

ДОГОВІР № 8PART21-05460

про надання гранту

м. Київ

« 01 » вересня 2025 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі Виконавчого директора Образцової Анастасії Яківни, що діє на підставі Положення, з однієї сторони, та ВОЛИНСЬКИЙ КРАЄЗНАВЧИЙ МУЗЕЙ (далі – Грантоотримувач) в особі Тимчасово виконувача обов'язків директора Важатко Оксани Георгіївни, що діє на підставі Розпорядження Волинської обласної ради від 24.04.2024 №163 та Статуту, з іншої сторони (далі – Сторони), уклали цей Договір про таке.

І. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

Фонд надає Грантоотримувачу на умовах, визначених цим Договором, грант для реалізації культурно-мистецького проекту «Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею в новому вимірі» (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.

ІІ. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

1. Грантоотримувач реалізує Проект до 20 листопада 2025 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, визначеним у розділі XI проектної 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) та інші документи щодо реалізації Проекту.
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 279 575 грн 00 коп. (двісті сімдесят дев'ять тисяч п'ятсот сімдесят п'ять гривень 00 копійок) без ПДВ.
2. Фонд надає суму гранту частинами (траншами) у розмірі та у строки, визначені графіком платежів згідно з додатком 5 до цього Договору.
3. Фонд перераховує залишок коштів від загальної суми гранту після підписання акта про виконання Проекту.
4. У разі затримки бюджетного фінансування Фонд перераховує кошти гранту протягом 15 (п'ятнадцяти) банківських днів з дати отримання Фондом бюджетного призначення на фінансування витрат на надання гранту. Будь-які штрафні санкції у цьому випадку до Фонду не застосовуються.

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

IV. ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ СТОРІН

1. Грантоотримувач має право на реалізацію Проєкту відповідно до умов цього Договору.
2. Грантоотримувач зобов'язується:
 - 1) відповідати за будь-якими зобов'язаннями, покладеними на нього цим Договором;
 - 2) не отримувати прибутку від реалізації Проєкту (крім 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 дати настання таких обставин, повернути Фонду суму перерахованих частин (траншів) гранту;
 - 6) зберігати 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 пропаганди наркоманії, токсикоманії, алкоголізму та інших шкідливих звичок, виготовлення та розповсюдження матеріалів порнографічного характеру
 - 9) не здійснювати 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).
3. Фонд має право:
 - 1) ознайомлюватися з первинною документацією, пов'язансю 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;

5) виключно з метою популяризації української культури та мистецтв, формування позитивного іміджу України у світі, без дозволу Грантоотримувача використовувати матеріали, створені в результаті реалізації Проєкту, у тому числі але не обмежуючись цими - дані, праці, звіти, тези, фотографії, рекламні матеріали, офіційні повідомлення, звіти та публікації, будь-які інші матеріали або документи (далі - матеріали), що передані Грантоотримувачем Фонду, та щодо яких Грантоотримувачем не надано Фонду застереження про використання таких матеріалів з дотриманням вимог законодавства про захист права на промислову та/або інтелектуальну власність.

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 понесені Грантоотримувачем збитки, а також збитки, спричинені Грантоотримувачем третім особам.
3. Фонд не несе відповідальності за невиконання Грантоотримувачем своїх зобов'язань перед третіми особами.
4. Якщо Грантоотримувач не виконав зобов'язання щодо реалізації Проєкту та надання Фонду пакету звітної документації у строк, зазначений у пункті 1 розділу II цього Договору, то в такому випадку сума перерахованих частин (траншів) гранту підлягає поверненню до Фонду відповідно до діючого законодавства протягом 10 календарних днів з дати отримання вимоги Фонду.

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 коштами гранту. З цією метою рекламні матеріали, офіційні повідомлення, звіти та публікації, продукт, виготовлений у результаті реалізації Проєкту, мають містити інформацію про те, що Проєкт реалізовано за фінансової підтримки Фонду, з використанням символіки Фонду.
4. Усі публікації Грантоотримувача, що стосуються Проєкту, у будь-якій формі та в будь-який спосіб (включаючи мережу Інтернет) мають містити застереження про те, що їх зміст не є офіційною позицією Фонду.

VII. ДОПУСТИМИ ВИТРАТИ

1. Сторони домовились, що фактичні витрати мають відповідати принципам раціонального управління фінансами, бути відображені в бухгалтерському обліку Грантоотримувача та відповідати витратам, передбаченим у кошторисі 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 проєктів, які мають на меті отримання прибутку (крім проєктів, пов'язаних із кіновиробництвом);
 - витрати на утримання установ, організацій, в тому числі тих, що є учасниками проєктів;
 - витрати на підготовку проєктної заявки для подання на конкурсну програму Фонду;
 - втрати, в результаті курсових різниць;
 - інші витрати, здійснені не за призначенням.

VIII. БУХГАЛТЕРСЬКИЙ ОБЛІК ТА ТЕХНІЧНИЙ КОНТРОЛЬ

1. Грантоотримувач веде належний бухгалтерський облік та звітує перед Фондом в процесі реалізації Проєкту в порядку, передбаченому цим Договором.
2. На вимогу Фонду Грантоотримувач зобов'язаний надати всі необхідні документи щодо реалізації Проєкту.

IX. ДОСТРОКОВЕ РОЗІРВАННЯ ДОГОВОРУ

1. У разі істотних порушень умов цього Договору, визначених Законом України "Про Український культурний фонд", його може бути розірвано за заявою Фонду в односторонньому порядку.
2. Рішення Фонду про розірвання цього Договору приймається за наявності факту істотного порушення його умов.
3. У разі дострокового розірвання цього Договору внаслідок використання будь-якої частини гранту не за призначенням або з порушенням чинного законодавства Грантоотримувач зобов'язаний протягом 20 календарних днів з дня 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 2025 року. Зміни до цього Договору вносяться шляхом укладення додаткових договорів.
2. У разі зміни уповноваженої особи Сторони невідкладно повідомляють одна одну.
3. Обмін інформацією відбувається між Сторонами будь-якими можливими та прийнятними засобами зв'язку.
4. Електронне повідомлення вважається отриманим Стороною-одержувачем в день його успішного відправлення. Відправлення вважається неуспішним, якщо Сторона, яка його направляє, отримує повідомлення про те, що воно не було отримано. 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. 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).
7. 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.
8. Фонд та Грантоотримувач зобов'язуються дотримуватись конфіденційності щодо інформації та змістових матеріалів Проекту, які стали відомі під час виконання цього Договору.
9. 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.
10. Грантоотримувач погоджується, що будь-які персональні дані, зазначені у цьому Договорі, обробляються Фондом відповідно до Закону України "Про захист персональних даних".

11. 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 Проекту;

додаток 3 - змістовий звіт про виконання
Проекту;

додаток 4 - звіт про надходження та використання

коштів для реалізації Проекту;

додаток 5 - графік платежів.

ХІV. 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

Назва банку/філії: ГУДКСУ у м. Києві

Р/р: UA068201720343111001300000458

Тел.: +38 (044) 506-22-66

Граждоотримувач

ВОЛИНСЬКИЙ КРАЄЗНАВЧИЙ МУЗЕЙ

Юридична адреса: Україна, 43002, Волинська обл.,
м.Луцьк, вул. Шопена, буд. 20

Адреса для листування: Україна, 43002, Волинська обл.,
м.Луцьк, вул. Шопена, буд. 20

ЄДРПОУ: 02225246

Назва банку/філії: ГУДКСУ у Волинській області

Р/р: UA518201720314241C01301037688

Тел.:

Виконавчий директор



А.Я. Образцова

Тимчасово виконувач обов'язків директора



О.Г. Важатко

УКРАЇНСЬКИЙ
КУЛЬТУРНИЙ
ФОНД

Додаток 1

до Договору про надання гранту № 8PART21-05460

від « 01 » вересня 2025 р.

Сезон: Грантовий сезон 2025

Програма: Партнерство задля розвитку

Лот: ЛОТ 2. Згуртованість через культуру

Конкурс: Індивідуальний

Заявка: 8PART21-05460

**Назва проекту: Мистецтво об'єднує: шедеври
Художнього музею в новому вимірі**

Візитна картка Проєкту

Конкурсна програма

Партнерство задля розвитку

Лот

ЛОТ 2. Згуртованість через культуру

Тип проєкту

Індивідуальний

Назва проєкту

Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею в новому вимірі .

Назва проєкту англійською мовою

Art unites: masterpieces of the Art museum in a new dimension

Географія реалізації проєкту

Населений пункт

місто Луцьк та населені пункти громади

Населений пункт

Рожищенська громада

П.В.О. директор  *Вотсажко А.Т.*

Населений пункт
Підгайцівська громада

Початок проєкту
2025-09

Кінець проєкту (включно із фінальним звітуванням)
2025-11-20

Тривалість проєкту в місяцях
2.5

Яким пріоритетам ЛОТу відповідає ваш проєкт?

Формат проєкту
наживо та онлайн

Пріоритетний сектор культури та мистецтв
культурна спадщина

Ключові слова за напрямками

Коротка інформація про Проєкт

Проєкт спрямований на створення доступного цифрового продукту у форматі віртуального 3D-туру постійною експозицією Художнього музею міста Луцьк, яка складається з унікальної колекції творів українського та європейського мистецтва XVI - початку XX століття і через війну перебуває в сховищі. На основі цієї унікальної колекції заплановано створити повноцінний віртуальний 3D-тур з використанням 3D-моделювання, VR-технологій та емоційного інклюзивного аудіосупроводу. Крім створення цифрового продукту проєкт передбачає проведення публічної презентації екскурсії в стінах самого музею із залученням музейної спільноти та вразливих категорій населення. «Мистецтво об'єднує» - це приклад того, як музей не чекає на відвідувачів, а сам йде до людей.

Коротка інформація про Проєкт англійською мовою

The project envisions the creation of a digital product in the form of a virtual tour of the Art Museum in Lutsk, which features a collection of Ukrainian and European artworks from the 16th to early 20th century, currently kept in storage due to the war. The virtual tour will include 3D modeling, VR technologies, and inclusive audio narration. A public presentation of the tour will also be held

П. В. О. директор



Ватсатко О.Т.

within the museum, engaging the museum community and vulnerable groups. "Art Unites" is an example of how a museum doesn't wait for visitors - it reaches out to the people itself.

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

279575.00

Загальний бюджет проєкту (у гривнях, відповідно до бюджету проєкту)

311575.00

Сума співфінансування (у гривнях, відповідно до бюджету Проєкту)

32000.00

Перелік джерел співфінансування та сума їх співфінансування (окрім Фонду)

Джерело співфінансування та сума

32000.00. Власні кошти Волинського краєзнавчого музею

Сума реінвестиції

0

Чи використовуються у проєкті об'єкти інтелектуальної власності?

Так

Чи врегульовані майнові та немайнові права авторів та їх правонаступників на використання об'єктів інтелектуальної власності, що використовуватимуться у Проєкті згідно із Законом України «Про авторське право і суміжні права»?

Так

Основний продукт

Цифрові продукти: 3D-виставки, віртуальні музеї, галереї, віртуальні інсталяції, гейміфікація тощо)

Інформація про контактну особу

Прізвище, ім'я та по батькові (за наявності)

Важатко Оксана Георгіївна

П.В.О. директора



Важатко О.Г.

Телефон

Електронна пошта

Функції в проєкті

Комунікаційна менеджерка проєкту

Інформація про організацію-заявника

Повне найменування організації-заявника

ВОЛИНСЬКИЙ КРАЄЗНАВЧИЙ МУЗЕЙ

Повне найменування організації-заявника англійською мовою

VOLYN REGIONAL MUSEUM

Організаційно-правова форма

Комунальна організація (установа, заклад)

Код ЄДРПОУ (РНОКПП)

02225246

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

<https://drive.google.com/file/d/17Au7vCpQ6vBc7Yhd5sSfFzLFJUjOkEMt/view?usp=sharing>

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

91.03 Діяльність із охорони та використання пам'яток історії, будівель та інших пам'яток культури.

Дата реєстрації організації-заявника

2003-03-05

Юридична адреса організації-заявника

Україна, 43002, Волинська обл., місто Луцьк, вулиця Шопена, будинок 20

Поштова адреса організації-заявника

П.В.О. директора



Ватсатко О.Т.

Україна, 43002, Волинська обл., місто Луцьк, вулиця Шопена, будинок 20

Область організації-заявника (відповідно до юридичної адреси)

Волинська

Тип населеного пункту організації-заявника (відповідно до юридичної адреси)

Місто

Назва населеного пункту організації-заявника (відповідно до юридичної адреси)

Луцьк

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

<https://volynmuseum.com>

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

Важатко Оксана Георгіївна

Телефон керівника організації-заявника

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 із зазначенням країни

ВОЛИНСЬКА ОБЛАСНА РАДА, Код ЄДРПОУ:00022444, резидентство: Україна

Чи притягався(лися) кінцевий(і) бенефіціарний(і) власник(и) організації-

Л.В.О. директор



Важатко О.Г.

заявника до кримінальної відповідальності?

Ні

Чи притягався(лися) кінцевий(і) бенефіціарний(і) 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?

Немає

Наявність матеріально-технічної бази для виконання Проєкту

Проєкт буде реалізовано на базі відокремленого відділу Волинського краєзнавчого музею - Художньому музеї, але під час реалізації проєкту будуть задіюватися всі матеріально-технічні ресурси Волинського краєзнавчого музею. Приміщення Художнього музею має площу 349,1 кв. м. У 2013 році здійснено реставрацію у вказаному приміщенні. Окрім того, на балансі Волинського краєзнавчого музею перебуває ще 4 земельних ділянки та 9 будівель, у яких розташовані відокремлені відділи музею. Всі відділи, в тому числі і Художній музей, забезпеченні оргтехнікою (комп'ютери, принтери, сканери, ксерокси). Наявний транспортний засіб - легковий автомобіль ЗАЗ SENS 2013.

Штатна кількість працівників Волинського краєзнавчого музею – 141 одиниця. Загальний фонд музею складає 26 883 455 грн.

Фондова колекція живопису, графіки, скульптури, яка частково буде використана для реалізації проєкту та зберігається у Волинському краєзнавчому музеї нараховує понад 3 тис. музейних предметів. Всього у фондах Волинського краєзнавчого музею зберігається понад 172 тис. предметів, що входять до Державної частини Музейного фонду України.

Чи подавали ви проєкт на фінансування УКФ раніше?

Так. Так. 1. Проєкт "Музейний дворик", 3INST81-05460; 2020 рік; Програми "Культура в часи кризи: інституційна підтримка", ЛОТ 8. Культурні та креативні індустрії (кроссекторальна діяльність).

2. Проєкт "Садиба Косачів - сучасний осередок культурних наративів і сенсів українського суспільства", ЛОТ 2. Короткострокові культурно-мистецькі проєкти.

3. Коло часу: Проєкт "Мультимедійна подорож спадщиною у Волинському краєзнавчому музеї", 8СУН21-35457. Програма: Культурна спадщина. Лот: ЛОТ 2. Кроссекторальні проєкти зі збереження

П.В.О. директор



Ватемко О.Т.

культурної спадщини.

Чи реалізували ви проект УКФ раніше?

Так. Так. 1. Проект "Музейний дворик", 3INST81-05460; 2020 рік; Програми "Культура в часи кризи: інституційна підтримка", ЛОТ 8. Культурні та креативні індустрії (кроссекторальна діяльність).

2. Проект "Садиба Косачів - сучасний осередок культурних наративів і сенсів українського суспільства", ЛОТ 2. Короткострокові культурно-мистецькі проекти.

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

1. Проект "Диджиталізація музейних фондів"; Третій конкурс інфраструктурних грантів House of Europe німецького культурного центру "Гете-Інститут" при Посольстві Федеративної Республіки Німеччина в Україні; заявник; 2021 рік; бюджет: 293 620,00 грн.

2. Проект "Музеї прикордоння – простір для інтеркультурного діалогу"; Програма транскордонного співробітництва «Польща – Білорусь – Україна 2014-2020»; партнер; бюджет: 60 478,82 €; посилання: https://volynmuseum.com/about-cooperation/grantoviy_proekt_muze_prikordonnya__prostir_dlya_interkulturnogo_dialogu/.

3. Проект "Колорит прикордонного Полісся у житті та творчості Й.І. Крашевського – відтворення сторінок спільної українсько-польської культурної спадщини"; Програма транскордонного співробітництва "Польща – Білорусь – Україна 2014-2020"; партнер; бюджет: 65 874,24 €; посилання: https://volynmuseum.com/about-cooperation/kolorit_prikordonnogo_polissya_u_tvorchosti_yu_i_krashevskogo/

Детальний опис Проєкту

Обґрунтуйте актуальність, важливість та позитивний вплив проєкту для культурного контексту або міста, або села, або області, або країни та для організації-заявника (та вашого партнерства за наявності), з огляду на основні/ стратегічні напрями діяльності організації-заявника (та організації-партнера за наявності)

У час, коли традиційні форми доступу до культури обмежені обставинами воєнного часу, цифрові технології відкривають нові можливості для збереження та переосмислення мистецької спадщини. Мистецтво продовжує об'єднувати, надихати й формувати нашу ідентичність, навіть у

П.в.о. директор



Ватсаник О.Т.

складні періоди. Саме тому надзвичайно важливо шукати такі формати його представлення, що долають просторові й соціальні бар'єри, забезпечують інклюзивність і дозволяють кожному долучитися до спільного культурного надбання.

Проєкт «Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею в новому вимірі» є відповіддю на виклик часу та спробою повернути людям втрачену можливість взаємодії з українсько-європейською мистецькою спадщиною, що зберігається на Волині, використовуючи інструменти віртуальної реальності. Це не лише технологічне рішення, для нас - це культурний жест, спрямований на згуртування, переосмислення спільного минулого та формування відкритого, доступного середовища, де мистецтво об'єднує покоління, регіони та людські історії.

Колекція європейського та українського мистецтва XVI - початку XX століть, що зберігається у фондах Художнього музею (відділу Волинського краєзнавчого музею), є однією з найцінніших мистецьких збірок регіону. Вона містить твори таких митців, як Айвазовський, Снейдерс, Матейко, Тетмаєр, Лазарчук і багато інших, й формувалася в історичному контексті та спадщини родини Радзивілів. Ця експозиція є одним із найцінніших зібрань регіону. Вона репрезентує Волинь як невіддільну частину європейського культурного простору, поєднуючи художні традиції Європи та України. Ця спадщина слугувала культурним мостом для тисяч відвідувачів музею в Луцьку, адже має ключове значення для формування культурної пам'яті та ідентичності Волині і слугує джерелом міжкультурного діалогу та історичного осмислення.

З початком повномасштабної війни цю унікальну для Луцька та Волині колекцію було демонтовано та переміщено у безпечне місце, де вона зберігається і нині. Через це відвідувачі не мають можливості побачити експонати наживо. Тож створення віртуальної екскурсії покликане забезпечити вільний доступ широкої аудиторії до культурної спадщини, популяризувати українське та світове мистецтво, підтримати освітні ініціативи й підвищити впізнаваність музею навіть у часи вимушеного закриття.

Проєкт «Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею в новому вимірі» має на меті не лише повернення цієї спадщини у публічний простір, а й суттєве розширення форматів її доступності та мобільності. Через використання VR-технологій, 3D-візуалізацій, аудіогіду та субтитрування, створюється цифровий продукт, яким зможуть користуватися не лише відвідувачі музею, а й мешканці найвіддаленіших сіл, учні шкіл, вихованці інклюзивно-ресурсних центрів, бібліотек, культурних хабів та соціальних закладів області. Така технологія дозволить організовувати виїзні VR-покази у громади Волинської області й інші регіони, що сприятиме

Т.В.О. директорка  *Ватсатко О.Т.*

побудові горизонтальних зв'язків у суспільстві та формуванню відчуття приналежності до спільного культурного простору.

Волинський краєзнавчий музей, як обласна інституція культури, послідовно реалізує місію збереження, вивчення та популяризації історико-культурної спадщини Волині. Художній музей у Луцьку як відділ Волинського краєзнавчого музею було відкрито 6 листопада 1973 року. Основою його постійної експозиції стала колекція творів образотворчого мистецтва князів Радзивілів, яка була започаткована XVI столітті. Нині це один із провідних культурно-мистецьких осередків Волині, а його збірка належить до кращих мистецьких зібрань країни. Експозиція включає чотири зали: Зала 1 - мистецтво Західної Європи XVI - поч. XVIII ст. (Кранах Старший, Рібера, Снейдерс, Маньяско, Пуссен, Куртуа); Зала 2-європейське мистецтво XVIII - поч. XX ст., особливо польські майстри (Суходольський, Леффлер, Брандт, Тетмаєр, Коссак, Фалат); Зала 3-історичні портрети князів, шляхти та духовенства XVI - поч. XX ст.; Зала 4 - українське мистецтво XIX - поч. XX ст. (Орловський, Лазарчук) та фойє з колекцією гербів-реконструкцій і фасадом музею.

Віртуальний тур дозволить кожному в Україні та світі «відвідати» експозиційні зали Художнього музею, розглянути його шедеври у високій якості, ознайомитися з історією колекції, архітектурною спадщиною Луцька та діяльністю музею. Цей проєкт дозволить нам створити важливий інструмент збереження і популяризації української мистецької спадщини в надзвичайних умовах воєнного часу.

Важливо також зберегти реалістичність такої екскурсії, щоб кожен охочий, попри війну, зміг наблизитися до скарбів європейського та українського мистецтва минувшини і надихнутися багатоманітною культурною спадщиною Волині, мандруючи залами музею онлайн.

Окрему цінність у структурі проєкту становитиме масштабна публічна презентація віртуальної екскурсії, що відбудеться у стінах Художнього музею — як символічний жест повернення мистецтва до свого природного простору. Цей захід об'єднає на одному майданчику представників різних поколінь і соціальних груп: митців сучасності, музейних фахівців, журналістів, контент-мейкерів, молодь, учителів, людей з інвалідністю, внутрішньо переміщених осіб та представників інших вразливих категорій. Такий формат має багаторівневу цінність. По-перше, він посилить ефект комунікації через особисту взаємодію з цифровим продуктом у VR-зоні та через живе обговорення ідей про культурну спадщину в умовах війни. По-друге, захід дозволить активізувати спільноту навколо теми збереження та переосмислення локального мистецтва, ініціювати діалог між різними професійними та соціальними середовищами. І по-третє, він підкреслить важливу місію музею як відкритого, динамічного культурного простору,

Т. В. О. Директор



Вотсаєко О.Т.

здатного бути на часі - попри виклики війни.

Зібратися разом у музеї, щоби поглянути на недоступні фізично шедеври через VR-окуляри - це не лише символ повернення спадщини людям, а й можливість для спільного культурного відновлення, яка залишає емоційний слід, стимулює залучення до культурного життя та створює стійкий зв'язок між аудиторією й культурною інституцією.

В цілому, реалізація даного проєкту дозволить Художньому музею перейти до нового цифрового формату роботи з експозицією, яка нині фізично недоступна. Це також посилить інституційну стійкість музею в умовах воєнного стану, розширить його аудиторію та сформує сучасний образ музею як інклюзивної, мобільної та технологічно адаптованої установи. Також проєкт сприятиме розбудові локальних мереж культурної взаємодії, підвищить культурну активність на місцевому рівні та стимулюватиме участь мешканців у збереженні й переосмисленні культурної спадщини, адже місцеві громади, заклади освіти, установи культури та осередки, де групується молодь, отримають доступ до якісного, цікавого і новітнього продукту, якого на теренах Волині ще не було.

Як проєкт реалізує пріоритети обраної конкурсної програми/ЛОТу?

Проєкт «Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею в новому вимірі» є глибоко вкоріненою відповіддю на виклики сьогодення та втілює комплексну реалізацію пріоритетів ЛОТу «Згуртованість через культуру». Його головна мета - не просто зберегти доступ до культурної спадщини в умовах війни, а відкрити нові формати її пізнання, зробити мистецтво засобом суспільного діалогу, інтеграції та культурної єдності.

Унікальна колекція європейського та українського мистецтва, що зберігається в Художньому музеї міста Луцьк, втративши фізичну доступність для громадськості, зберегла свій потенціал як інструмент формування спільної ідентичності, здатний об'єднувати громади, внутрішньо-переміщених осіб, людей різного віку й походження навколо спільних цінностей. Створення віртуальної екскурсії, доповненої VR-технологіями, аудіогідом та субтитрами перетворює мистецтво на відкритий ресурс, що може бути доступний кожному, незалежно від обставин і фізичних бар'єрів.

Наявність такого інструменту в музею значно розширить його можливості, адже надасть змогу проводити виїзні VR-покази у громадах, закладах освіти, культурних хабах та соціальних установах Волині, що дозволить охопити маломобільні групи, ВПО, школярів та мешканців найвіддаленіших сіл. Таким чином, він трансформує музей із фізичного об'єкта в мобільний громадський культурний простір, здатний функціонувати як хаб для інтеграції, взаємодії та спільного осмислення минулого.

Л.В.О. директор



Ваташко О.Т.

Особливе значення має масштабна публічна презентація, що пройде у стінах Художнього музею. Захід збере представників різних соціальних груп - музейників, митців, журналістів, блогерів, молодь, освітян, людей з інвалідністю та внутрішньо переміщених осіб. Це стане потужним жестом культурної солідарності, відкритим простором для діалогу, обміну досвідом, емоційної взаємодії та посилення довіри.

У центрі проєкту також бажання сформувати стійкі партнерства, що об'єднують фахівців музейної справи, цифрових технологій, освіти, культури та громади. Така модель взаємодії не лише дозволяє створити якісний культурний продукт, а й формує стійкі зв'язки між секторами, забезпечує довготривалий ефект і відкриває перспективи для масштабування досвіду в інших регіонах.

Таким чином, даний проєкт демонструє, як культура, спадщина і сучасні технології можуть стати основою для суспільної згуртованості, взаєморозуміння та формування нової якості взаємодії між людьми в сучасному світі.

Чому проєкт є унікальним та інноваційним?

Проєкт є прикладом нового підходу до збереження, репрезентації та популяризації культурної спадщини в умовах обмеженого фізичного доступу. Його унікальність полягає в тому, що він поєднує високу мистецьку цінність експозиції з найсучаснішими цифровими технологіями, надаючи глядачеві новий тип досвіду - не споглядального, а зануреного, емоційного, інтерактивного.

В основі проєкту - створення повноцінної віртуальної екскурсії експозицією Художнього музею у Луцьку, що тимчасово недоступна через війну. Цифрова реконструкція музейного простору з 3D-моделями, аудіо- та відео супроводом, дозволяє не лише відтворити атмосферу реальної присутності, а й зробити цю спадщину доступною значно ширшій аудиторії. Завдяки VR-технологіям відвідувачі зможуть «прогулятися» залами, розглядати твори мистецтва у деталях, слухати історії про художників і колекцію - незалежно від того, де вони перебувають.

Інноваційність проєкту проявляється і в його соціальній спрямованості: продукт буде адаптований для людей з інвалідністю, маломобільних груп, дітей з особливими освітніми потребами, внутрішньо переміщених осіб та мешканців сільських територій. Спеціальні формати (субтитри, аудіоописи, VR-окуляри) забезпечують безбар'єрний доступ і перетворюють класичну музейну екскурсію на інклюзивний культурний досвід. Мобільність цієї ініціативи дає змогу демонструвати її у громадах, школах, бібліотеках, культурних хабах - всюди, де є запит на культурну участь.

Проєкт також формує міст між поколіннями та соціальними групами: через

М.В.О. директор  *Ватсано О.Т.*

сучасну технологічну форму - до класичного змісту, через спільне культурне переживання - до суспільного діалогу. Така синергія відкриває нові можливості для згуртування громади та осмислення спільної культурної ідентичності.

Найголовніше - цей проєкт переосмислює саму роль музею. Він перетворює інституцію з місця, яке потрібно відвідати, на активного учасника культурного життя громади, який сам приходить до свого глядача. У цьому й полягає його головна інновація: здатність бути на часі, бути поруч і бути доступним, попри всі виклики.

Мета, цілі, завдання та результати та індикатори реалізації Проєкту

Основна мета Проєкту

До листопада 2025 року створити доступний цифровий продукт — віртуальну екскурсію постійною експозицією Художнього музею Луцька з використанням VR-технологій, 3D-моделювання та мультимедійного супроводу (аудіогід, субтитри), забезпечивши доступ для представників різних соціальних груп (у т.ч. ВПО, людей з інвалідністю, молоді, мешканців сільських територій) шляхом онлайн-просування продукту та проведення його публічної презентації, що має на меті зміцнення соціальної згуртованості та популяризацію культурної спадщини регіону.

Цілі проєкту

Ціль

Створити інноваційний, доступний та інклюзивний цифровий продукт - віртуальну екскурсію експозицією Художнього музею міста Луцьк.

Завдання

1. Забезпечити збір вихідних даних: збір науково-описових матеріалів та підготовка сценарію 3D-туру; проведення фотозйомки 4 залів у форматі 360° (№ 1. Мистецтво Західної Європи XVII-початку XVIII століття, № 2. Мистецтво Західної Європи другої половини XVIII-початку XX століття, №3. Галерея історичних портретів кінця XVI-початку XX століття розміщена, № 4. Українське мистецтво XIX-початку XX століття) 2. Розробити дизайн та інтерактивні елементи 3D-туру: створення 3D-моделей інтер'єрів і експонатів, інтеграція навігації між залами, розробка інтерфейсу. 3. Розробити 3D-тур (орієнтовний хронометраж аудіогіду - 25 хвилин), забезпечивши його функціонування на різних

Л.В.О. директор  *Ватсатко О.Т.*

платформах: веб-версія - доступ через браузер на ПК; Mobile-версія - оптимізація для смартфонів і планшетів, доступ через QR-коди; VR-версія - оптимізація під Meta Quest 3S, технологія WebXR. 4. Адаптувати 3D-тур для людей з інвалідністю: субтитри (укр/англ), аудіогід (укр/англ), можливість регулювати швидкість прослуховування, контрастний дизайн інтерфейсу, голосовий супровід для користувачів із порушеннями зору. 5. Закупити 2 комплекти VR-обладнання для демонстрацій у музейних залах, що включають: VR-окуляри Meta Quest 3S (128 GB), зарядні пристрої, захисні насадки). 6. Здійснити тестування та корекцію з метою перевірки працездатності на різних пристроях. 7. Забезпечити доступність 3D-туру для різних категорій: розміщення веб- та мобільної версій на офіційних ресурсах музею (<https://vkm.event.net.ua/cart/event?id=5277>), інтеграція QR-кодів, організація демонстрацій у музейних залах із використанням VR-окулярів.

Результат з зазначенням індикатора досягнення (з вказанням кількісного показника)

Створено та технічно впроваджено повноцінний VR-продукт з елементами інклюзивності.

Індикатори результату:

- 1 віртуальний 3D-тур розроблено та розміщено на веб-ресурсах музею (<https://vkm.event.net.ua/cart/event?id=5277>) та на платформі emuseum.online;
- 2 комплекти VR-обладнання закуплено (VR-окуляри Meta Quest 3S (128 GB), зарядні пристрої, захисні насадки).

Ціль

Забезпечити доступ до культурної спадщини через просування та демонстрацію віртуальної екскурсії широкому колу аудиторій, включаючи представників музейної спільноти та вразливі категорії населення.

Завдання

1. Провести публічну презентацію результатів проекту з демонстрацією 3D-туру через VR-окуляри та залученням експертів-мистецтвознавців у Художньому музеї міста Луцьк за участі не менше 60 осіб - представників цільових аудиторій (ВПО, люди з інвалідністю, учні, представники громадськості, музейної спільноти);
2. Забезпечити належний моніторинг кількості відвідувачів презентації та якості проведеної події шляхом фіксації учасників за допомогою попередньої онлайн-реєстрації через Google Forms та в день події - фізична реєстрація із зазначенням

Л.В.О. директор



Ватсанко О.Т.

ПІБ, контактними даними, сферою діяльності, категорією вразливості та підписом у реєстраційній анкеті; оцінку якості проведеної події буде зібрано шляхом надання QR-коду з посиланням на онлайн-анкету для зворотного зв'язку. 3. Забезпечити якісне онлайн-просування кінцевого продукту та результатів проєкту, використовуючи офіційний сайт музею <https://vkm.event.net.ua/cart/event?id=5277> (2 публікації), Facebook-сторінку музею: <https://surl.lu/ygxmwu> (4 дописи), ресурси і сторінки партнерів (Район.Луцьк: <https://lutsk.rayon.in.ua/> (1 інформаційна публікація (анонс + огляд події), Конкурент <https://konkurent.ua/> (1 репортаж з елементами інтерв'ю), портал Visit Volyn («Волинь, Унікальна») <https://tourism.volyn.ua/> (1 публікація) Волинський краєзнавчий музей - офіційний сайт <https://volynmuseum.com/> (1 публікація) та соцмережі <https://www.facebook.com/volynkraymus.at.ua> та https://www.instagram.com/volyn_museum/ (4 дописи).

Результат з зазначенням індикатора досягнення (з вказанням кількісного показника)

Розширено доступ до культурної спадщини для різних соціальних груп.

Індикатори результату:

- 1 публічна презентація проведена у Луцьку;
- не менше 60 осіб стали учасниками публічної презентації (у т.ч. ВПО, люди з інвалідністю, учні, мешканці сільських населених пунктів);
- не менше 1000 охоплення через онлайн-просування.

Цільові аудиторії Проєкту

Опишіть у кількісних та якісних показниках пряму цільову аудиторію Проєкту

Кількісні показники:

1. Не менше 60 осіб безпосередньо охоплені через публічну презентацію і освітні заходи:

- від 10 внутрішньо переміщених осіб (ВПО), які проживають у Волинській області;
- від 10 осіб з інвалідністю та маломобільних осіб, у т.ч. з інклюзивно-ресурсних центрів;
- від 10 школярів та учнів ліцеїв, гімназій і позашкільних закладів Волині;
- від 10 мешканців сільських територій та малих громад;
- від 20 представників креативного сектору, музейної сфери, медіа та молодіжних середовищ, які долучаються до публічної презентації.

Якісні показники:

Т.В.О. директорка  *Ватсашко О.Т.*

1. Рівень задоволеності учасників проєкту: не менше 70% опитаних учасників заходів (VR-показів і публічної презентації) високо оцінять досвід взаємодії з цифровим продуктом (за результатами опитування/анкетування: оцінку якості проведеної події буде зібрано шляхом надання QR-коду з посиланням на онлайн-анкету для зворотного зв'язку).
2. Залучення нової аудиторії до культурної спадщини: щонайменше 50% охоплених осіб уперше взаємодіятимуть з експозицією Художнього музею та цифровими музейними практиками.

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

Кількісні показники:

1. Щонайменше 1 000 осіб буде охоплено через онлайн-платформи, медіа-матеріали та інформаційні кампанії про запуск віртуального 3D-туру, зокрема:

- 50 переглядів онлайн-версії 3D-туру на сайтах партнерів або у віртуальній галереї (офіційний сайт Художнього музею <https://vkm.event.net.ua/cart/event?id=5277>, офіційний сайт Волинського краєзнавчого музею <https://volynmuseum.com/>, портал Visit Volyn («Волинь Унікальна») <https://tourism.volyn.ua/>);

- 800 охоплень публікацій у соціальних мережах проєкту та партнерів (Facebook, Instagram: Facebook-сторінка музею: <https://surl.lu/ygxmww>, сторінки партнерів (Волинський краєзнавчий музей <https://www.facebook.com/volynkraymus.at.ua> https://www.instagram.com/volyn_museum/);

- 150 глядачів – охоплення через локальні та національні ЗМІ, які висвітлять публічну презентацію й сам проєкт (Район.Луцьк: <https://lutsk.rayon.in.ua/>, Конкурент <https://konkurent.ua/>).

Якісні показники:

1. Підвищення обізнаності про культурну спадщину Волині: не менше 50% охопленої онлайн-аудиторії (за результатами інструментів аналітики, зокрема часу перегляду та залученості) виявлять інтерес до віртуальної екскурсії або супровідного контенту про художню спадщину регіону.

2. Репутаційне зміцнення музейної інституції: очікується зростання впізнаваності Художнього музею міста Луцьку, підтверджене не менше ніж 3 згадками у зовнішніх джерелах (медіа, блоги, партнерські сторінки, професійні спільноти).

Яким чином були визначені їх культурні потреби, інтереси?

Культурні потреби та інтереси як прямих, так і опосередкованих цільових груп були визначені на основі комплексного поєднання практичного

Т.В.О. директор  *Ватсатко О.Т.*

досвіду музейної роботи, регулярного зворотного зв'язку з відвідувачами, а також актуальних суспільних викликів, які формують нові запити до культурного середовища в умовах війни.

Волинський краєзнавчий музей, до структури якого входить Художній музей, у своїй діяльності постійно співпрацює з різними структурами та організаціями: школи, інклюзивно-ресурсні центри, громади, які приймають ВПО. Ця робота дала чітке розуміння обмежень, з якими стикаються вразливі категорії населення у доступі до мистецького контенту, особливо після втрати можливості відвідувати музейну експозицію внаслідок її переведення у сховище. Потреба у доступному, мобільному й інклюзивному форматі була висловлена представниками освітніх і соціальних установ під час неформальних зустрічей.

Цифровий вимір культури та інтерес до сучасних інтерактивних форм подачі (VR, 3D-тури) підтверджуються національними дослідженнями культурних практик в Україні, зокрема серед молоді та людей, які мають фізичні або географічні обмеження у відвідуванні культурних подій. Аналіз трендів музейної сфери вказує на зростання інтересу до мультимедійних інструментів, які дають змогу «відчути присутність» і взаємодіяти з експозицією у безпечному середовищі.

На етапі підготовки проєкту команда провела консультації з освітянами, керівниками громадських просторів, бібліотек та представниками ВПО на Волині. Вони підтвердили попит на такий формат як спосіб налагодження міжкультурних зв'язків, інтеграції переміщених осіб у культурне середовище регіону та формування нового діалогу між місцевими жителями й новими членами громад.

Цільову аудиторію публічної презентації обрано з урахуванням інклюзивності, соціальної значущості та потреб у доступі до культурного продукту в умовах обмежених можливостей відвідування музеїв.

Зазначена кількість залучених представників різних категорій населення сформована для забезпечення збалансованої присутності різних соціальних категорій та максимальної інтеграції кожної з них у культурний простір. Така чисельність дозволяє створити комфортні умови для спілкування, взаємодії з контентом та індивідуальної уваги до кожного учасника.

Під час презентації усі учасники матимуть можливість скористатися VR-окулярами та самостійно «відвідати» експозицію, що створить додатковий емоційний ефект і залучення до проєкту. Таким чином, ідея віртуальної екскурсії не є припущенням чи експериментом, а впливає з реального запиту, підтвердженого щоденним музейним досвідом, запитами партнерських організацій і суспільною ситуацією, в якій потреба доступу до культури, інтеграції та згуртованості є особливо актуальною.

Ж.В.О. директор



Вотсаєнко О.Т.

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

Кінцеві результати проєкту повною мірою відповідають культурним потребам та інтересам як прямих, так і опосередкованих цільових аудиторій, оскільки поєднують доступність, інноваційність та глибоке культурне наповнення.

Забезпечення безбар'єрного доступу до мистецтва для людей, які не мають змоги відвідати музей фізично, зокрема, для осіб з інвалідністю, маломобільних груп, мешканців віддалених громад, ВПО, дітей з інклюзивних і освітніх закладів буде здійснено завдяки створенню і розповсюдженню віртуальної екскурсії з VR-ефектом, 3D-моделюванням простору Художнього музею та мультимедійним супроводом (аудіогід, субтитри). Такий формат відповідає запиту на мобільний і доступний культурний продукт, який не потребує спеціальної інфраструктури чи переміщення цінних експонатів.

Також буде досягнуто ефекту соціальної адаптації та згуртованості різних зацікавлених груп, адже публічна презентація віртуальної екскурсії у стінах Художнього музею - це живий простір для культурної взаємодії, діалогу та спільного досвіду, що відповідає інтересам і потребам як внутрішньо-переміщених осіб, так і місцевих мешканців.

Якщо говорити про ціннісний ефект для кожної із цільових категорій, то ВПО отримають можливість долучитися до культурного середовища регіону, глибше пізнати волинську культурну спадщину, що сприятиме інтеграції, емоційному відновленню та формуванню почуття приналежності. Особи з інвалідністю зможуть уперше повноцінно взаємодіяти з музейним продуктом завдяки інклюзивним форматам (аудіогід, субтитри, VR без фізичного переміщення). Молодь і школярі залучатимуться через освітні формати, що поєднують історію, мистецтво і технології, стимулюючи інтерес до культурної спадщини. Сільське населення, яке часто має обмежений доступ до культурних ініціатив, отримає можливість «відвідати» музей без необхідності поїздки до міста. Фахівці культури, митці, інфлюенсери стануть мультиплікаторами ідей проєкту, поширюючи інформацію серед своїх спільнот, підтримуючи суспільний діалог про важливість спадщини.

Задоволення потреби аудиторій у якісному, змістовному й естетично насиченому контенті гарантується високою художньою цінністю колекції, що репрезентує Волинь як частину європейського культурного простору, Експозиція включає твори таких авторів, як Айвазовський, Матейко, Лазарчук, Кранах Старший, Снейдерс, Пуссен, що є додатковим стимулом для залучення нових груп, зокрема, молоді, творчої інтелігенції та культурних інфлюенсерів.

Таким чином, проєкт пропонує не лише технічний продукт, а повноцінний

М.В. директор *Віталіно О.Т.*



культурний досвід, адаптований до умов війни та актуальних викликів. Він забезпечує інклюзивність, розширює географію та соціальну представленість аудиторії, сприяє формуванню нових практик взаємодії з мистецтвом і зміцнює зв'язок між людьми через спільне культурне переживання.

Хто є зацікавленою (ими) стороною(ами) Проєкту? Зазначте, у який спосіб та використовувачи які інструменти будете працювати з ними.

Зацікавленими сторонами проєкту є низка важливих учасників, що представляють органи влади, місцеве самоврядування та громадськість. Одними з ключових є Волинська обласна рада та Волинська обласна державна адміністрація, адже розвиток музейної справи, підтримка культурної інфраструктури та цифрових інновацій є частиною Стратегії розвитку Волинської області до 2027 року. Їх залучення відбуватиметься через інформування, включення до публічного заходу та презентацію результатів проєкту як прикладу стратегічного культурного розвитку. Важливим партнером виступають також місцеві громади й центри, де тимчасово або постійно перебувають внутрішньо переміщені особи — з ними співпраця в подальшому буде здійснюватися, зокрема, й через організацію виїзних VR-показів та локальну промоцію заходів. До реалізації проєкту активно долучатимуться освітні та інклюзивні заклади: школи, бібліотеки, ІРЦ, що отримують доступ до VR-продукту, інтегрують його в освітній процес, а також стануть майданчиками для культурної взаємодії.

Музейна спільнота, зокрема художники, куратори, музейники, долучатимуться через участь у публічному заході, фахові обговорення та можливість створення міжінституційного діалогу.

Засоби масової інформації, блогери й культурні інфлюенсери будуть запрошені до висвітлення реалізації проєкту та створення контенту, зокрема через спеціальні оглядові сесії, пресрелізи та комунікаційну кампанію.

Таким чином, проєкт створює широку горизонтальну мережу взаємодії між владою, культурними інституціями, громадами та медіа, що гарантує ефективну реалізацію ініціативи та довготривалий вплив на розвиток культурного середовища регіону.

Інформаційний супровід Проєкту

Які ключові повідомлення, яких спікерів (лідерів думок) буде обрано для поширення інформації про проєкт серед прямої(их) цільової(их)

Л.В.О. директор



Романко О.Т.

аудиторії(ій), опосередкованої аудиторії, потенційних партнерів, широкої аудиторії? З якими спікерами/лідерами думок є погодження про їх участь в реалізації комунікаційної складової проєкту? Які методи та канали комунікацій будуть залучені під час реалізації Проєкту?

Комунікаційний план проєкту базується на цілісному підході до поширення інформації серед усіх категорій аудиторій - як безпосередніх учасників, так і широкого загалу, потенційних партнерів і культурної спільноти. Основним комунікаційним меседжем стане ідея: «Мистецтво не ізольоване війною - воно єднає, говорить з нами крізь століття та доступне кожному, незалежно від обставин». Слогани «Культура, що поруч», «Європейське мистецтво в серці Луцька - тепер у твоєму VR», що підкреслюють доступність, локальну гордість і залучення до культури, слугуватимуть емоційними маркерами для широкого кола цільових аудиторій.

Також для якісної інформаційної кампанії плануємо залучити місцевих лідерів думок. Зокрема, попередньо висловили готовність до співпраці такі представники галузі та ЗМІ:

Марина Гримчак, популярна луцька мистецтвознавиця та кураторка культурних подій, яка виступатиме медійним амбасадором, пояснюючи важливість цифрової доступності мистецтва.

Ірина Миронюк, журналістка Суспільного Волині, яка працює на перетині соціальних тем і культури — може підготувати репортажі про проєкт.

Марта Гальченко, блогерка й активістка, що працює з інклюзивністю та культурною просвітою, ділитиметься досвідом VR-перегляду на своїх платформах.

Також плануємо залучення популярних місцевих блогерів та інфлюенсерів, які висвітлюють теми культури, музеїв, громадянської активності та співпрацюють з платформами «Місто творить», «Креативна Волинь», «Точка доступу». Це сприятиме залученню більшої кількості молоді до аудиторії проєкту.

Основні канали комунікації, що будуть використані:

- офіційні сторінки музею у соцмережах для регулярного інформування, анонсів подій, демонстрації візуального контенту;

- регіональні ЗМІ: «Конкурент», «Район.Луцьк» для публікації анонсу та репортажу;

- партнерські платформи: туристичний сайт VisitVolyn, бібліотеки, школи, громади — для поширення інформації в середовищі прямих аудиторій;

- жива комунікація: публічна презентація, тематичні дискусії, інтерактивна зона з VR-демонстрацією;

- розсилки та пресрелізи — для потенційних партнерів, культурних закладів інших регіонів, галузевих платформ (зокрема, через Український центр музеєзнавства, асоціації музейників тощо).

Л.В.О. директор



Вотманко О.Т.

Загалом комунікація буде сфокусована на емоційній візуальності, близькості до аудиторії та створенні атмосфери занурення в мистецтво навіть у часі війни. Метою стане не лише інформування, а й формування емоційного зв'язку з проєктом, стимулювання участі та поширення ідеї доступної культури через новітні формати.

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

Для висвітлення реалізації та результатів проєкту «Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею в новому вимірі» заплановано щонайменше 10 публічних інформаційних матеріалів, які будуть розміщені в ключових регіональних засобах масової інформації Волині, а також на комунікаційних ресурсах партнерів:

1. Інтернет-ЗМІ: Інформаційний портал "Район.Луцьк": <https://lutsk.rayon.in.ua/> - 1 інформаційна публікація (анонс + огляд події); Інформаційне агенство "Конкурент" <https://konkurent.ua/> - 1 репортаж з елементами інтерв'ю.

2. Соцмережі: сторінки у соцмережах Волинського краєзнавчого музею, Художнього музею, сайт проєкту Visit Volyn («Волинь Унікальна») <https://tourism.volyn.ua/> - щонайменше 8 публікації (анонс + пост-звіт із фото/відео).

Очікуване сумарне охоплення становитиме щонайменше 1000 осіб, зважаючи на аудиторію локальних медіа та соціальних мереж.

Усі наші публікації міститимуть згадку про підтримку УКФ з хештегом #запідтримкиУКФ, а також на всіх ілюстраціях у рамках проєкту буде розміщено логотип УКФ.

Публікації супроводжуватимуться візуальними матеріалами, цитатами від учасників, інтерактивними VR-демо (відео), що підвищить залученість читачів. Уся медійна активність буде сфокусована на головних меседжах проєкту – доступність мистецтва, соціальна згуртованість та інноваційність культурної спадщини.

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

Кількісні показники:

- не менше 10 інформаційних матеріалів у ЗМІ та в соцмережах (онлайн-публікації, відеосюжети, анонси);
- щонайменше 1000 осіб охоплення інформаційної кампанії через публікації в медіа, соцмережах;
- 2 виступи спікерів (музейні фахівці та лідери думок) під час публічного

М.В.О. директорка *Ватсатко О.Т.*



заходу з подальшим цитуванням у ЗМІ та соцмережах;

- 1 відеоогляд, створений для соціальних мереж (Facebook, Instagram) із демонстрацією віртуальної екскурсії.

Якісні показники:

- підвищення поінформованості цільової аудиторії про доступність культурної спадщини у новому форматі;

- формування позитивного сприйняття музею як інноваційного та відкритого простору, навіть в умовах обмеженого фізичного доступу;

- створення ціннісного емоційного зв'язку між громадянами та культурним продуктом (через меседжі про згуртованість, ідентичність, культурну спадщину);

- поширення прикладу культурного рішення, яке може бути масштабоване або адаптоване в інших регіонах України.

Інформаційна кампанія підсилить цінність проєкту, забезпечуючи його сталість, публічне визнання та залучення до культурного діалогу ширшого кола громадськості.

Довгострокові результати Проєкту

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

Проєкт матиме значний вплив, що виходитиме за межі строків його реалізації. Створена віртуальний 3D-тур не буде разовим продуктом, а стане тривалим ресурсом, який продовжить жити, масштабуватися та використовуватися з новою силою вже після завершення проєкту.

Через 6–12 місяців після завершення можна очікувати такі довгострокові підтвердження досягнення мети:

1. Прогрес у зростанні кількості переглядів та використання віртуальної екскурсії через сайт, партнерські покази, VR-платформи або освітні середовища.
2. Інституційне впровадження VR-продукту в практику музею як нової постійної форми взаємодії з публікою - зокрема у виїзних заходах, у роботі з інклюзивними та освітніми аудиторіями, на фестивалях або в колабораціях з іншими музеями.
3. Розширення мережі партнерів: звернення від громад, закладів освіти, бібліотек та культурних центрів із запитом на організацію VR-показів, інтеграція продукту в місцеві освітні чи культурні програми.
4. Зростання зацікавленості у фізичному музеї після онлайн-знайомства: більше візитів, відгуків, звернень, заявок на екскурсії, нових співпраць.
5. Поява подібних ініціатив на основі прикладу цього проєкту:

Л.В.О. Директор



Володимир О.Т.

впровадження цифрових технологій іншими музейними чи культурними інституціями регіону.

6. Сформоване ядро нової аудиторії музею, особливо серед тих, хто раніше був виключений із культурного життя - маломобільні групи, ВПО, мешканці віддалених сіл.

7. Публічне визнання інноваційного формату: публікації в галузевих виданнях, запрошення до участі у форумах, виставках, конференціях. Усі ці зміни в сукупності засвідчать, що проєкт не просто створив доступний цифровий продукт, а ініціював сталий культурний процес, який продовжує поширювати цінності доступності, єдності, міжпоколіннього діалогу й культурної згуртованості навіть після завершення грантової підтримки.

Опишіть соціальну (суспільну) цінність результатів Проєкту

Результати проєкту матимуть значну соціальну цінність, оскільки створюють нові можливості для культурної інтеграції, діалогу та згуртованості в умовах війни та соціальної нестабільності. Віртуальний 3D-тур повертає людям доступ до недосяжної фізично мистецької спадщини, яка є частиною національної ідентичності та духовної опори.

Завдяки використанню VR-технологій та інклюзивних рішень, проєкт долає фізичні, соціальні та географічні бар'єри і забезпечує рівний доступ до культури для людей з інвалідністю, ВПО, мешканців сіл, молоді, літніх людей. Це дозволяє формувати відчуття приналежності, посилює взаєморозуміння між різними соціальними групами та сприяє культурному відновленню громад. Також кінцевий продукт проєкту може бути використаний як промоція музейної справи Волині за кордоном, під час різноманітних галузевих конференцій та форумів.

Проєкт також виконує важливу просвітницьку функцію, адже знайомить людей з культурною спадщиною регіону, зміцнюючи міжрегіональні зв'язки та сприяє формуванню єдиного культурного поля. У довгостроковій перспективі це сприятиме зменшенню соціального напруження, посиленню стійкості громад і розвитку культурної екосистеми регіону.

Сталість Проєкту

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

Сталість проєкту буде підтримуватися завдяки продовженню свого впливу

М.В.О. директор



Ватсатко О.Т.

після завершення грантового фінансування. Цифровий продукт - віртуальна екскурсія - залишатиметься у відкритому доступі для відвідувачів сайту музею та платформи emuseum.online, а також використовуватиметься як елемент постійної освітньої, просвітницької та інклюзивної програми Волинського краєзнавчого музею, діяльність якого підтримується обласним бюджетом та іншими грантовими коштами. Заплановано регулярне проведення виїзних VR-показів у громадах, організаціях та установах області, що сприятиме подальшому зміцненню горизонтальних зв'язків та інтеграції вразливих груп у культурне життя регіону.

З метою забезпечення економічної стійкості, музей також планує запровадити платну послугу з оренди VR-окулярів для перегляду екскурсії безпосередньо в експозиційному просторі, що дозволить формувати додаткові надходження до бюджету установи. Отримані кошти будуть реінвестовані в розробку нових цифрових екскурсій, технічне оновлення обладнання та розширення освітнього контенту.

Окремий фокус - це потужна комунікаційна кампанія, яка дозволить не лише досягти широкого інформаційного охоплення в межах реалізації проєкту, а й створить стійкий цифровий слід у публічному інформаційному полі. Завдяки цьому інформація про продукт залишиться легко доступною в інтернет-просторі й після завершення проєкту.

Таким чином, проєкт поєднує в собі довготривалий соціокультурний ефект, можливість подальшого масштабування та економічну життєздатність, демонструючи нову модель функціонування музею в умовах викликів і трансформацій.

Команда Проєкту

Команда проєкту (основні виконавці)

ПІБ члена команди

Шарута Ольга Вікторівна

Роль у Проєкті

Керівниця проєкту

Перелік основних обов'язків

Координація реалізації проєкту: управління командою, контроль за дотриманням термінів і досягненням цілей. Комунікація зі стейкхолдерами: взаємодія з партнерами, донором, командою та

М.В.О. директорка *В.В. Ватиків О.Т.*



цільовими аудиторіями. Організація заходів: забезпечення якісного проведення виїзних демонстрацій, публічної презентації. Забезпечення сталості проєкту: впровадження механізмів подальшого використання результатів після завершення фінансування.

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)

Понад 25 років професійного досвіду у сфері журналістики, культури, організації подій, проєктного менеджменту та комунікацій. Працювала керівницею у структурі державного телерадіомовлення, брала участь у реалізації понад 20 культурних, освітніх та соціальних проєктів, підтриманих міжнародними організаціями, зокрема ЄС, UN Women, UNFPA, NED, Українським культурним фондом, Посольством Нідерландів. З 2017 року є менеджеркою з комунікацій у ГО «Розвиток Волині», реалізуючи ініціативи у сферах локальної ідентичності, культурного туризму, транскордонної співпраці, медіа та соціальної згуртованості. Має досвід написання та впровадження проєктів, спрямованих на популяризацію нематеріальної культурної спадщини, розвиток громад, підтримку вразливих груп. У 2020–2023 рр. була керівницею або координаторкою низки ініціатив, підтриманих УКФ. Також володіє практичними навичками створення медіаконтенту, організації заходів, комунікації з різними аудиторіями - від органів влади до локальних громад. Працює з культурною спадщиною, сучасним мистецтвом, темами інклюзії та соціального діалогу. Закінчила факультет журналістики ЛНУ ім. Івана Франка. Пройшла низку програм підвищення кваліфікації у сфері медіа, культури та проєктного менеджменту.

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

фізична особа - підприємець

ПІБ члена команди

Багнюк Оксана Анатоліївна

Роль у Проєкті

Фінансова менеджерка

Т.в.о. директорка  *Ватсаніко О.Т.*

Перелік основних обов'язків

Фінансове планування та контроль: підготовка та ведення бюджету проєкту, моніторинг витрат, забезпечення відповідності фінансових операцій вимогам грантодавця. Підготовка до аудиту: забезпечення повного пакету фінансових документів, необхідних для аудиторської перевірки, координація процесу взаємодії з аудиторами. Звітність і документація: оформлення фінансових звітів, підготовка платіжних документів, збереження первинної бухгалтерської документації.

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

25%

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

Має значний досвід фінансового управління у бюджетній сфері, зокрема у культурних установах та проєктах міжнародної технічної допомоги. Понад 13 років працює у сфері бухгалтерського обліку, з них три роки на посаді головного бухгалтера. Здійснювала планування, складання бюджетних програм, кошторисів, підготовку фінансової та бюджетної звітності, забезпечувала облік фінансово-господарської діяльності установи, укладання договорів, організацію та проведення закупівель. Має глибокий досвід взаємодії з Державною казначейською службою України, нарахування та виплати заробітної плати, здійснення поточних платежів. У 2024 році виконувала функції бухгалтера у проєкті Українського культурного фонду «Садиба Косачів – сучасний осередок культурних нарративів і сенсів українського суспільства». Має досвід співпраці з міжнародними донорами, зокрема House of Europe та ALIPH, як експертка з фінансових питань. Володіє знаннями та навичками, необхідними для прозорого ведення фінансової документації, підготовки звітності та організації аудиту в рамках культурних проєктів.

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

інше - преміювання штатних працівників музею

ПІБ члена команди

Важатко Оксана Георгіївна

Роль у Проєкті

Комунікаційна менеджерка

Т.В.О. директор



Важатко О.Г.

Перелік основних обов'язків

Комунікація зі ЗМІ та лідерами думок: організація співпраці з локальними медіа, підготовка і розсилка пресрелізів, запрошення журналістів та інфлюенсерів на публічні заходи проєкту. Взаємодія з аудиторією: публікація інформаційних повідомлень у соціальних мережах музею, відповідь на коментарі та запити, підтримка живого контакту з цільовими аудиторіями. Інформаційний супровід заходів: анонсування публічної презентації, підготовка візуального і текстового контенту для соцмереж і сайту, документування подій у фото- та відеоформаті.

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)

Має значний досвід стратегічної комунікації в музейній сфері, зокрема у контексті реалізації культурних проєктів. Як директорка Волинського краєзнавчого музею, вона неодноразово демонструвала вміння ефективно презентувати діяльність інституції, налагоджувати партнерства, залучати медіа та комунікувати з цільовими аудиторіями. Її успішна участь у реалізації проєкту «Музейний дворик» за підтримки УКФ, а також у низці міжнародних ініціатив свідчить про здатність вибудовувати послідовну проєктну комунікацію, включно з підготовкою інформаційних матеріалів, організацією публічних заходів та медійним супроводом. Вона має глибоке розуміння ролі культури у публічному просторі та вміє формувати команду, здатну ефективно донести меседжі до різних груп — від експертного середовища до широкої громадськості

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

інше - преміювання штатних працівників музею

ПІБ члена команди

Навроцька Зоя Михайлівна

Роль у Проєкті

Наукова координаторка

Перелік основних обов'язків

Кураторський супровід контенту добір творів мистецтва для віртуальної

Т.В.О. директорка  *Ветаміо О.Т.*

екскурсії, формування наративу та забезпечення історичної і мистецтвознавчої точності інформації. Підготовка текстів та аудіосупроводу: підготовка описів експонатів, сценарію екскурсії, узгодження текстів для аудіогіду та інших елементів мультимедійного продукту. Консультаційна підтримка команди: забезпечення фахового супроводу на всіх етапах проєкту, включно з консультаціями для розробників, технічних фахівців та команди.

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

40%

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

Має ґрунтовний досвід у сфері мистецтвознавства, музейної справи та культурного менеджменту. Закінчила Київський державний художній інститут за спеціальністю «мистецтвознавство» та працює в музейній галузі понад два десятиліття. З 2001 року є провідною науковою співробітницею Художнього музею у Луцьку, а з 2004 - його завідувачкою. Заслужений працівник культури України, авторка та реалізаторка численних виставкових і культурних проєктів, серед яких «Ніч музеїв», «Довгі осінні, зимові вечори», «Не хлібом єдиним...» та багато інших, що мали резонанс у професійному середовищі та серед широкої публіки. Активно займається науково-дослідною діяльністю, публікує мистецтвознавчі тексти, є авторкою альбомів «Кость Борисюк», «Луцьк 1429. Остання столиця». Має великий досвід кураторської роботи, зокрема в Музеї сучасного мистецтва Корсаків. Володіє експертизою у формуванні музейних наративів, історичній точності та популяризації мистецької спадщини через інноваційні формати. Її професійна компетентність та вміння працювати з мистецькими колекціями забезпечують високу якість наукового супроводу проєкту.

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

інше - преміювання штатних працівників музею

Чи є заявник, члени проєктної команди та їх близькі родичі експертом УКФ відповідної програми?

Ні

Управління Проєктом та проєктні ризики

П.в.о. директор



Вотсамо О.Т.

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

Внутрішні ризики:

1. Затримка у виробництві цифрового продукту (через технічні складнощі або зміни в термінах підрядників). Заходи з мінімізації ризику: чітке технічне завдання, вибір досвідченого виконавця з портфоліо подібних продуктів, укладання контракту з проміжними дедлайнами й системою контролю якості.
2. Недостатня злагодженість командної роботи (через стислі терміни або навантаження). Заходи з мінімізації ризику: регулярні робочі зустрічі, чіткий розподіл обов'язків, горизонтальна комунікація.
3. Неповне охоплення запланованої цільової аудиторії. Заходи з мінімізації ризику: підготовка комунікаційного плану з фокусом на різні групи (ВПО, молодь, люди з інвалідністю тощо), активна співпраця з партнерами, які мають вихід на відповідні спільноти (громади, освітні та культурні установи).

Зовнішні ризики:

1. Безпекова ситуація в країні та регіоні (загроза ракетних ударів або заборона на проведення публічних подій). Заходи з мінімізації ризику: попереднє погодження з місцевими адміністраціями, розробка альтернативного сценарію, проведення презентації в укритті, забезпечення готовності до швидкої зміни формату, гнучке планування логістики з урахуванням можливих змін. Під час проведення активностей проєкту при сигналі «Повітряна тривога» будуть виконані заходи, щодо евакуації учасників/відвідувачів до місця у захисній споруді (сховищі, підвальному приміщенні).
2. Низький рівень обізнаності громадськості щодо цифрових продуктів у сфері культури. Заходи з мінімізації ризику: потужна інформаційна кампанія перед і під час реалізації проєкту, залучення лідерів думок і ЗМІ, проведення публічної презентації з можливістю протестувати VR-контент на місці.

Які інструменти внутрішнього моніторингу реалізації Проєкту ви будете застосовувати?

Для ефективного внутрішнього моніторингу реалізації проєкту плануємо застосувати комплекс інструментів, які дозволять оперативно відстежувати прогрес, контролювати якість виконання завдань і забезпечити досягнення запланованих результатів у встановлені терміни.

1. Календарний план-графік із чітким поділом на етапи, відповідальних осіб та дедлайни, що забезпечить системний моніторинг дотримання термінів

П.в.о. директорки  *Ватсано О.Т.*

реалізації кожного завдання.

2. Щотижнева зустріч команди (онлайн чи офлайн формат) для обговорення виконаних завдань, труднощів і планування наступних кроків.

3. Контрольні точки (milestones), які будуть ібудувані на ключових етапах, після завершення яких здійснюватиметься оцінка поточного стану проєкту, зокрема створення 3D-моделі, готовність VR-продукту, комунікаційні активності, проведення презентації.

4. Інструменти Google Workspace для онлайн-управління завданнями, комунікації між членами команди та централізованого зберігання робочих матеріалів.

5. Фінансовий контроль з метою регулярного аналізу використання коштів відповідно до затвердженого бюджету.

Моніторингова інформація

Нижче наведена інформація використовується для звітування перед органами влади та громадськістю у вигляді зведеної статистичної інформації про заявників та грантоотримувачів Фонду. Наведена інформація жодним чином не впливатиме на оцінювання Проєкту. Інформація, що надається, повинна бути коректною та перевіреною.

Кількість чоловіків у команді проєкту

0

Кількість жінок у команді проєкту

4

Кількість людей віком від 17 до 34

0

Кількість людей віком від 35 до 50

4

Кількість людей віком від 51 до 60

0

Кількість людей віком від 61 до 70

0

Кількість людей віком старше 71

П.В.О. директор



Ватсана О.Т.

0

Кількість працюючих пенсіонерів у команді Проєкту

0

Кількість людей з інвалідністю серед команди Проєкту

0

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

4

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

0

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

10

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

10

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

10

Чи планується при реалізації Проєкту використовувати різні методи енергозбереження?

так

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

Так

1. Згода на обробку персональних даних

П.в.о. директорки



Ватимир О.Т.

Я, шляхом підписання проєктної заявки, відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» даю згоду Українському культурному фонду на обробку, використання, поширення та доступ до моїх особистих персональних даних.

2. Декларація доброчесності

Я, ознайомившись з вимогами Законів України «Про Український культурний фонд», «Про авторське право і суміжні права», «Про запобігання корупції», Порядком проведення конкурсного відбору проєктів, реалізація яких здійснюватиметься за підтримки Українського культурного фонду, та моніторингу їх реалізації, Порядком здійснення контролю за виконанням суб'єктами, які отримують фінансування, зобов'язань перед Українським культурним фондом, Порядком повідомлення про конфлікт інтересів, що виник під час проведення конкурсного відбору та фінансування проєктів Українським культурним фондом, та Інструкцією для заявників, 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 проєктну заявку до розгляду на фінансування Українським культурним фондом. Я підтверджую, що заплановані витрати за рахунок коштів гранту, наданого Українським культурним фондом, не були/не будуть профінансовані за рахунок інших джерел.

3. Гарантійний лист про відсутність прямих та опосередкованих контактів із представниками держави-агресора Російською Федерацією

З урахуванням норм Закону України «Про санкції» з метою отримання гранту на реалізацію культурно-мистецького проєкту цим гарантійним листом, шляхом підписання проєктної заявки, підтверджую відсутність прямих та опосередкованих контактів із представниками (юридичними та фізичними особами) держави-агресора (Російської Федерації) з 2014 року до дати подання заявки.

М.в.о. директора *В. Ващенко О.Т.*



1. Згода на обробку персональних даних

Я, шляхом підписання проєктної заявки, відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» даю згоду Українському культурному фонду на обробку, використання, поширення та доступ до моїх особистих персональних даних.

Прізвище, ім'я, по-батькові представника
Грантоотримувача (юридичної особи)/фізичної
особи-підприємця (ПІБ повністю)

Василюк Оксана Георгіївна

Підпис

О.В.М.

2. Декларація доброчесності

Я, ознайомившись з вимогами Законів України «Про Український культурний фонд», «Про авторське право і суміжні права», «Про запобігання корупції», Порядком проведення конкурсного відбору проєктів, реалізація яких здійснюватиметься за підтримки Українського культурного фонду, та моніторингу їх реалізації, Порядком здійснення контролю за виконанням суб'єктами, які отримують фінансування, зобов'язань перед Українським культурним фондом, Порядком повідомлення про конфлікт інтересів, що виник під час проведення конкурсного відбору та фінансування проєктів Українським культурним фондом, та Інструкцією для заявників розуміючи правила проведення конкурсного відбору та вимоги до заявників, маючи мотивацію надати псв-у 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 проєктну заявку до розгляду на фінансування Українським культурним фондом.

Я підтверджую, що заплановані витрати за рахунок коштів гранту, наданого Українським культурним фондом, не були/не будуть профінансовані за рахунок інших джерел.

Прізвище, ім'я, по-батькові представника
Грантоотримувача (юридичної особи)/фізичної
особи-підприємця (ПІБ повністю)

Василюк Оксана Георгіївна

Підпис

О.В.М.

3. Гарантійний лист про відсутність прямих та опосередкованих контактів із представниками держави-агресора (Російської Федерації)

З урахуванням норм Закону України «Про санкції», з метою отримання гранту на реалізацію культурно-мистецького проєкту цим гарантійним листом, шляхом підписання проєктної заявки, підтверджую відсутність прямих та опосередкованих контактів із представниками (юридичними та фізичними особами) держави-агресора (Російської Федерації) з 2014 року до дати подання заявки.

Прізвище, ім'я, по-батькові представника
Грантоотримувача (юридичної особи)/фізичної
особи-підприємця (ПІБ повністю)

Василюк Оксана Георгіївна

Підпис

О.В.М.

Документ було автоматично згенеровано у СУП УКФ



Додаток № 2
 До Договору про надання гранту № 8PART21-054E0
 від "01" вересня 2025 року

Конкурсна програма: Партнерство задля розвитку
 ЛОТ: Згуртованість через культуру
 Заявник (найменування юридичної особи/прізвище, ім'я, по батькові (за наявності) фізичної особи): ВОЛИНСЬКИЙ КРАЄЗНАВЧИЙ МУЗЕЙ
 Назва Проєкту: Мистецтво об'єднує: шедеври Художнього музею в новому вимірі
 Дата початку Проєкту: вересень 2025
 Дата завершення Проєкту: 20 листопада 2025

№ з/п	Організація-донор	Фінансування Проєкту, %	Фінансування Проєкту, грн
НАДХОДЖЕННЯ			
1.	Український культурний фонд	89,73%	279 575,00
2.	Співфінансування*	10,27%	32 000,00
2.1.	Кошти організації-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	10,27%	32 000,00
3.	Рейнвестиції (дохід отриманий від реалізації книг, квитків, програм та інших культурно-мистецьких продуктів, що створюватимуться в рамках проєкту)	0,00%	0,00
Усього "Надходження"			311 575,00

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



П.в.о. директора



Вашашино О.Т.

Важатко Оксана Георгіївна (ПІБ)

