

ДОГОВІР № 92637
про надання гранту

м. Київ

« 05 » липня 2019 р.

УКРАЇНСЬКИЙ КУЛЬТУРНИЙ ФОНД (далі – Фонд) в особі виконавчого директора Федів Юлії Олександрівни, що діє на підставі Положення про Український культурний фонд, затвердженого наказом Міністерства культури України від 21.08.2018 року № 719, з однієї сторони, та Товариство з обмеженою відповідальністю «СЕНСОРАМА ЛАБ» (далі – Грантоотримувач) в особі директора Терещенко Сергія Святославовича, що діє на підставі Статуту, з іншої сторони (далі – Сторони), уклали цей Договір про таке.

I. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

Фонд надає Грантоотримувачу на умовах, визначених цим Договором, грант для реалізації культурного проекту «Створення цифрових імерсивних інструментів для музеїв» (далі – Проект), опис та мінімальні технічні вимоги до якого наведено у проектній заявці згідно з додатком 1 до цього Договору, а Грантоотримувач реалізує Проект на умовах, визначених цим Договором.

II. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ

1. Грантоотримувач реалізує Проект до 31 жовтня 2019 року.
2. Проект реалізується поетапно згідно з графіком, визначеним у пункті 11 проектної заявки.
3. Для підтвердження реалізації відповідного етапу Проекту Грантоотримувач надає Фонду проміжний змістовий звіт (додаток 2) та звіт про використання частини суми гранту (додаток 3).
Днем реалізації відповідного етапу Проекту є день підписання Фондом проміжного змістового звіту та звіту про використання частини суми гранту (у разі необхідності).
4. Для підтвердження реалізації Проекту в цілому Грантоотримувач надає Фонду змістовий звіт (додаток 4) та звіт про використання суми гранту (додаток 5).
Днем реалізації Проекту є день підписання Фондом змістового звіту, звіту про використання суми гранту та акта про виконання Проекту.

III. СУМА ГРАНТУ ТА ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ

1. Загальна сума гранту становить 1 183 716 грн. 00 коп. (Один мільйон сто вісімдесят три тисячі сімсот шістнадцять гривень 00 копійок), без ПДВ.
2. Попередню оплату від загальної суми гранту Фонд перераховує у таких розмірах та у такі строки:

355 114 грн. 80 коп. (Триста п'ятдесят п'ять тисяч сто чотирнадцять гривень 80 копійок), без ПДВ не пізніше ніж до 19 липня 2019 року;

355 114 грн. 80 коп. (Триста п'ятдесят п'ять тисяч сто чотирнадцять гривень 80 копійок), без ПДВ не пізніше ніж до 30 серпня 2019 року.

3. Фонд перераховує кожну наступну частину попередньої оплати від загальної суми гранту після підписання проміжного змістового звіту та звіту про використання частини суми гранту (у разі необхідності).

4. Фонд перераховує залишок коштів від загальної суми гранту після підписання змістового звіту та звіту про використання суми гранту.

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 Проекту відповідно до умов цього Договору.

2. Грантоотримувач зобов'язується:

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

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

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

4) надавати Фонду звіти, передбачені пунктами 3, 4 розділу II цього Договору;

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

6) у разі якщо реалізацію Проекту 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.

3. Фонд має право:

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

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

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

4. Фонд зобов'язується:

1) надавати організаційно-методичну допомогу Грантоотримувачу;

2) контролювати порядок виконання цього Договору, дотримання строків, у тому числі проміжних, 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.

VI. ПРАВО ВЛАСНОСТІ ЩОДО РЕАЛІЗОВАНОГО ПРОЕКТУ

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

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

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

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

VII. ДОПУСТИМІ ВИТРАТИ

1. Сторони домовились, що фактичні витрати мають відповідати принципам раціонального управління фінансами, бути відображені в бухгалтерському обліку Грантоотримувача (чи його партнерів) та відповідати витратам, передбаченим у кошторисі Проекту, форму якого наведено у додатку 6 до цього Договору.

2. Сторони домовились, що неприпустимими є такі витрати:

оплата заборгованостей Грантоотримувача;

видатки за Проектом, раніше профінансовані з інших джерел;

основні засоби, інші необоротні матеріальні активи, нематеріальні активи;

видатки на підготовку проектної заявки;

інші витрати, здійснені не за призначенням.

VIII. БУХГАЛТЕРСЬКИЙ ОБЛІК ТА ТЕХНІЧНИЙ КОНТРОЛЬ

1. Грантоотримувач веде належний бухгалтерський облік та звітує перед Фондом в процесі реалізації Проекту в порядку, передбаченому цим Договором.
2. На вимогу Фонду Грантоотримувач зобов'язаний надати всю необхідну фінансову документацію щодо Проекту, зокрема виписки за рахунками.
3. Фонд має право проводити технічну перевірку процесу реалізації Проекту, у тому числі за місцезнаходженням Грантоотримувача та за місцем фактичної реалізації 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 впливають із умов цього Договору або пов'язані з цим Договором та його тлумаченням, дією, припиненням або його розірванням, вирішуються шляхом переговорів між Сторонами. У разі якщо Сторони не можуть дійти згоди шляхом переговорів, такі спори вирішуються у порядку, визначеному чинним законодавством України.

ХІІ. ІНШІ УМОВИ

1. Цей Договір набирає чинності з дня його підписання Сторонами та діє до 31 грудня 2019 року.

Зміни до цього Договору вносяться шляхом укладення додаткових договорів.

2. У разі зміни уповноваженої особи Сторони невідкладно повідомляють одна одну.

3. Обмін інформацією відбувається між Сторонами будь-якими можливими та прийнятними засобами зв'язку.

4. Електронне повідомлення вважається отриманим Стороною-одержувачем в день його успішного відправлення. Відправлення вважається неуспішним, якщо Сторона, яка його направляє, отримує повідомлення про те, що воно не було відправлено. У цьому разі Сторона, яка направляє повідомлення, має негайно відправити його ще раз за будь-якими іншими відомими та попередньо визначеними адресами, зазначеними у пункті 6 цього розділу.

5. Кореспонденція, що направляється Сторонами з використанням послуг поштового зв'язку, вважається отриманою Стороною в установленому законодавством порядку.

6. Контактні особи:

1) контактна особа Фонду:

Проектний відділ Українського культурного фонду

01010, м. Київ, вул. Лаврська, 10-12

+38 044 504-22-66

programma.nord@ucf.in.ua

2) контактна особа Грантоотримувача:

Покутний Кирило Павлович, директор з розвитку

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

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

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

10. У разі якщо правила і процедури для Грантоотримувачів вимагають проведення публічних закупівель, такі правила і процедури мають відповідати

націснальним або міжнародним стандартам та принципам прозорості, пропорційності, ефективного фінансового управління, рівного ставлення і відсутності дискримінації.

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

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

ХІІІ. ДОДАТКИ ДО ДОГОВОРУ

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

- додаток 1 – проектна заявка;
- додаток 2 – проміжний змістовий звіт;
- додаток 3 – звіт про використання частини суми гранту;
- додаток 4 - змістовий звіт;
- додаток 5 – звіт про використання суми гранту;
- додаток 6 – кошторис проекту.

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

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: ГУДКСУ у м. Києві

Р/р: 35213083000458

МФО: 820172

Тел.: +38 (044) 504-22-66

Грантоотримувач

ТОВ «СЕНСОРАМА ЛАБ»

Юридична адреса:

04086, м. Київ, вул. Ольжича, 10, оф. 7

Адреса для листування:

04119, м. Київ, вул. Сім'ї Хохлових, 8

ЄДРПОУ: 41516204

Банківські реквізити:

Назва банку/філії:

АТ КБ «ПРИВАТБАНК»

Р/р: 26003056150308

МФО: 380775

Тел.: +38 (050) 358 50 83

Виконавчий директор



Ю.О. Федів

М.П.

Директор



С. С. Терещенко

**Заявка на фінансування
в рамках програми
«Навчання. Обміни.
Резиденції. Дебюти»**

Інструкція для заявника:

1. Заповнити заявку в програмі Word.
2. Роздрукувати в хорошій якості.
3. Поставити дату заповнення та підпис.
4. Відсканувати в форматі PDF та надіслати через он-лайн-кабінет сайту <https://ucf.in.ua/>
5. Оригінал заявки разом з іншими документами апікаційного пакету надіслати на адресу:
вул. Гаврська 10-12 м. Київ, 01010,
Український культурний фонд (програма Н.О. Р.Д.)

Розділ I: Візитна картка проектної заявки

Конкурсна програма	<input checked="" type="checkbox"/> «Навчання. Обміни. Резиденції. Дебюти»
ЛОТ конкурсної програми «Навчання. Обміни. Резиденції. Дебюти» (потрібно обрати один варіант)	<input checked="" type="checkbox"/> Освітні програми <input type="checkbox"/> Мобільність та програми обміну <input type="checkbox"/> Резиденції <input type="checkbox"/> Дебюти
Тип проекту	<input type="checkbox"/> індивідуальний проект <input checked="" type="checkbox"/> проект національної співпраці <input type="checkbox"/> проект міжнародної співпраці
Сектор культури і мистецтв (потрібно обрати один варіант)	<input type="checkbox"/> візуальне мистецтво <input type="checkbox"/> аудіальне мистецтво <input type="checkbox"/> дизайн та мода <input type="checkbox"/> перформативне та сценічне мистецтва <input type="checkbox"/> культурна спадщина <input type="checkbox"/> література та видавнича справа <input checked="" type="checkbox"/> культурні та креативні індустрії

Назва проекту

Створення цифрових імерсивних інструментів для музеїв

Назва проекту англійською мовою

Development of the immersive digital tools for museums

Короткий опис проекту (до 100 слів)

Експериментальний освітній курс складатиметься з онлайн та офлайн навчання. 10 онлайн лекцій та три блоки офлайн практикумів з дизайн-процесів у креативній індустрії, розробка віртуальної та доповненої реальності на платформі Unity та створення проектів для потреб музеїв з використанням цифрових технологій. Лекторами курсу будуть експерти з дизайн-процесів, куратори, розробники програмного забезпечення та працівники музеїв. Мета проекту - створення та апробація курсу з цифрових імерсивних технологій для культурних операторів, використовуючи онлайн та офлайн методики. Результатом стане апробований змішаний курс, чотири прототипи цифрових проектів для музеїв, що будуть створені дванадцятьма студентами, а також виставка-презентація проектів у м. Києві та м. Суми.



Терешенко С.С. *[Signature]*

Короткий опис проекту англійською мовою (до 100 слів)

An experimental course will consist of online and offline activities. 10 online lectures and three blocks of offline workshops on design processes, the development of virtual and augmented reality on the Unity platform and the creation of projects for the needs of museums using digital technologies will be held. The course lecturers will be design process experts, curators, software developers and museum representatives. The purpose of the project is to create and test a course on digital immersive technologies for cultural operators using online and offline lectures and workshops. The result will be an online course, four prototypes of digital projects for museums that will be created by twelve students, as well as exhibition-presentation of projects in Kyiv and Sumy.

Загальний бюджет проекту (в гривнях)

1525051

Запитувана сума від Українського культурного фонду (в гривнях)

1183716

Інші джерела фінансування проекту (окрім гранту Українського культурного фонду):

Серед можливих: міські бюджети або бюджети громад, кошти організації-заявника, кошти організацій-партнерів, інші державні або приватні донорські кошти, кошти спонсорів або меценатів. Просимо надати конкретний перелік та найменування:

Іншими джерелами фінансування проекту є кошти організації-заявника у розмірі 22% від загального бюджету проекту.

Місце або місця проведення проекту (міста, регіони, країни)

Київ, Суми (Львів, Дніпро)

Термін реалізації проекту

4 місяця

Дата початку

з моменту підписання договору

Дата завершення

31.10.2019

Розділ II: Інформація про координатора проекту¹**Прізвище, ім'я та по-батькові**

Покутний Кирило Павлович

Контактні дані**Електронна пошта****Номер телефону****Посада в організації**

Директор з розвитку та партнерств

Розділ III: Інформація про організацію-заявника**Повна назва організації-заявника**

Товариство з обмеженою відповідальністю "Сенсорама Лаб"

Повна назва організації-заявника англійською мовою

SENSORAMA LAB, LLC

Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації

Терещенко Сергій Святославович

Контакти керівника**Електронна пошта****Номер телефону**

¹ Координатор проекту є представником організації-заявника та контактною особою для Українського культурного фонду для подальших питань. Якщо організацією-заявником є фізична-особа підприємець, то координатором проекту та керівником організації є одна й та сама особа.



Терещенко С.С. С.С.

Правова форма організації		
Товариство з обмеженою відповідальністю		
Код ЄДРПОУ організації		
41516204		
Юридична адреса організації	Фізична адреса організації	Поштова адреса організації
м. Київ, 04086, вул. Ольжича 10, оф. 7	04119, м. Київ, вул. Сім'ї Хохлових, 8 ТОВ "Юніт Сервіс"	04119, м. Київ, вул. Сім'ї Хохлових, 8 ТОВ "Юніт Сервіс" (для ТОВ "Сенсорам Лаб")
Веб-сайт організації, посилання на сторінки в соціальних мережах		
sensoramalab.ccm / FB: Sensorama Lab / Sensorama Academy		

Розділ IIIб: Інформація про організацію-заявника

Основні / стратегічні напрями діяльності організації

Розробка програмного забезпечення з використанням імерсивних технологій, а саме доповненої та віртуальної реальності консультування з питань інформатизації компаній та корпорацій, розроблення інноваційних рішень для навчання кадрів, а також проведення освітніх заходів у форматі лекцій, воркшопів та курсів для навчання кадрів у сфері імерсивних технологій та розвитку сфери розробки імерсивних технологій в Україні шляхом створення та проведення освітніх заходів.

Обґрунтування відповідності заявленого проекту основним / стратегічним напрямом діяльності організації

Створення інноваційного пілотного курсу з розробки цифрових імерсивних технологій для музеїв є важливим кроком для реалізації стратегічного освітнього напрямку компанії. Розробка та реалізація курсу є важливими для початку співпраці компанії музеїв та ВНЗ з метою діджиталізації закладів культури та розвитку спеціалістів з імерсивних технологій в Україні.

Наявність матеріально-технічної бази

ТОВ "Сенсорам Лаб" розташоване на території UNIT.City – першого інноваційного парку в Україні. Офіс компанії обладнаний всіма необхідними меблями та комп'ютерною технікою, за якою працюють найкращі спеціалісти з віртуальної та доповненої реальності, створюючи проекти для найбільших компаній в Україні та закордонсьм.

Приклади успішно реалізованих проектів, попередні гранти

Sensorama має досвід у створенні та проведенні безкоштовних курсів у рамках діяльності Sensorama Academy. Наразі було проведено два курси з розробки віртуальної реальності на платформі Unity. 24 студенти пройшли навчання, 10 студентів взяли участь у стажуванні та 4 з них працевлаштувались у компанії Sensorama. У рамках минулих курсів студентам було запропоновано обрати цікаву для них тематику для створення проектів. Так, наприклад, було розроблено проект для навчання сортуванню сміття у віртуальній реальності та програму для розвитку пам'яті.

Проводяться заходи для студентів та креативних спільнот з використанням віртуальної та доповненої реальності для освіти, творчості та праці.

Sensorama розробила та втілила проєкт "Чорнобиль 360" - перший імерсивний документальний фільм, що висвітлює наслідки катастрофи на Чорнобильській атомній електростанції. Проєкт було представлено у форматі експозиції на Генеральній Асамблеї ООН (Нью-Йорк), відкривав експозицію Міністр закордонних справ України Павло Клімкін.

Також були реалізовані проєкти для ДП НАЕК "Енергоатом", ДТЕК, Lenovo Ukraine, Нова Пошта, Samsung та інші. Наразі грантів ТОВ "Сенсорам Лаб" не отримувало.

Розділ IV: Інформація про організацію-партнера²

Назва організації	Повна назва організації	Скорочена назва організації
	Сумський державний університет	СумДУ

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

2

Якщо організацій-партнерів більше ніж одна, просимо продублювати Розділ IV для кожної наступної організації-партнера. Більш детально про організацію-партнера в Інструкціях для заявників.

Заявка на фінансування від Українського культурного фонду, програма «Навчання. Сбми. Дебюти» / 2019

Терешенко С.С.



Васильєв Анатолій Васильович

Контакти керівника	Електронна пошта	Номер телефону
Правова форма організації Юридична особа		
Код ЄДРПОУ організації 05408289		
Юридична адреса організації 40007, Сумська обл., м. Суми, вул. Р.Корсакава, буд. 2	Фізична адреса організації 40007, Сумська обл., м. Суми, вул. Р.Корсакова, буд. 2	Поштова адреса організації 40007, Сумська обл., м. Суми, вул. Р.Корсакова, буд. 2
Веб-сайт організації, посилання на сторінки в соціальних мережах https://www.sumdu.edu.ua/		
Основні напрями діяльності організації Вища освіта		
Наявність матеріально-технічної бази та обладнання для реалізації проєктів Аудиторії та необхідне обладнання для проведення освітньої діяльності та презентацій.		

Приклади найбільш успішно реалізованих проєктів, попередні гранти

СумДУ є постійним партнером у спільних проєктах в рамках міжнародних грантових програм Європейського Союзу (Tempus, Erasmus Mundus, Jean Monnet, Erasmus+, Horizon 2020), Програми розвитку ООН, Британської Ради, Світового банку, двосторонніх наукових і дослідницьких проєктах, грантах приватних фондів. Університет реалізовує більше 200 грантів щорічно. За останні 5 років обсяг дослідницької роботи в рамках міжнародних грантових проєктів збільшився у 20 разів.

Розділ V: Інформація про партнерство(-а)

Обґрунтування вибору організації-партнера (організацій-партнерів)

Чому саме цей(-ц) партнер(-и) був(-ли) обраний(-ими) для реалізації спільного проєкту? Чи співпрацював заявник з ним(-и) раніше? Як реалізований проєкт вплине на розвиток організації-заявника, організації-партнера(-ів) та партнерства в цілому?

В Сумському державному університеті навчається близько 14 тисяч осіб за різними формами навчання (освітньо-кваліфікаційні рівні та освітні ступені молодшого спеціаліста, бакалавра, спеціаліста та магістра) за 5^ю спеціальністю з 22 галузей знань. Здобувають освіту близько 1600 іноземних студентів із майже 50 країн світу. Вже декілька разів лабораторію "Сенсорна Лаб" відвідали представники Сумського державного університету, для ознайомлення з роботами компанії та освітніми проєктами, гредставлений досвід ТОВ "Сенсорна Лаб" викликав високе зацікавлення з боку університету.

Сумський державний університет було обрано через партнерські відносини та зацікавленість у реалізації проєкту з боку адміністрації університету, а також через малу кількість заявок з сумської області для участі у проєктах Українського культурного фонду

Реалізований проєкт стане пілотним курсом, результати якого будуть представлені у Сумському державному університеті для спеціальностей з комп'ютерних технологій з метою розвитку креативного мислення, а також для спеціальності "Менеджмент соціокультурної діяльності" факультету психології, політології та соціокультурних технологій. Е подальшому Сумський державний університет планує впровадити технології віртуальної та доповненої реальності та досвід використання цих технологій у навчанні та підготовці студентів. Також важливим фактом є те що від сумської області на гранти УКФ подається найменше проєктів, ми сподіваємося поліпшити цю ситуацію в найближчих роках через співпрацю з студентами університету.

Розподілення ролей в партнерстві

Яка сфера відповідальності та ступінь залучення кожного з партнерів в партнерстві як організації-заявника так й організації-партнера?

Теремешко С.С. 



ТОВ "Сенсорам" бере на себе відповідальність з розробки та проведення курсу, у той час як викладачі Сумського національного університету надають консультаційну підтримку зі створення методології. Оскільки формат навчання курсу передбачає онлайн та офлайн лекції, важливим аспектом буде співпраця у формуванні експериментальної методології викладання курсу з викладачами державного університету. Окрім того, партнер інформує студентство про проведення даного курсу, за результатами курсу заявник проводить презентацію та лекцію з нагромадження курсу для студентів та викладачів Сумського національного університету з метою впровадження напрацювань з підготовки спеціалістів з розробки інструментів на базі технологій віртуальної та доповненої реальності.

Розділ VI: Детальний опис проекту

1. Актуальність проекту

Чому запропонований проект є актуальним для загального культурного контексту в цілому та заявника, зокрема? В чому полягає важливість та унікальність проекту? З якою проблематикою працює проект? Чи проект пропонує цікаве та альтернативне рішення в контексті вже існуючої проблематики? Чи був проект частково чи повністю втілений раніше? Як проект доповнює вже наявні культурні ініціативи, на локальному / регіональному / національному / міжнародному рівнях?

Проект є актуальним для загального культурного контексту.

По-перше, застосування імерсивних або цифрових технологій в культурному контексті можливо за умови співпраці культурних операторів з розробниками програмного забезпечення або ж оволодінням доступними інструментами імерсивних технологій культурними операторами - це питання планується вирішити завдяки розробці зазначеного курсу.

По-друге, до 2022 року розмір світового ринку розробки віртуальної та доповненої реальності становитиме більше 5 мільярдів доларів. Для збільшення частки професіоналів в Україні, необхідно створити умови для навчання розробці рішень з використанням імерсивних технологій.

Актуальність запропонованого проекту для Sensorama полягає у продовженні діяльності Sensorama Academy та створенні прототипів проектів для культурних операторів.

Важливість та унікальність проекту полягає у створенні умов для взаємодії розробників із представниками установ, що опікуються підтримкою та розвитком культури, а також у навчанні більшої кількості розробників віртуальної реальності для розвитку сфери імерсивних технологій в Україні. Проект планується масштабувати на інших регіонах України.

У рамках курсу планується воркшоп-лекція Льва Мановича, одного з провідних світових теоретиків цифрової культури - професора комп'ютерних наук (Computer Science) Миського університету Нью-Йорка (City University of New York), професора Європейської Вищої школи в Саас-Фе (Швейцарія). Робота Мановича присвячена цифровим гуманітарним наукам, візуальній культурі, теорії нових медіа та медіа мистецтв, а також дослідженню програмного забезпечення в інституціях культури. Його лабораторія вивчення великих даних провела аналіз 15 мільйонів фотографій, опублікованих в інстаграмі жителями Нью-Йорка, Токіо, Бангкока, Сан-Франциско і ще дванадцяти мегаполісів, і вивчила 270 мільйонів постів, опублікованих в Twitter по всьому світу.

Додатково пройде лекція-демонстрація інструментів та застосування штучного інтелекту в музейному контексті на прикладах. Даний напрямок набуває все більшого розвитку в світі але дуже обмежено розкривається в Україні, особливо в культурному контексті.

Проект створення цифрових імерсивних інструментів для музеїв адресує проблему відсутності профільного навчання для талановитої молоді яка прагне оволодіти сучасними технологіями для створення цифрових культурних проектів, у тому числі, для потреб музеїв та інших операторів культури, використовуючи імерсивні технології.

Sensorama має досвід у створенні та проведенні курсів у рамках діяльності Sensorama Academy. Наразі було проведено два курси з розробки віртуальної реальності на платформі Unity. 24 студенти пройшли навчання, 10 студентів взяли участь у стажуванні та 4 студенти працевлаштувались у компанії Sensorama. У рамках минулих курсів студентам було запропоновано обрати цікаву для них тематику для створення проектів. Так, наприклад, було розроблено проект для навчання сортуванню сміття у віртуальній реальності та програми для розвитку гам'яті.

Наразі на національному рівні відсутнє навчання імерсивним технологіями спеціалістів у сфері культури, саме тому вважаємо за необхідне створення пілотного інноваційного курсу для його подальшого розвитку та впровадження в академічних інституціях.

Сучасна освіта в галузі культури та мистецтв повинна поповнюватися інноваційними освітніми пропозиціями для того, щоб якомога швидше та ефективніше адаптувати вміння, знання, навички та компетенції митців та культурних операторів до актуальних потреб різних секторів культурно-мистецької діяльності.

2. Мета, цілі та завдання проекту

З якою метою реалізовується проект? Яких конкретних цілей планується досягти втіленням цього проекту? Якими є індикатори досягнення цілей? Які завдання планується виконати під час реалізації проекту?

Заявка на фінансування від Українського культурного фонду, програма «Навчання. Сблизити. Дебютити», 2019

Терещенко С.С.



Музеї потребують нових привабливих форм і методів, оскільки конкуренція за час та інтерес людей стає все більш жорстокою. Імерсивні технології можуть збагатити культурний досвід і є потенційним засобом залучення людей до музеїв. Мета зробити інформацію щодо колекцій та експонатів культурних операторів видимими і допомогти відвідувачам та дослідникам зрозуміти та опрацювати їх більш легко і глибоко, ніж традиційними методами, що використовуються у музеях.

Експериментальний освітній курс має на меті пройти апробацію з підготовки спеціалістів та налагодження співпраці між операторами культури, дизайнерами та розробниками віртуальної та доповненої реальності, створюючи проекти у сфері цифрового збереження культурного надбання.

Для вирішення зазначеної проблематики та досягнення мети планується досягти такі цілі

- Розробка однієї програми експериментального курсу
- Відбір 12 учасників для 4 міждисциплінарних груп з представників креативних індустрій та культурної спадщини
- Апробація одного освітнього інноваційного курсу
- Розробка чотирьох прототипів проектів для музеїв
- Доопрацювання програми інноваційного курсу

Індикаторами досягнення цілей є програма курсу, документація процесу та результатів навчальної програми у вигляді рекомендації та відео, а також документальний зворотній зв'язок від учасників навчального курсу.

Завдання проекту:

- розробка методології курсу;
- пілотування освітнього курсу;
- проведення лекцій, воркшопів та інтерактивів для учасників курсу;
- проведення відкритих лекцій для учасників з можливістю відвідування «широкої аудиторії» культурного та креативного секторів;
- налагодження міждисциплінарної взаємодії та обмін досвідом між учасниками, лекторами та менторами курсу;
- прототипування чотирьох проектів для музеїв;
- поширення інформації щодо використання імерсивних технологій у сфері культури;
- презентація процесу та результатів експериментального курсу для операторів культури та представників культурного сектору

3. Результати проекту

Якими є короткострокові результати проекту? Якими є довгострокові результати проекту? Які будуть кількісні та якісні показники досягання результатів?

Короткострокові результати проекту:

- забезпечити навчання 12 студентів імерсивним технологіям, дизайну, гитанням збереження та систематизації культурних цінностей у цифровому форматі та їх менторство представниками різних спеціальностей для широкого сприйняття можливостей віртуальної та доповненої реальності для потреб сфери культури
- співпраця операторів культури та розробників для створення цифрових рішень
- виявлення проблем, пошук рішень та прототипування проектів для музеїв

Довгострокові:

- створення навчальної програми та матеріалів курсу для навчання спеціалістів у сфері імерсивних технологій
- розвиток дій та прототипів студентів у повноцінні проекти, міжнародна співпраця для залучення додаткового фінансування
- діджиталізація закладів культури України

Кількісні показники по завершенню курсу:

- навчальний курс пройдено 12 студентами
- створено 1 онлайн-курс українською мовою
- розроблен рішення для 4 музеїв України та дослідження для двох інших
- більше 300 людей відвідали лекції
- онлайн охоплено аудиторію в більше 10000 людей

Якісні:

- створення умов для навчання імерсивним технологіям (віртуальна, доповнена реальність, тощо)

Заявка на фінансування від Українського культурного фонду, програма «Навчання. Сесіяні-Дебюти» 2019



Терешенко С.С.

- розвиток індустрії імерсивних технологій (віртуальна, доповнена реальність, тощо)
- налагодження взаємодії між розробниками імерсивних технологій та музеями України
- створення інструментів для діджиталізації музеїв

Освітні цілі:

- 12 студентів ознайомились із принципами роботи віртуальної реальності
- студенти прослухали лекції з основ створення проектів на базі ігрового рушія Unity
- навчились створювати сцени у віртуальній реальності, а саме розташовувати об'єкти, виставляти світло та програмувати послідовність дій у сцені
- дізнались про методологію дизайн-мислення та застосували її у власному проекті
- навчились командній роботі під реалізації проектів
- навчились принципам глибоких інтерв'ю для виявлення потреб проекту
- застосували ці знання у роботі з представниками музеїв
- сформулювали ідеї для реалізації проектів для музеїв
- розробили проекти для потреб музеїв
- стримали навички розробки повного циклу імерсивних проектів

Онлайн курс:

- 1С відео на вебсайті тривалістю від 10 до 15 хвилин

4. Команда проекту (члени організації-заявника та залучені фахівці, за трудовим договором або угодою цивільно-правового характеру, а також ті, хто надає послуги як ФОП)

Прізвище, ім'я та по-батькові кожного члена проектної команди	Функціональні обов'язки в проекті	Відповідний досвід
Покутний Кирило	продюсер та координатор проекту, викладач лекцій та ментор	досвід викладання та керування проєктами
Автономова Уляна	організація навчального процесу, створення матеріалів та координація студентів	досвід ведення та організація навчання двох курсів
Михайленко Марина	організація навчального процесу, ведення соціальних мереж, комунікація з лекторами	проектний менеджмент, ведення соціальних мереж Sensorama Lab, Sensorama Academy
Микитенко Сергій	викладач та ментор курсу	викладач двох курсів, розробник Unity
Пруденко Яніна	викладання лекцій з музейної справи та менторство проектів	багаторічний досвід викладання та створення інноваційних проектів
Лабушевський Олександр	викладання лекцій з 3D моделювання та менторство проектів	більше 10 років роботи в Maya, 3dsmax
Гришин Олександр	запис онлайн лекцій з розробки в Unity та менторство проектів	навчався в Sensorama Academy, має досвід у створенні оглядів та навчальних матеріалів, розробляє проекти різної складності в Unity
Пазюк Ярослав	налаштування техніки	працює з технікою віртуальної реальності більше 2 років
Ткачук Максим	викладання курсу з дизайн методів та менторство проектів	очолює дизайн бюро та викладає більше 3 років
Чулюк-Заграй Гліб	проведення лекцій, надання консультацій з 3D моделювання та імерсивних технологій	викладач та автор курсу з "Комп'ютерного моделювання простору"
Кабаєва Тая	проведення лекції з імерсивних технологій та мистецтва	мисткиня у віртуальній реальності, більше 3 років досвіду створення віртуальних світів
Балашова Ольга	лекція з музейної справи	кураторка, викладачка різних курсів
Карпань Валерія	лекція з інклюзії у музеях	викладачка різних курсів, голова проекту з інклюзії в музеях
Маслов Дмитро	лекція з використання	впровадження бази даних в музеї
Хорошилова Олена	фасилітація груп	більше 5 років фасилітації груп
Ємельянова Людмила	фінансовий звіт та бухгалтерський супровід	ведення графіків, досвід оформлення документації

Тришешко С.С.

Манович Лев	проведення лекції з використання цифрових інструментів у музеях	професор комп'ютерних наук (Computer Science) Міського університету Нью-Йорка (City University of New York), професор Європейської Вищої школи в Саас-Фе (Швейцарія)
Вовк Алла	проведення лекції з використання доповненої реальності в музеях	аспірантура з теми доповненої реальності, провела більше 10 лекцій та воркшопів на тему мерсивних технологій
Зінько Олександр	менторство проектів	досвід у розробці та створенні проектів для музеїв, проходження інтернатури в Sensorama Lab
Рибка Максим	менторство проектів	досвід у розробці та створенні проектів для музеїв, проходження інтернатури в Sensorama Lab
Дідик Катерина	дизайн матеріалів	ілюстраторка, графічний дизайнер
Карабань Вітазь	монтаж відео для онлайн курсу	більше 5 років у монтажі відео

5. Робочий план та терміни реалізації проекту

Просимо заповнити Додаток 1 до Проектної заявки.

6. Цільові аудиторії

Яка(-і) група(-и) людей безпосередньо братиме участь та / або скористається кінцевими результатами проекту? Яким чином були визначені їх потреби, зацікавленості та інтереси? Чи кінцеві результати проекту повністю задовільнять потреби та інтереси обраної(-их) групи(-и) людей? Яким чином цільові групи будуть залучені до участі в проекті або до використання кінцевих результатів в проекті?

Цільовою аудиторією є представники культурних операторів, активні учасники культурного сектору, студенти та випускники київських вищих наукових закладів спеціальностей "комп'ютерні технології", курсів з "3D моделювання", "графічного дизайну", "музейна справа", "культурологія", а також спеціалістів з розробки, дизайну інтерфейсів. В подальшому студенти та викладачі Сумського державного університету. Під час курсу відбуватиметься співпраця з партнерами-музеями: Національний музей історії України, Національний художній музей України, Відкритий архів українського медіа-арту, Національний музей "Чорнобиль", Музей сучасного мистецтва Одеси, Рівненський Краєзнавчий Музей, інш.

Перша цільова група, а саме викладачі, будуть залучені до створення методології курсу. Представники музеїв будуть залучені для виявлення проблем та створення рішень для потреб музеїв.

Цільова аудиторія також буде запрошена на презентацію результатів курсу, куди планується запросити більше 100 осіб. Захід буде відкритим для усіх охочих, але за попередньою реєстрацією, оскільки ми хочемо зібрати в одному місці людей з максимально релевантним досвідом.

7. Управління проектом та проектні ризики

Чи має проект план моніторингу та оцінки рівня ефективності управління та реалізації проекту? Які методи та індикатори використовуватимуться для оцінки ефективності управління та реалізації проектом? Чи заходи з оцінки ефективності управління та реалізації проекту відображені в робочому плані? Які ризики передбачає проект? Яку стратегію обиратиме проект для зменшення цих ризиків?

Проект має план моніторингу та оцінки рівня ефективності управління та реалізації проекту. Внутрішній моніторинг передбачає:

- постійний збір та аналіз інформації щодо стану етапів реалізації проекту;
- забезпечення впровадження програми згідно з планом, надаючи інформацію щодо своєчасності виконання заходів щодо своєчасності виконання заходів та стосовно проблем, які несхідно усувати;
- встановити цілі та індикатори для коротко-, середньо-, довгострокових результатів.

Оцінка передбачає попереднє, проміжне та підсумкове оцінювання. Окрім того, планується оцінювання послідовності дій та заходів, оцінку операційної стратегії, оцінювання процесу реалізації. Наприкінці проекту координатор проекту відповідає за аудит проекту разом із бухгалтером та третьою незалежною стороною, що дасть оцінку ефективності використання ресурсів.

Індикаторами оцінки ефективності управління та реалізації проекту є:

- дотримання дедлайнів усіх етапів проекту;
- реалізація усіх поставлених цілей та завдань курсу;
- випуск 12 студентів;



Тереминко С.С.

- реалізація 4-х прототипів для музеїв;
- використання музеями прототипів;
- доопрацювання курсу українськими спеціалістами;
- проведення лекцій та воркшопів спеціалістами;
- змішане навчання студентів курсу;
- вигук студентів та презентація їх проектів;
- кількість відвіданих лекцій студентами;
- кількість людей на відкритих зустрічах;
- обсяг взаємодії онлайн публікаціями.

Управління пресеку буде проводитись відповідно до SCRUM/Agile-методологій, а саме створення спринтів на тиждень з формуванням чітких завдань та призначення відповідальної людини, за якою закріплюється певне завдання. Тричі на тиждень будуть проводитись зустрічі на 15 хвилин, що перевірятимуть виконання завдань. Заходи з оцінки будуть вказані в робочому плані в якості роботи місячного аналізу діяльності команди.

Освітній проект передбачає велику кількість лекцій та лекторів, ризиком є форс-мажорні обставини у лекторів, що можуть завадити їх проведенню лекцій. З метою уникнення даних ситуацій планується підтримувати постійну комунікацію з лекторами аби зменшити ризик його/її відсутності на освітньому заході.

Серед інших ризиків є процес відбору та його результати. Основними критеріями відбору є зацікавленість у темі курсу, професійні навички у сфері розробки або дизайну, 3D-графіки, музейних інституціях. Мета: набрати 4 команди по 3 людини у кожній (розробник, графічний або UI/UX дизайнер та представник музейних інституцій). Отож, набір буде відбуватись відповідно до професійних навичок у певній сфері, мотивації прийняти участь в курсі, співпрацювати з музеями та можливості відвідати мінімум 90% курсу, а також реалізувати проект. Відповідно до нашого досвіду реалізації курсів одним з найбільших ризиків є низька ввічливість курсу, якщо він безкоштовний. Тому ми підписуємо договір зі студентами, який передбачає виплату штрафу у розмірі 20 000 гривень у разі відсутності більше ніж на 10% занять. З нашого досвіду це є достатньою мотивацією для студентів не пропускати заняття. Ніхто зі студентів не пропустив більше 90% курсу та усі реалізували проекти в командах.

Є ризик навмисного або ненавмисного видалення проекту з комп'ютера, саме тому студенти зберігають проекти на фізичних носіях, що будуть придбані для кожної команди.

Існує ризик зміни людей в команді. Цей ризик вирішується підписанням договору про намір співпраці у певний проміжок часу. Існує ризик крадіжки техніки з метою запобігання цього ризику у проекті буде людина відповідальна за техніку, її логістику та функціонування, а також збереження.

8. Інформаційний супровід та комунікаційна стратегія проекту

Які методи та канали комунікації, які ключові слова та повідомлення, яких спікерів обрано для поширення інформації про проект серед цільових аудиторій, партнерів та ширших аудиторій? Які медіа-партнери братимуть участь у реалізації проекту? З якими лідерами думок та ЗМІ планується співпраця? Яким чином проект доповнюватиме комунікаційну стратегію Українського культурного фонду?

Оскільки ТОВ "Сенсорам" буде втретє проводити курс, то комунікаційна стратегія вже відпрацьована. Комунікаційна кампанія складатиметься з онлайн та офлайн активностей. Онлайн активності передбачають розповсюдження інформації у соціальних мережах: Facebook сторінки ВНЗ, групи студентства, сторінка Sensorama Lab та Sensorama Academy. Також розсилка електронною поштою серед студентів освітнього закладу UNIT.Factory та серед 800 контактів бази даних Sensorama Academy. Оприлюднення заявки на набір курсу на ресурсах bit.ua, bigidea, Studway, DOU, AIN, а також рекламна кампанія у фейсбуці від сторінки Sensorama Academy.

Офлайн активності передбачають проведення відкритих презентацій курсу у ВНЗ м.Києва, а також в UNIT.Factory. Оскільки цільовою аудиторією для навчання на курсі є студенти 2-4-х курсів, то ключові слова та повідомлення будуть сформовані з урахуванням інтересів цієї аудиторії, а саме безкоштовне навчання, вивчення імерсивних технологій, створення власного проекту протягом навчання, імплементація проекту у реальних обставинах, можливість пройти стажування після курсу в компанії.

Співробітники музеїв будуть запрошені через пряму комунікацію з адміністрацією музеїв, оскільки нашою метою є реалізація проектів для НАМУ, Національний музей історії України, музей медіа-архіву та музей Чорнобиля.

Передбачаються інтерв'ю з лекторами курсу для популяризації теми імерсивних технологій протягом курсу.

Для презентації результатів курсу будуть описані кейси та створені короткі відео-презентації від команд, що будуть поширені на платформах Facebook та YouTube зі сторінок Sensorama Lab та Sensorama Academy.

Додаткова увага до проекту завдяки участі в ньому лідерів думок культурної спільноти: професор Лев Мановіч; Яніна Пруденко, голова відкритого архіву українського медіа арту; Тетяна Кочубинська, куратор PinchukArtCentre; Ольга Балашова, директорка з розвитку Національного художнього музею України та інші.

9. Сталість проекту

Яким чином забезпечуватиметься вільний доступ до напрацювань та / або кінцевих результатів проекту? Які заходи проводитимуться й після закінчення проекту? Як організація планує ділитися здобутим досвідом з іншими організаціями? Чи

Терешенко С.С.

планує організація мережувати запропонований проект? Чи планується створення партнерств з іншими організаціями, поза межами проекту?

Результати проекту будуть надані Сумському державному університету для створення комбінованого курсу. Розроблені прототипи проектів будуть надані музеям-партнерам. Протягом 2019-2020 років планується доопрацювання курсу Сумським державним університетом. Створення прототипів проектів з діджиталізації музеїв є лише початком співпраці з музеями-партнерами. Надалі планується розвиток та створення повноцінних проектів для вирішення проблем музеїв та діджиталізації досвіду відвідувачів.

Проектом вже зацікавилися представники Інституту Адама Міцкевича, обговорюється можлива співпраця щодо розвитку прототипів для музеїв та співпраці з іншими музеями.

10. Інша інформація

Просимо заповнити Додаток 2 до Проектної заявки

Декларація доброчесності та підпис керівника організації-заявника

Я, ознайомившись з Порядком проведення конкурсного відбору проектів Українського культурного фонду та Інструкцією для заявників «Навчання. Обміни. Резиденції. Дебюти», з вимогами Законів України «Про авторське право і суміжні права», «Про запобігання корупції» та з «Порядком повідомлення про наявність/відсутність реального та/або потенційного конфлікту інтересів, що виник під час організації 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.

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

Терешенко Сергій Євгенович

Дата заповнення

Підпис



Згода на обробку персональних даних

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

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

Терешенко Сергій Євгенович

Прізвище, ім'я та по-батькові координатора проекту (прописом)

Починчук Кирило Павлович

Підпис та дата

Підпис та дата



Терешенко С. С.

Додаток 1: РОБОЧИЙ ПЛАН

Інструкція для заявника:

1. Робочий план є обов'язковим Додатком до заявки.
2. Жовтим пррссимо відмітити учасників проектної команди (штатні / ЦПХ). Синім – послуги, які будуть надаватися зовнішніми контрагентами (ООП).
3. Заповнюється відповідно до потреб проекту, що подається на грант від УКФ.

Етапи реалізації проекту	Конкретні заходи	Місяць 1	Місяць 2	Місяць 3	Місяць 4
Підготовчий етап	Сформлення заявки на проведення конкурсу щодо участі в курсі	Автономова Михайленко			
	Проведення конкурсу	Автономова Михайленко			
	Розробка критеріїв щодо відбору студентів	Михайленко Покутний Автономова			
	Відбір студентів	Автономова Михайленко Покутний Микитенко			
	Укладання договорів зі студентами	Михайленко			
	Підготовка матеріалів для створення онлайн курсу	Покутний Гришин Автономова Микитенко			
	Запис лекцій для онлайн курсу	Гришин Микитенко Автономова			
	Створення онлайн матеріалів	Карабань Покутний Автономова			
	Створення сайту	Покутний			
Інформаційна кампанія	Поширення інформації про проведення набору на курс	Автономова Михайленко			
	Резпозвюдження статей про імерсивні технології	Михайленко		Михайленко	
	Поширення інформації партнерськими організаціями про лекції		Михайленко		
	Поширення інформації про презентацію проекту			Михайленко	Михайленко
	Поширення інформації про результати курсу			Михайленко Автономова Покутний	Михайленко Автономсва Покутний
Навчально-практичні заходи	Проведення лекцій	Покутний Чулюк-Заграй Лабушевський Чулюк-Заграй Микитенко	Покутний Чулюк-Заграй Лабушевський Чулюк-Заграй Микитенко	Покутний Чулюк-Заграй Лабушевський Чулюк-Заграй Микитенко	Покутний Чулюк-Заграй Чулюк-Заграй Микитенко
	Проведення творчої майстерні	Тая Кабаєва			
	Проведення лекцій з музейної справи	Пруденко	Балашова Карпань Пруденко	Пруденко	Пруденко



	Проведення практичної роботи		Чулюк-Заграй Лабушевський Микитенко Гришин	Чулюк-Заграй Лабушевський Микитенко Гришин	Чулюк-Заграй Лабушевський Микитенко Гришин
	Проведення відкритої лекції з використання доповненої реальності для музеїв		Алла Вовк		
	Лекція-воркшоп Льва Мановіча з демонстрацію його літературних та цифрових-художніх творів			Лев Манович	
	Організація локації	Покутний	Покутний	Покутний	Покутний
	Менторство проектної роботи	Микитенко Ткачук Пруденко Лабушевський	Микитенко Ткачук Пруденко Лабушевський	Микитенко Ткачук Пруденко Лабушевський Зінько Рибка	Микитенко Ткачук Пруденко Лабушевський Зінько Рибка
	Організація та налаштування техніки	Ярослав Пазюк	Ярослав Пазюк	Ярослав Пазюк	Ярослав Пазюк
Презентації	Проведення презентацій				Покутний
	Організація презентації у місті Київ для 100 людей (культурні оператори)			Михайпенко Покутний	Михайленко Покутний
Етап звітування	Підготовка фінансового звіту		Ємельянова	Ємельянова	Ємельянова
	Підготовка проміжного звіту про використання частки суми гранту)	Покутний			
	Підготовка проміжного змістовного звіту	Покутний			
	Підготовка змістовного звіту			Покутний	Покутний
	Підготовка підсумкового фінансового звіту				Покутний
	Підготовка медіа-звіту				Михайленко



Додаток 2 CV та інші документи в залежності від ЛОТ-у програми Н.О.Р.Д.

План Освітньої програми

Інструкція для заявника:

Для ЛОТ-у «Освітні програми»

1. CV усіх членів експертної групи
2. План освітньої програми

+ для всіх ЛОТ-ів

1. За власним бажанням заявник може додати будь-які інші матеріали та інформацію, що може сприяти позитивному розгляду заявки, але не більше ніж ще 3 додаткових сторінки

	Назва лекції	Дата	Лектор	Години	Форма заняття	Необхідна техніка
Перший місяць						
1	Знайомство з імерсивними технологіями Знайомство з музейними проєктами	29.07	Покутний Пруденко	4	Лекція Тестування проєктів	2 шт. HTC Vive 1 шт. Oculus Go 1 шт. HoloLens 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 2 шт. Gear VR 12 комп'ютерів
2	Творчість та прототипування у віртуальній реальності	31.07	Покутний Кабасва	3	Лекція Практика Перформанс	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 12 комп'ютерів
3	Основи інтерфейсу Unity. Фасилітація колективу	2.08	Хорошилова	4	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 12 комп'ютерів
4	Інструменти сканування (Mobile Scanning, Photogrammetry). Створення 360 фото та відео для прототипування.	5.08	Чулюк-Заграй	4	Лекція Практика	4 шт. iPhone 7 2 шт. Samsung S7 12 комп'ютерів
5	Створення та обробка 3D. Підготовка до роботи з додатками VR/AR (LowPoly)	7.08	Чулюк-Заграй	3	Лекція Практика	4 шт. iPhone 7 2 шт. Samsung S7 12 комп'ютерів
6	Основи інтерфейсу Unity. Менторська сесія	9.08	Микитенко Пруденко Ткачук Лабушевський	3	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 12 комп'ютерів
7	3dsMax: створюємо елементи інтерфейсу	12.08	Чулюк-Заграй	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 12 комп'ютерів
8	Основи інтерфейсу Unity. Менторська сесія	14.08	Микитенко Пруденко Ткачук Лабушевський	3	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 12 комп'ютерів
9	Бази даних та API (Стандарти, збереження цифрових об'єктів, метадані, формати, існуючі бази даних та їх API, інше.)	16.08	Маслов	3	Лекція Практика	12 комп'ютерів
10	Бази даних та API: створюємо та працюємо	19.08	Лабушевський	3	Лекція Практика	12 комп'ютерів

11	Інструменти дизайну інтерфейсів UI (Sketch/Invision/Marvel/Figma/Framer)	21.08	Ткачук	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 12 комп'ютерів
12	Інструменти прототипування для VR та AR. Бонус: Можливості Medkit для обробки 3D сканів	23.08	Покутний	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 12 комп'ютерів
Другий місяць						
13	Основи інтерфейсу Unity. Формування команд: фасилітація	26.08	Микитенко Хорошилова	3	Лекція Інтерактив	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
14	Open Archive of Ukrainian Media Art Національний художній музей України Інклізія в музеях	28.08	Пруденко Балашова Карпань	3	Лекція	12 комп'ютерів
15	Дизайн інтерфейсу: взаємодія людини/простору/системи	30.08	Ткачук	3	Лекція Практика	12 комп'ютерів
16	Дизайн інтерфейсу: взаємодія людини/простору/системи	2.09	Ткачук	3	Лекція Практика	12 комп'ютерів
17	Дизайн інтерфейсу: взаємодія людини/простору/системи	4.09	Ткачук	4	Лекція Практика	12 комп'ютерів
18	Unity розробка. Менторська сесія. Затвердження проєктів	6.09	Микитенко Пруденко Ткачук Лабушевський	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
19	Unity: VRTK Єза	9.09	Гришин Микитенко	4	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
20	Unity: VRTK складні компоненти	11.09	Гришин Микитенко	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
21	Unity: VRTK інтеракції	13.09	Гришин Рибка	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
22	Unity: робота над складовими проєкту	16.09	Микитенко Гришин Рибка	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
23	Unity: робота над	18.09	Микитенко	3	Лекція	2 шт. HTC Vive



	складовими проекту		Гришин Рибка		Практика	5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
24	Unity: робота над складовими проекту	20.09	Микитенко Гришин Рибка	3	Лекція Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
Третій місяць						
25	Робота над проектом	23.09	Микитенко Гришин Зінько Рибка	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
26	Робота над проектом	25.09	Микитенко Гришин Зінько Рибка	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
27	Робота над проектом	27.09	Микитенко Гришин Зінько Рибка	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
28	Робота над проектом	30.09	Микитенко Гришин Зінько Рибка	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
29	Робота над проектом	2.10	Микитенко Гришин Зінько Рибка	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
30	Робота над проектом	4.10	Микитенко Гришин Зінько Рибка	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
31	Робота над проектом	8.10	Гришин Зінько Рибка Микитенко	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
32	Робота над проектом	10.10	Микитенко Гришин Зінько Рибка	5	Практика	2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer 5 шт. Oculus Rift 2 шт. Samsung S7 4 шт. iPhone 7 12 комп'ютерів
	Презентація результатів	16.10	Микитенко Гришин	2		2 шт. HTC Vive 5 шт. Lenovo Explorer



			Зінько Рибка Пруденко Покутний Ткачук Лабушевський			5 шт Oculus Rift 2 шт Samsung S7 4 шт iPhone 7 12 комп'ютерів
--	--	--	---	--	--	--



ЗДАТОК № 6 АДО ДОГОВОРУ
ПРО НАДАННЯ ГРАНТУ № 92637
ВІД 05 ЛПНЯ 2019 РОКУ



Програма "Навчання. Обміни. Резиденції. Дебюти"

Назва Заявника

Назва проекту: Цифрові імерсивні технології для музеїв

	Організація-донор	Фінансування проекту, в %	Фінансування проекту, Сума в грн.
1	Український культурний фонд	78%	1183716
2	Співфінансування*	22%	341335
2.1.	Кошти організацій-партнерів		
2.2.	Кошти місцевих бюджетів		
2.3.	Кошти інших інституційних донорів		
2.4.	Кошти приватних донорів		
2.5.	Власні кошти організації-заявника	22%	341335
2.6.	Реінвестиції (дохід отриманий від реалізації книг, квитків, програм та інше)		
Всього			1525051

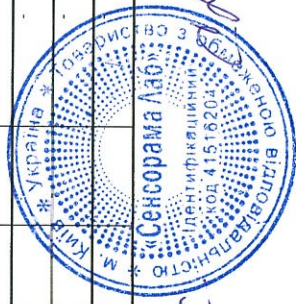


Терешко С.С. [Signature]

Кошторис витрат по Гранту (плановий/фактичний)

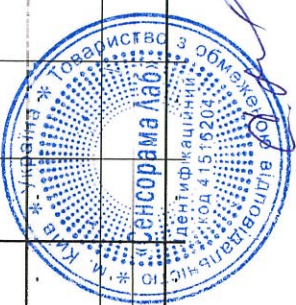
Назва заявки: ТОВ СЕНСОРАМА ЛАБ
 Назва проекту: Сторінки цифрових історій

Розділ: Стаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати за рахунок гранту УКО			Витрати за рахунок Співфінансування			Витрати за рахунок Співфінансування			Витрати за рахунок Співфінансування	Загальна планова сума витрат по проекту, грн. (=6+9+12+15)	ПРИМІТКИ		
				Кількість/период	Вартість за одиницю, грн. (=4*3)	Загальна сума, грн. (=4*3)	Кількість/период	Вартість за одиницю, грн. (=7*8)	Загальна сума, грн. (=10*11)	Кількість/период	Вартість за одиницю, грн. (=13*14)	Загальна сума, грн. (=13*14)					
Розділ:	1	Надходження:	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Розділ:	I	Надходження:															
Пункт:	1.1	Грант УКО	грн	1	1 183 716,00	1 183 716,00										1 183 716,00	
Пункт:	1.2	Місцевий бюджет															
Пункт:	1.3	Інші інституційні донори															
Пункт:	1.4	Приватні донори															
Пункт:	1.5	Власні кошти організації-заявника	грн				1	341 335,00	341 335,00							341 335,00	
Пункт:	1.6	Кошти організацій-партнерів															
Пункт:	1.7	Рейнвестиції (дохід отриманий від реалізації книг, кейтів, програм та інше)															
Всього по розділу I "Надходження":						1 183 716,00			341 335,00							1 525 051,00	
Розділ:	II	Витрати:															
Підрозділ:	1	Гонорари та авторські винагороди															
Стаття:	1.1	Гонорари		1,00	50 000,00	50 000,00			45 295,00	45 295,00						95 295,00	
Пункт:	а	Менювач Лев Захарович (Одноразова)	місяць	1,00	50 000,00	50 000,00			45 295,00	45 295,00						95 295,00	
Пункт:	б	Повне ПІБ (з деталізацією, за що наданий гонорар)	місяць														
Пункт:	в	Повне ПІБ (з деталізацією, за що наданий гонорар)	місяць														
Всього по підрозділу 1 "Гонорари та авторські винагороди":				1,00	50 000,00	50 000,00			45 295,00	45 295,00						95 295,00	
Підрозділ:	2	Оплата праці															
Стаття:	2.1	Штатні працівники															
Пункт:	а		місяць														
Стаття:	2.2	За трудовими договорами															
Пункт:	а		місяць														
Стаття:	2.3	За договорами ЦПХ		45,00	103 800,00	500 400,00										566 400,00	
Пункт:	а	Автономова Уляна Семенівна, голова опального напрямку	місяць	4,00	20 000,00	80 000,00										80 000,00	
Пункт:	б	Михайленко Марина Валерівна, координатор освітнього напрямку та ментор з розробки	місяць	4,00	20 000,00	80 000,00										80 000,00	
Пункт:	в	Микитенко Сергій, головний викладач та ментор з розробки	місяць	3,00	20 000,00	60 000,00										60 000,00	
Пункт:	г	Гришин Олександр, викладач онлайн курсу та ментор з розробки	місяць	4,00	20 000,00	80 000,00										80 000,00	
Пункт:	д	Максим Іванук, головний викладач та ментор з дизайну	місяць	3,00	17 000,00	51 000,00										51 000,00	
Пункт:	е	Яліна Пруденко, головний викладач та ментор з музейної справи	місяць	3,00	17 000,00	51 000,00										51 000,00	
Пункт:	ж	Лабунський Олександр, головний викладач та ментор з 3D візуалізації	місяць	3,00	17 000,00	51 000,00										51 000,00	
Пункт:	з	Рибка Максим, ментор та Unity розробник	місяць	2,00	10 000,00	20 000,00										20 000,00	



Терешенко С.С.

Пункт:	Зінько Олексій, ментор та UPly розробник	місяць	2,00	10 000,00	20 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20 000,00
Пункт:	Газюк-Ярослав, телевізійний спеціаліст	місяць	3,00	5 900,00	17 700,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	17 700,00
Пункт:	Дідик Катерина, графічний дизайнер	місяць	3,00	5 900,00	17 700,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	17 700,00
Пункт:	Карабань Віталій, відеомонтажер	місяць	1,00	10 000,00	10 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10 000,00
Пункт:	Чулюк-Загرای Гліб, вигладач з 3D візуалізації	лекція	3,00	3 000,00	0 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9 000,00
Пункт:	Касаєва Тая, медіа мистиня з використанням віртуальної реальності	лекція	1,00	3 000,00	3 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 000,00
Пункт:	Балашова Ольга, заступник директора з розвитку Національного художнього музею України	лекція	1,00	3 000,00	3 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 000,00
Пункт:	Карпач Валерія, голова проєкту з інклюзії в музеях	лекція	1,00	3 000,00	3 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 000,00
Пункт:	Маслов Дмитро, старший технічний спеціаліст Рівненського краєзнавчого музею	лекція	1,00	3 000,00	3 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 000,00
Пункт:	Хорошилова Олена, фасилітатор та медіатор	лекція	2,00	3 000,00	6 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6 000,00
Пункт:	Вовк Алла, аспірантка університету Оксфорд-Брукс	лекція	1,00	3 000,00	3 000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 000,00
Всього по підрозділу 2 "Оплата праці":					568 400,00													568 400,00
Підрозділ:	3 Соціальні внески																	
Стаття:	3.1 Соціальні внески з оплати праці	місяць	4,00	31 262	125 048	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	125 048,00
Пункт:	а Єдиний соціальний внесок - 22%	місяць	4,00	31 262	125 048	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	125 048,00
Всього по підрозділу 3 "Соціальні внески":			4,00	31 262	125 048													125 048,00
Розділ:	4 Витрати пов'язані з відрядженнями (для штатних працівників)																	
Стаття:	4.1 Вартість проїзду (для штатних працівників)	грн	2,00	400,00	800,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	800,00
Пункт:	а Вартість квитків Київ-Суми, Суми-Київ, Покутний Кирило Павлович	грн	2,00	400,00	800,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	800,00
Стаття:	4.2 Вартість проживання (для штатних працівників)	грн	1,00	600,00	600,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	600,00
Пункт:	а Рахунки з готелів (Покунгуні)	грн	1,00	600,00	600,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	600,00
Стаття:	4.3 Добові (для штатних працівників)	грн	1,00	60,00	60,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60,00
Пункт:	а Добові (роздруковані відряджувачем)	грн	1,00	60,00	60,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	60,00
Всього по підрозділу 4 "Витрати пов'язані з відрядженнями":			4,00	1 060,00	1 460,00													1 460,00
Підрозділ:	5 Обладнання і нематеріальні активи																	
Стаття:	5.1 Обладнання, інструменти, інвентар які необхідні для виконання його при реалізації проєкту грантоотримувача	шт.	1,00	3 099,00	3 099,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 099,00
Пункт:	а Реєордер для аудіо аудіо, Оуптра W6-852 4GB + мікрофон TP-8 (V41512ISE030)	шт.	1,00	3 099,00	3 099,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 099,00
Стаття:	6 ? Нематеріальні активи, які небувають в обігу при придбанні для використання їх при реалізації проєкту грантоотримувача	шт.	1,00	560,00	560,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	560,00
Пункт:	а Право використання програми (ліцензія)	шт.	1,00	560,00	560,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	560,00
Пункт:	б Право використання програми для оцінки їхньої діяльності	шт.	4,00	840,00	3 360,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3 360,00
Всього по підрозділу 5 "Обладнання і нематеріальні активи":			1,00	3 099,00	3 099,00													7 019,00



Терешенко С.С.

Підрозділ:	6		Витрати пов'язані з орендою											
Стаття:	6.1		Оренда приміщення											
Пункт:	а		Дорогожичська 3, Іноваційний парк UNIT City, 49 кв.м. (лежці: 29.07, 31.07, 2.08, 5.08, 7.08, 9.08, 12.08, 14.08, 16.08, 19.08, 21.08, 23.08, 26.08, 28.08, 30.08, 2.09, 4.09, 6.09, 8.09, 11.09, 13.09, 16.09, 18.09, 20.09)		123,00		4 230,00		119 880,00		69 300,00			
			години		77,00		900,00							
Пункт:	б		Дорогожичська 3, Іноваційний парк UNIT City, 49 кв.м. (лабораторія: 23.09, 25.09, 27.09, 30.09, 2.10, 4.10, 8.10, 10.10)		40,00		900,00		36 000,00					
			години		6,00		2 430,00		14 580,00					
Стаття:	6.2		Оренда техніки, обладнання та інструменту		6,00		15 000,00		90 000,00		26,00		65 500,00	
Пункт:	а		Комп'ютер для віртуальної реальності		6,00		15 000,00		90 000,00		6,00		15 000,00	
Пункт:	б		Шолом віртуальної реальності Oculus Rift		шт				60 000,00		5,00		12 000,00	
Пункт:	в		Шолом віртуальної реальності HTC Vive з ARKit (оренда на період практичних занять з місяці)		шт				20 000,00		2,00		10 000,00	
Пункт:	г		Шолом віртуальної реальності Gear VR (оренда на період практичних занять курсу з місяці)		шт				9 000,00		2,00		4 500,00	
Пункт:	д		Шолом віртуальної реальності Lelovo		шт				60 000,00		5,00		12 000,00	
Пункт:	е		Смартфон Samsung Galaxy S7 з підтримкою технології ARCore (оренда на Smartphon iPhone 7 з підтримкою технології ARKit (оренда на період практичних занять		шт				12 000,00		2,00		6 000,00	
Пункт:	ж		Смартфон iPhone 7 з підтримкою технології ARKit (оренда на період практичних занять з місяці)		шт				24 000,00		4,00		6 000,00	
Стаття:	6.3		Оренда транспорту											
Пункт:	в		Оренда автобуса (з зазначенням кількості годин)		км (годин)									
Стаття:	6.4		Оренда сценічно-постановочних елементів (з деталізацією технічних характеристик)											
Пункт:	а		Найменування (з деталізацією технічних характеристик)											
Стаття:	6.5		Інші об'єкти оренди											
Пункт:	а		Комп'ютер (з деталізацією технічних характеристик)											
Стаття:	Всього по підрозділу 6		Витрати пов'язані з орендою:		129,00		19 230,00		209 880,00		26,00		65 500,00	
Підрозділ:	7		Витрати на харчування та напої											
Стаття:	7.1		Вид харчування або наєза заходу або сніданок/обід/вечеря/кава-брейк тощо		100,00		100,00		10 000,00				10 000,00	
Пункт:	а		Послуги з харчування під час проведення заходу щодо презентації результатів (студенти курсу, представники культурних операторів)		чол.		100,00		10 000,00				10 000,00	
Стаття:	Всього по підрозділу 7		Витрати на харчування та напої:		100,00		100,00		10 000,00				10 000,00	
Підрозділ:	8		Матеріальні витрати											
Стаття:	8.1		Основні матеріали та сировина											
Пункт:	а		Найменування		шт.									
Стаття:	8.2		Носії, накопичувачі		4,00		1 554,00		6 216,00				6 216,00	
Пункт:	а		Жорсткий диск Targem S106Jet 25M3SS 1TB TS1TSJ25M3SS 2.5"USB 3.1 Gen 1 External Iron Grey		шт		4,00		1 554,00				6 216,00	
Стаття:	8.3		Інші матеріальні витрати											
Пункт:	а		Найменування		шт.									
Стаття:	Всього по підрозділу 8		Матеріальні витрати:		4,00		1 554,00		6 216,00				6 216,00	
Підрозділ:	9		Поліграфічні послуги											
Стаття:	9.1		Послуги із виготовлення:		18,00		10 287,75		26 893,00				26 893,00	
Пункт:	а		Дизайн макетів		шт.		1,00		500,00				500,00	



Тарасівська С.С.

