoba			0.00	0.00
Всього по статті 5 "Витрати учасників проєкту, які беруть участь у заходах проєкту та не отримують оплату праці та/або винагороду"						0.00	0.00
Стаття:	6	Матеріальні витрати					
Підстаття:	6.1	Основні матеріали та сировина		0.00		0.00	0.00
Пункт:	6.1.1	Найменування	шт.			0.00	0.00
Пункт:	6.1.2	Найменування	шт.			0.00	0.00
Пункт:	6.1.3	Найменування	шт.			0.00	0.00
Стаття:	6.2	Носії, наполічувачі		0.00		0.00	0.00
Пункт:	6.2.1	Найменування	шт.			0.00	0.00
Пункт:	6.2.2	Найменування	шт.			0.00	0.00
Пункт:	6.2.3	Найменування	шт.			0.00	0.00
Стаття:	6.3	Інші матеріальні витрати		0.00		0.00	0.00
Пункт:	6.3.1	Найменування	шт.			0.00	0.00
Пункт:	6.3.2	Найменування	шт.			0.00	0.00
Пункт:	6.3.3	Найменування	шт.			0.00	0.00
Всього по статті 6 "Матеріальні витрати":				0.00		0.00	0.00
Стаття:	7	Поліграфічні послуги					
Пункт:	7.1	Виготовлення макотв	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.2	Нанесення логотипів	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.3	Друк брошур	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.4	Друк буклетів	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.5	Друк листівок	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.6	Друк плакатів	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.7	Друк банерів	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.8	Друк іншік роздаткових матеріалів	шт.			0.00	0.00

*Дмитровський Ю.І.
Б.П.*

Пункт:	7.9	Послуги копірайтера	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.10	Інші поліграфічні послуги	шт.			0.00	0.00
Пункт:	7.11	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССВ) розділу "Поліграфічні послуги"			0.22	0.00	0.00
<i>Всього по статті 7 "Поліграфічні послуги":</i>				0.00		0.00	0.00
Стаття:	8	Видавничі послуги					
Пункт:	8.1	Послуги ієктора	сторінка			0.00	0.00
Пункт:	8.2	Послуги верстки	сторінка			0.00	0.00
Пункт:	8.3	Друк книг	екземпляр			0.00	0.00
Пункт:	8.4	Друк журналів	екземпляр			0.00	0.00
Пункт:	8.5	Інші витрати (вказати наadanу послугу)	екземпляр			0.00	0.00
Пункт:	8.6	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССВ) розділу "Видавничі послуги"			0.22	0.00	0.00
<i>Всього по статті 8 "Видавничі послуги":</i>				0.00		0.00	0.00
Стаття:	9	Послуги з просування					
Пункт:	9.1	Фотофіксація	послуга	1.00	10,250.00	10,250.00	10,250.00
Пункт:	9.2	Відеофіксація	послуга	1.00	23,500.00	23,500.00	23,500.00
Пункт:	9.3	Рекламні витрати (зазначити конкретну назву рекламних послуг)				0.00	0.00
Пункт:	9.4	SMM, SO (SEO)	послуга	1.00	28,500.00	28,500.00	28,500.00
Пункт:	9.5	Організація VR-показу	послуга	1.00	29,500.00	29,500.00	29,500.00
Пункт:	9.6	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССВ) розділу "Послуги з просування"			0.22	0.00	0.00
<i>Всього по статті 9 "Послуги з просування":</i>				4.00		91,750.00	91,750.00
Стаття:	10	Створення web-ресурсу					
Пункт:	10.1	Концептування та дизайн сайту	послуга	1.00	10,000.00	10,000.00	10,000.00
Пункт:	10.2	Верстка та програмування сайту	послуга	1.00	18,000.00	18,000.00	18,000.00
Пункт:	10.3	Витрати зі створення сайту (зазначити конкретну назву послуги відповідно до телевізного завдання)				0.00	0.00
Пункт:	10.4	Витрати з обслуговування сайту	місяць	5.00	80.00	400.00	400.00
Пункт:	10.5	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССВ) розділу "Створення web-ресурсу"			0.22	0.00	0.00
<i>Всього по статті 10 "Створення web-ресурсу":</i>				7.00		28,400.00	28,400.00
Стаття:	11	Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електроннихносіях інформації					
Пункт:	11.1	Наймовини методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт.			0.00	0.00
Пункт:	11.2	Наймовини методичних, навчальних, інформаційних матеріалів	шт.			0.00	0.00
<i>Всього по статті 11 "Придбання методичних, навчальних, інформаційних матеріалів, в т.ч. на електроннихносіях інформації":</i>				0.00		0.00	0.00
Стаття:	12	Послуги з перекладу					
Пункт:	12.1	Усний переклад (синхронний) послідовний, з якої на яку мову)	година			0.00	0.00
Пункт:	12.2	Письмовий переклад (зазначити, з якої не яку мову)	сторінка	30.00	200.00	6,000.00	6,000.00
Пункт:	12.3	Редагування письмового перекладу	сторінка			0.00	0.00
Пункт:	12.4	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССВ) розділу "Послуги з перекладу"			0.22	0.00	0.00
<i>Всього по статті 12 "Послуги з перекладу":</i>				30.00		6,000.00	6,000.00
Стаття:	13	Інші прямі витрати					
Підстаття:	13.2	Адміністративні витрати		6.00		45,000.00	45,000.00
Пункт:	13.1.1	Бухгалтерські послуги	місяць	5.00	4,800.00	24,000.00	24,000.00
Пункт:	13.1.2	Юридичні послуги	послуга	1.00	21,000.00	21,000.00	21,000.00
Пункт:	13.1.3	Аудиторські послуги	послуга			0.00	0.00
Пункт:	13.1.4	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССВ) розділу "Адміністративні витрати"			0.22	0.00	0.00
Підстаття:	13.2	Послуги комп'ютерної обробки, монтажу, зведення		1,120.00		827,520.00	827,520.00
Пункт:	13.2.1	Програмування на мові C++ (для грального рушія Unreal Engine 4)	год.	600.00	420.00	252,000.00	252,000.00

*Ощепченко О. / А. /
Б.Л.*

Пункт:	13.2.2	Левел-дизайн	р.р.д.	360.00	342.00	123,120.00	123,120.00	Дизайн та напаштування інтер'єру та екстер'єру, блокнот предметів, напаштування освітлення у сценах, оптимізація, тех-арт, наявність (навігаційна мага)
Пункт:	13.2.3	Концепт-дизайн	год.	160.00	185.00	29,600.00	29,600.00	Створення майданчиків для вибору сольовій гами проекту та створення концепт-гравії локацій та сцен, які виконують як статистичну функцію для усього арт-департаменту, так і текінну, бо є дороговізами для левел-дизайнерів.
Пункт:	13.2.4	3D-моделювання	год.	720.00	285.00	205,200.00	205,200.00	Створення великої кількості тривимірних «беків»: предметів інтер'єру та екстер'єру шатту, об'єктів для взаємодії, певною мірою + текстуринг + ретополізовані моделі
Пункт:	13.2.5	3D-анімація	год.	360.00	285.00	102,600.00	102,600.00	Мокап; рівні та анимування персонаажів («стсонажів»), об'єктів шатту та взаємодії з предметами
Пункт:	13.2.6	Графічний та UI-дизайн	год.	200.00	142.00	28,400.00	28,400.00	Дизайн логотипу проекту, електронних постірок за банерів, а також дизайн користувальницького інтерфейсу всередині самого експлірінсу: пункти меню, іконки і т.д.
Пункт:	13.2.7	Саунд-дизайн та саунд-мікс	год.	160.00	185.00	29,600.00	29,600.00	Створення звуків для усього експлірінсу: персонажів, тоналів, емблем, ефектів, елементів UI та інші впливові звуки у гральному руші + зведення
Пункт:	13.2.8	Написання ігрової музики	послуга	1.00	28,500.00	28,500.00	28,500.00	З молоді у декількох франкуваннях тривалістю 5-7 хвилин кожна
Пункт:	13.2.9	Запис ВС (закадрової начинки)	послуга	1.00	28,500.00	28,500.00	28,500.00	Комплекс послуг, який включає в себе: поєднання акторів дубляжу, гонорарів акторам дубляжу (україн- та англомовні), запис-акторів дубляжу у студії звукозапису, робота по обробці отриманого звуко матеріалу.
Пункт:	13.2.4	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССЕ) з розділу "Послуги комітету обробки, монтажу,	послуга		0.22	0.00	0.00	
Підстаття:	13.3	<i>Витрати на послуги страхування</i>			0.00	0.00	0.00	
Пункт:	13.3.1	Вказати предмет страхування				0.00	0.00	
Пункт:	13.3.2	Вказати предмет страхування				0.00	0.00	
Пункт:	13.3.3	Вказати предмет страхування				0.00	0.00	
Підстаття:	13.4	<i>Інші прямі витрати</i>			105.00	1,050.00	1,050.00	
Пункт:	13.4.1	(Послуги інтернет-провайдера (вказати певний поєднаний послугу)				0.00	0.00	
Пункт:	13.4.2	Банківська комісія за переказ (відповідно до тарифів обслуговуючого банку)	ккц.	100.00	3.00	300.00	300.00	Комісія за кожен переказ коштів та середняжільськість переказів з досіду минуліх проектів
Пункт:	13.4.3	Розрахунково-касове обслуговування (відповідно до тарифів обслуговуючого банку)				0.00	0.00	
Пункт:	13.4.4	Обслуговування грантового додатку	місяців	5.00	150.00	750.00	750.00	Кошти, які утримуються банком за щомісячне обслуговування рахунку організації-заявника
Пункт:	13.4.5	Інші прямі витрати (деталізувати кожний вид витрат)				0.00	0.00	
Пункт:	13.4.6	Інші прямі витрати (деталізувати кожний вид витрат)				0.00	0.00	
Пункт:	13.4.7	Інші прямі витрати (деталізувати кожний вид витрат)				0.00	0.00	
Пункт:	13.4.8	Соціальні внески за договорами ЦПХ з підрядниками (ССЕ) з розділу "Інші прямі витрати"			0.22	0.00	0.00	
<i>Всього по статті 13 "Інші прямі витрати":</i>				1,231.00		873,570.00	873,570.00	
<i>Всього по розділу II "Витрати":</i>						1,362,220.00	1,362,220.00	

РЕЗУЛЬТАТ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОСЛУГ

Керівник
(посада)

Білоус
(ім'я, прізвище)
6.12

Рисневський О.І.
(ім'я, прізвище)