

ДОГОВІР № 51178
про надання гранту

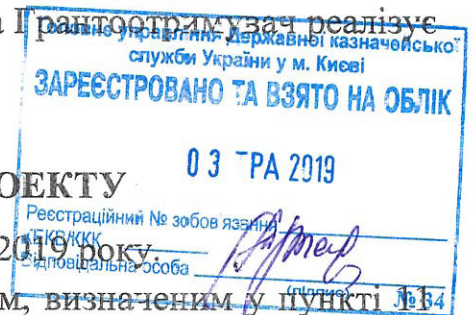
м. Київ

« 23 » квітня 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 Комунальна установа "Одеський муніципальний музей особистих колекцій імені О.В. Блещунова" (далі – Грантоотримувач) в особі директора Остапової Світлани Іванівни, що діє на підставі 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 культурного проекту «Музейна настільна гра "Збери колекцію, створи музей"» (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.



ІІ. СТРОКИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЕКТУ

1. Грантоотримувач реалізує Проект до 22 жовтня 2019 року.
2. Проект реалізується поетапно згідно з графіком, визначеним у пункті № 4 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.
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.

ІІІ. СУМА ГРАНТУ ТА ГРАФІК ПЛАТЕЖІВ

1. Загальна сума гранту становить 288 897 грн. 86 коп. (двісті вісімдесят вісім тисяч вісімсот дев'яносто сім гривень 86 копійок) без ПДВ.
2. Попередню оплату від загальної суми гранту Фонд перераховує у таких розмірах та у такі строки:
36 669 грн. 00 коп. (вісімдесят шість тисяч шістсот шістдесят дев'ять гривень 00 копійок) без ПДВ не пізніше ніж до 17 травня 2019 року;

86 669 грн. 00 коп. (вісімдесят шість тисяч шістсот шістдесят дев'ять гривень 00 копійок) без ПДВ не пізніше ніж до 16 серпня 2019 року.

3. Фонд перераховує кожен 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 таксаж 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 випливають із умов цього Договору або пов'язані з цим Договором та його тлумаченням, дією, припиненням або його розірванням, вирішуються шляхом переговорів між Сторонами. У разі якщо Сторони не можуть дійти згоди шляхом переговорів, такі спори вирішуються у порядку, визначеному чинним законодавством України.

ХІІ. ІНШІ УМОВИ

1. 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

programa.cult@ucf.in.ua

2) контактна особа Грантоотримувача:

Остапова Світлана Іванівна,

директор КУ "ОММОК ім. О.В. Блещунова"

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

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

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

ХІІІ. ДОДАТКИ ДО ДОГОВОРУ

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

додаток 1 – проектна заявка;

додаток 2 – 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

Виконавчий директор

Ю.О. Федів

Грантоотримувач

Комунальна установа «Одеський

муніципальний музей особистих

колекцій імені О.В. Блещунова

Юридична адреса: 65074, м. Одеса, вул.

Польська, 19

Адреса для листування: 65014, м. Одеса,

вул. Польська, 19

ЄДРПОУ 19054547

Банківські реквізити:

Назва банку/філії: в ГУДКСУ в

Одеській області

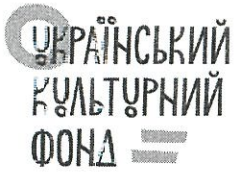
Р/р 31555392134765

МФО 828011

+ 38 048 7293104

Директор

С.І. Остапова



Заявка на фінансування в рамках програми «Створюємо інноваційний культурний продукт»

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 онлайн-кабінет сайту <https://ucf.in.ua/>
5. Оригінал заявки разом з іншими документами аплікаційного пакету надіслати на адресу:
програма «Створюємо інноваційний культурний продукт»,
Український культурний фонд, вул. Лаврська 10-12 м. Київ, 01010

Розділ I: Візитна картка проектної заявки

Конкурсна програма	<input type="checkbox"/> «Створюємо інноваційний культурний продукт»
Тип проекту	<input checked="" type="checkbox"/> індивідуальний проект <input 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 моди <input type="checkbox"/> перформативне та сценічне мистецтва <input type="checkbox"/> культурна спадщина <input type="checkbox"/> література та видавничі справи <input checked="" type="checkbox"/> культурні та креативні індустрії

Назва проекту

Музейна настільна гра «Збери колекцію, створи музей»

Назва проекту англійською мовою

Museum board game «Make collection, create museum»

Короткий опис проекту (до 100 слів)

ОММОК ім. О.В. Блещунова розробив оригінальну ідею настільної гри, присвячену пов'язаним між собою темам відповідального колекціонування та створення музеїв. В пригодницькій формі гравці створюють власні колекції, для чого стримують інформацію про види колекціонування, різні за напрямком музеї. Гравці з'ясовують приналежність витворів до культур різних народів, їх призначення, особливості, пов'язані з історією та технологією виготовлення предметів. Гра має чітко виражений виховний характер, бо правила спираються на етико-правові аспекти колекціонування. Всебічна інформація, що набута в процесі гри, наближає гравця до кінцевої мети – створення власного музею та докладної презентації зібраних експонатів. Проект передбачає доопрацювання сценарію виготовлення тиражу, PR-компанію та розповсюдження.

Короткий опис проекту англійською мовою (до 100 слів)

Original idea of a board game on interconnected themes of responsible collecting and creating museums. Players create own collections in adventure form; get information about several items and different types of collecting. They find out belonging of the works to different peoples cultures, their purpose, learn features of history and manufacturing technology of the objects. The game has educate character, because its rules based on ethical and legal aspects of collecting. Information which is purchased during the game approaches a player to ultimate goal – creating own museum and presentation of the collected exhibits. The project calls for updating the game script, edition, PR-company and distribution.

Османович

Загальний бюджет проекту (в гривнях)

288 897, 86 грн.

Запитувана сума від Українського культурного фонду (в гривнях)

288 897, 86 грн.

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 включно з сумами.

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

Одеса, Україна

Термін реалізації проекту**Дата початку**

22.05.2019

Дата завершення

22.10.2019

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

Стапова Світлана Іванівна

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

Директор

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

Комунальна установа «Одеський муніципальний музей особистих колекцій
імені С.В. Блещунова»

Повна назва організації-заявника англійською мовою

Bleschunov Odesa municipal museum of personal collections

Прізвище, ім'я та по-батькові керівника організації

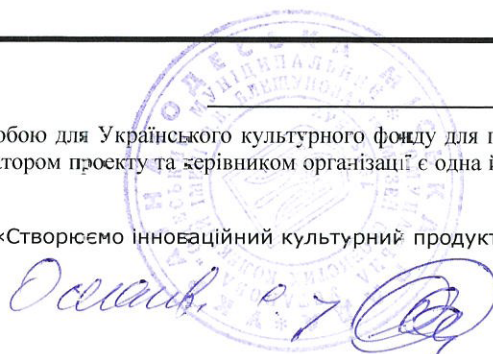
Остапова Світлана Іванівна

Контакти керівника**Електронна пошта****Номер телефону****Правова форма організації**

Комунальна установа

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

Заявка на фінансування від Українського культурного фонду, програма «Створіємо інноваційний культурний продукт», 2019



Код ЄДРПОУ організації

19054547

Юридична адреса організаціївул. Польська, 19, м. Одеса,
65014, Україна**Фізична адреса організації****Поштова адреса організації****Веб-сайт організації, посилання на сторінки в соціальних мережах**

www.omlk.com.ua

Розділ IIIб: Інформація про організацію-заявника

Основні/стратегічні напрями діяльності організації

Основні напрями: Зберігання та популяризація культурного надбання, наукова, проєктна та виставкова діяльність
Стратегічні напрями: Впровадження сучасних методів зберігання, обліку та фіксації об'єктів культурної спадщини; дослідження колекціонування як напрямку людської діяльності та окремих колекцій музею пріоритет в створенні партисипанських соціо-культурних та освітніх проєктів.

Обґрунтування відповідності заявленого проєкту основним/стратегічним напрямкам діяльності організації

Одеський муніципальний музей особистих колекцій імені О.В. Блещунова, відкритий у 1989 р. Він створений на основі дарування своєї збірки рідному місту відомим альпіністом, мандрівником, колекціонером Спександром Блещуновим. Наш музей є єдиним в Україні музеєм особистих колекцій – у складі його зібрання представлені різноманітні колекції, які знайомлять саме з матеріальною культурою людства, в тому числі з унікальними технологіями виготовлення витворів мистецтва в різних традиційних культурах. Одним з основних стратегічних завдань є дослідження окремих колекцій музею та теми колекціонування як напрямку людської діяльності. З цією метою розроблені: програма «Захоплення колекціонуванням», низка занять в експозиції з вивчення окремих колекцій, інформаційна програма з основ етики по відношенню до культурної спадщини (кодекс етики ICOM). Настільна гра «Збери колекцію, створи музей» пропонується з метою розширення форм взаємодії з аудиторією і взявши до уваги зростаючу в країні популярність настільних розвивальних та навчальних ігор стає ефективним засобом забезпечення комунікації між батьками та дітьми та одним з пріоритетних напрямків місії музею.

Наявність матеріально-технічної бази

музей забезпечений всією необхідною матеріально-технічною базою для виконання цього проєкту.

Приклади успішно реалізованих проєктів, попередні гранти**Проекти:**

- Створення системи «Музейний клімат» в рамках проєкту «Розвиток трансграничного туризму шляхом просування садиби Манук-Бея, Меморіального Комплексу Олени Іоан Куза і Дома Блещунова» (2013-2015 рр.)
- Постійно діючий проєкт «Зберігаючи дар безцінний» сумісно з Одеською філією ННДРЦУ (з 2014 р.)
- Проєкт «Музеї в мережі: нові підходи, нові можливості» сумісно з ГО «Related Realities» в рамках загальноєвропейської акції «Ніч музеїв-2018».
- Провідний партнер «Літньої школи цифрових компетенцій» з серії міжнародних науково-практичних заходів «Оцифроване надбання: консолідація, інтеграція, креативність» (2015, 2017, 2018).

Гранти:

- Грантоотримувач Спільної операційної програми Румунія -Україна - Республіка Молдова, що фінансувалася в рамках ЄС. Проєкт «Розвиток трансграничного туризму шляхом просування садиби Манук-Бея, Меморіального Комплексу Олени Іоан Куза і Дома Блещунова» (2013-2015 рр.)
- Грантоотримувач «Громадського бюджету Одеси» з проєктом «Обладнаємо музейний простір для спілкування та неформальної освіти місцевої громади» (2017 р.) сумісно з БФ «Музеум».
- Грантоотримувач «Громадського бюджету Одеси» з проєктом «Одеса на дотик» (2017-2018 рр.)
- Провідний партнер в проєкті «Музеї в мережі: нові підходи, нові можливості», що переміг в конкурсі малих грантів «Київського діалогу», грантоотримувач - ГО «Related Realities» (2018 р.)
- Грантоотримувач УКФ з проєктом «Створення музейної галереї раритетів в 3D форматі» (2018 р.)

Розділ IV: Детальний опис проєкту

Заявка на фінансування від Українського культурного фонду, програма «Створення інноваційного культурного продукту», 2019



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?

Останнім часом в усьому світі музеї активно коригують свої місії у зв'язку з необхідністю відповідати актуальним викликам часу і запитам суспільства. Музеї вже не обмежуються функціями зберігання та популяризації, гостулово трансформуючи свої простори, набуваючи риси культурних HUB.

Наш музей ще в 2006 році сформулював свою місію таким чином: «Музей – простір для життя», а саме – для пізнання, творчості, експерименту, комунікації та гри. Першим кроком було створення міського музейного Медіа-Центру «Інші ігри», метою якого було рішення соціокультурних проблем, пов'язаних з негативним впливом агресивних інформаційних технологій у вигляді комп'ютерних ігор. На базі музею цей центр функціонував в режимі «Інтернет-Клас-Кінотеатр» з 2007 року і надавав можливість перенаправити зацікавленість підростаючого покоління к як єдиним можливостям інформаційного після: знайомство з сайтами відомих музеїв, освітні відеофільми з теорії та історії образотворчого мистецтва, пізнавальні комп'ютерні ігри музейного змісту.

Таким чином в межах своєї місії, музей вже декілька років, використовуючи власні колекції, пропагує ігри останнім часом зміщує наголос на настільні, які надають можливість появи нових форм безпосередньої комунікації з відвідувачами, одночасно, відповідають суспільній потребі в спрямуванні інтересів молоді до ігор пізнавально-розвиваючого змісту. Зараз особливої уваги потребує категорія батьків з дітьми, для яких внутрішній комунікація ускладнюється засиллям гаджетів та мобільних додатків.

Музей постійно досліджує, коригує та розвиває цей напрям і має в своєму доробку настільну гру «Знайди пару», розвиваючи саморобки та серію діалогових путівників-розмальовок «Мій перший музей» для батьків з дітьми.

Проект підтримує тенденцію, що з'явилася в музейному просторі як країни, так і світу на створенню та розповсюдженню такого унікального музейного продукту як настільна гра, що своїм змістом розкриває та доповнює власні колекції музеїв, тим самим впроваджуючи нові шляхи комунікації з відвідувачами та відвідувачів поміж собою. Крім того, запропонована гра має чітко виражений виховний характер, бо правила спираються на етико-правові аспекти колекціонування.

На сьогодні проблема потрапляння в приватні колекції предметів з так званого «чорного ринку», які надходять туди як трофеї чорної археології та поза чинних відносин є дуже актуальною та болючою. Межі відповідальності та етичного ставлення до історії походження (провенансу) предметів з боку колекціонерів є дуже розмитими, часто безвідповідальними, а контроль за обігом культурних цінностей з боку держави значно послабшав. Це призводить до формування попиту з боку колекціонерів на відповідні послуги «чорного ринку», що в свою чергу створює загрозу порушення та розграбування культурного шару за місцем історичного розташування пам'яток. Цим нагальним питанням приділяється велика увага в міжнародному документі «Кодекс музейної етики ICOM» ЮНЕСКО.

2. Мета, цілі та завдання проекту

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

З метою привернення уваги до соціокультурних проблем, пов'язаних з ослабленням внутрішньої комунікації, втрати традицій родинного дозвілля, зростання рівня непорозуміння між членами сім'ї різного віку профілактика негативного впливу агресивних інформаційних технологій та пристрасті к сучасним мобільним приладам.

Актуалізація теми колекціонування, як складової частини духовної та матеріальної культури людства, яке було і залишається основою для створення музейних зібрань.

Обізнаність аудиторії в ключових питаннях, пов'язаних з етико-правовими аспектами колекціонування.

З часом більшої кількості різноманітних ігор музейної спрямованості поступово буде формуватися новий тренд в інтелектуальному дозвіллі суспільства, що впливатиме на вирішення нагальних проблем, які були означені.

Розширення аудиторії Одеського муніципального музею особистих колекцій ім. О.В. Бледунова завдяки поширенню нового музейного продукту, що значно розкриває та доповнює сприйняття колекції та експозиції музею та підтверджує дієвість місії музею. Може бути інтерактивною складовою учбового процесу на уроках, присвячених світової культурі та мистецтву.

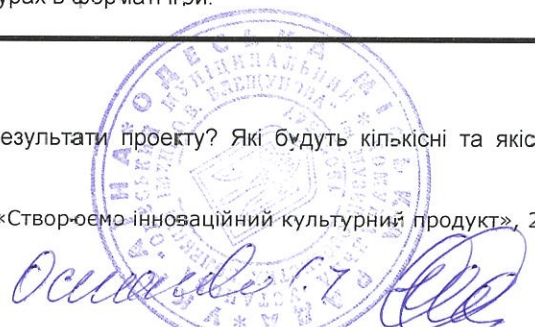
Підтримка навичок безпосереднього спілкування, як альтернатива взаємодії з гаджетами.

Створення зацікавленості в отриманні нової інформації стосовно колекціонування, а також знайомство з унікальними технологіями виготовлення витворів мистецтва в різних традиційних культурах в форматі ігри.

3. Результати проекту

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

Заявка на фінансування від Українського культурного фонду, програма «Створено інноваційний культурний продукт», 2019



Привернення уваги до теми колекціонування та історії створення музеїв. Розширення аудиторії Одеського муніципального музею особистих колекцій ім. О.В. Блещунова через впровадження пізнавальної виконаної в сучасному дизайні, якісної настільної гри, як підтвердження одного з напрямків місії: «Музей - це простір для гри».

Масив відомостей та фактів стосовно історії матеріальної культури, відображеної в конкретних експонатах та колекціях, надається в привабливому ігровому форматі і повинен стати в нагоді викладачам середніх шкіл, як в учбовому процесі, так і в позашкільній вихователській практиці.

Ця гра стане улюбленцем сімейного відпочинку, бо має цікаву інтригу та об'єднує наявністю пізнавальних можливостей представників різних поколінь.

Особлива увага приділяється вихованню відповідальності за прийняття рішення акцент ставиться на свідомому виборі учасників в межах етико-правових відносин.

Вважаємо, що в майбутньому кожен музей повинен замислитись над створенням подібного власного інтелектуального продукту, що в подальшій перспективі вплине на руйнування стереотипів щодо сприйняття музеїв спільнотою.

Перший тираж гри планується розповсюдити серед закладів культури перш за все невеликих міст півдня України з метою згуртування місцевих громад навколо особливого інтелектуального продукту, який здатен визвати зацікавленість темою колекціонування, відповідального ставлення до вивчення місцевої історії та її артефактів, та розуміння важливості цілісності культурного шару для вивчення фаховими дослідниками.

Не обійдемо своєю увагою багатодітні сім'ї та заклади для дітей без батьківської опіки, щоб завдяки цій грі був розширений кругозір.

На сьогодні, згідно з місією, в музеї працює комунікативний простір, в якому відвідувачам надається можливість грати в настільні гри і ми впевнені, що нова гра отримує багато прихильників, в тому числі, батьків з дітьми.

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
Остапова Світлана Іванівна	Керівник та координатор проекту, автор ідеї	Професійно музейною діяльністю займається протягом 35 років. Має значний досвід в керуванні інноваційними проектами соціокультурної спрямованості, а також є тренером з музейного менеджменту по напрямку «Проектна діяльність».
Буньська Наталія Вікторівна	Бухгалтер проекту	10 років досвіду в бухгалтерській бюджетній сфері
Ілясва Єлена Вікторівна	Автор ідеї, розробник гри	20 років досвіду як зберігача музейного зібрання, розробник освітніх музейних програм, автор путівників для дитячих виставкових проектів
Апрятова Марія Миколаївна	Художник-ілюстратор гри	Професійний художник, науковий співробітник ОММОК ім. О.В. Блещунова, автор-розробник інтерактивних путівників
Андрющенко Наталія Володимирівна	Розробник, тестувальник гри	Розробник освітніх музейних програм, науковий співробітник ОММОК ім. О.В. Блещунова
Гриднева Наталія Вікторівна	Розробник, тестувальник гри	науковий співробітник ОММОК ім. О.В. Блещунова, автор наукових анотацій к музейним колекціям, системна наукова обробка експонатів.
Фавелський Олег Семенович	Дизайнер гри	Дизайнер, практичний досвід в графічному дизайні «JK Lab» 12 років

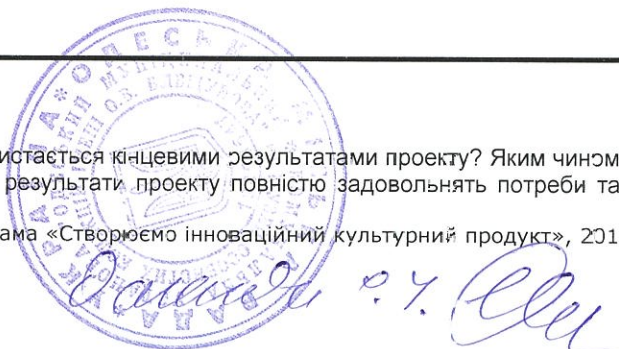
5. Робочий план та терміни реалізації проекту

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 задовольняють потреби та

Заявка на фінансування від Українського культурного фонду, програма «Створюємо інноваційний культурний продукт», 2019



інтересу обраної(-их) групи(-п) людей? Яким чином цільові групи будуть залучені до участі в проєкті або до використання кінцевих результатів проєкту?

Відвідувачі музеїв, бібліотек, центрів розвитку дітей, діти шкільного віку та їх батьки, наукові працівники, викладачі своєї культури та мистецтва, студентська молодь, родини із незахищених верств населення та діти позбавлені батьківської опіки. Впродовж останніх більш ніж 10 років музей досліджує тему колекціонування, як напрям людської діяльності. З цією метою розроблені: програма «Захоплення колекціонуванням», низка занять в експозиції з вивчення окремих колекцій, інформаційна програма з основ етики по відношенню до культурної спадщини (кодекс етики ICOM). Разом з цим, в межах своєї місії, музей пропагує саме настільні ігри, які надають можливість появи нових форм безпосередньої комунікації з відвідувачами і відвідувачів поміж собою.

Ті інтелектуальні активності, що є в доробку музею, підтверджують зацікавленість та інтерес аудиторії та її подальший запит на створення нових можливостей такого роду.

Хоча тираж гри як кінцевий результат даного проєкту буде обмежений, він надасть можливість тестування та збору відгуків від цільової аудиторії, а які можуть вплинути на вдосконалення подальших тиражів.

Планується безкоштовне розповсюдження гри серед цільової аудиторії з подальшим зворотнім зв'язком.

7. Управління проєктом та проєктні ризики

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

План моніторингу коригується з робочим планом проєкту. Передбачені проміжні звіти по кожному терміну виконання окремих завдань їх виконавцями, які відображаються в робочому плані.

К ризикам можна віднести неякісну поліграфію з точки зору матеріалу виготовлення та передачі кольору.

Для унеможливлення цих ризиків необхідно провести ретельний моніторинг поліграфічних послуг в межах України за показником ціна-якість.

Можуть також виникнути обставини необорної сили.

8. Інформаційний супровід та комунікаційна стратегія проєкту

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

Інформація про проєкт буде розповсюджуватись в ході проведення PR-компанії, яка буде поділятися на два етапи. Перший етап – запуск проєкту – інформація про отримання гранту, про цілі та задачі проєкту, його значення для привернення уваги до соціокультурних проблем, пов'язаних з ослабленням внутрішньої комунікації, втрати традицій родинного дозвілля, гострота негативного впливу агресивних інформаційних технологій.

Велике значення має актуалізація теми колекціонування, як складової частини духовної та матеріальної культури людства яке було і залишається основою для створення музейних зібрань.

Ставиться наголос на обізнаності аудиторії в ключових питаннях, пов'язаних з етико-правовими аспектами колекціонування.

Проведення прес-конференції, відвідання теле- та радіо каналів, які є постійними інформаційними партнерами музею («ТА Одеса» «Град», «7-й канал», «1 Городской», «Думская TV», «Народне радіо», FM1 та ін.)

На другому етапі буде поширюватися інформація про результати проєкту на інтернет-ресурсах музею (сайт www.opik.com.ua, FB-сторінка музею, Twitter, Instagram, Youtube-канал) та фахових партнерських організацій (ГО «Український Центр розвитку музейної справи», національний комітет ICOM України). Комунікаційна ефективність проєкту може бути підвищена за рахунок залучення інших організацій, наприклад «Museum for change», який опікується популяризацією культурної спадщини, що зберігається в музеях міста, а також БФ «Музем», який протягом 20 років підтримує діяльність ОММОК ім. О.В. Блещунова.

Особливу увагу буде приділено лідерам думок, пов'язаних з освітою та вихованням, а саме: «Лабораторія освітніх змін IMPACT HUB Odesa», публічний простір «Зелений театр», інтернет-спільнота відповідального батьківства «Kidfriendly», музеям Одеси з власними дитячими програмами: музей історії євреїв Одеси, музей цікавої науки, Художній музей, Літературний музей, музей Західного та Східного мистецтва, СОУП Усатівського НВК.

Традиційні інформаційні флаєри та афіші, які планується розповсюджувати для цільової аудиторії, будуть мати QR-коди, що нададуть можливість побачити в 3-D форматі експонати, які будуть брати участь у грі. Таким чином, музей в продовження популяризації грантової діяльності УКФ поєднує два інноваційних проєкти, виконаних за підтримки УКФ: «3-D галерея раритетів ОММОК ім. О.В. Блещунова» та «Настільна гра «Збери колекцію, створи музей», тим самим роблячи наголос на спадкоємності проєктів, що обираються УКФ для реалізації на конкурсній основі з метою популяризації культурної спадщини держави.

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

Вільний доступ до напрацювань та кінцевих результатів проекту забезпечується завдяки широкому розповсюдженню гри для цільової аудиторії: учнів шкіл естетичного виховання та читачів дорослої та дитячої бібліотечної системи, що знаходяться в спільній з музеєм мережі закладів культури Одеської міської ради, загальноосвітніх шкіл та інтернатів. Двостороння комунікація буде забезпечуватись за рахунок організації спеціальних заходів безпосередньо в закладах, впродовж яких аудиторія буде отримувати інформацію про збірку музею, історію його створення, різні види колекціонування з наголосом на свідомий підхід до нього, правову та соціальну відповідальність перед громадос. Важливим завершальним акцентом заходу буде саме гра «Збери колекцію, створи музей».

На музейному майданчику ці заходи будуть проводитись на постійній основі завдяки роботі комунікаційного тростору «Дитяче вітальня».

Цільова аудиторія з інших міст буде отримувати інтелектуальний продукт за місцем знаходження (поштою).

З вигуском гри проект тільки розпочинається і плануються проведення регулярних ігрових днів в музеї, а також виїзні презентації гри – безпосередньо по місцю знаходження цільової аудиторії (заклади культури, школи, заклади для дітей без батьківської опіки).

Планується провести круглий стіл «Інші ігри» для фахівців з музейної педагогіки, арт-терапевтів, викладачів та вихователів середніх шкіл з метою обміну досвідом зацікавлення різновікової аудиторії інтелектуальними іграми.

На основі досвіду впровадження міжмузейного путівника та музейної настільної гри можливе об'єднання зусиль музейників по створенню варіанту міжмузейної настільної гри, при наявності міжмузейної команди розробників та чіткої узгодженої концепції, яка б привернула увагу соціуму до колекції одеських музеїв та мала б виховну та познавальну складову.

10. Інша інформація

Пробимо 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 програми «Створюємо інноваційний культурний продукт. Індивідуальний проект», 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)

Остапова Світлана Іванівна

Підпис



Дата заповнення

28.02.2019

Згода на обробку персональних даних

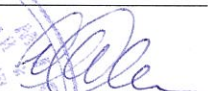
Я, шляхом підписання проектної заявки, відповідно до Закону України «Про захист персональних даних» від 1 червня 2010 р. № 2297-УІ надаю згоду Українському культурному фонду на обробку моїх особистих персональних даних.

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

Остапова Світлана Іванівна

Підпис та дата

28.02.2019



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

Остапова Світлана Іванівна

Підпис та дата

28.02.2019



Додаток 1: РОБОЧИЙ ПЛАН ТА ТЕРМІНИ РЕАЛІЗАЦІЇ

ПРИКЛАД ОФОРМЛЕННЯ

Інструкція для заявника:

1. Робочий план та терміни реалізації проекту є обов'язковим Додатком до Заявки.
2. Жовтим просимо відмітити учасників проєктної команди (штатні / ЦПХ). Синім – послуги, як будуть надаватися зовнішніми контрагентами (СОГ).
3. Заповнюється відповідно до потреб проекту, щс подається на грант від УКФ

Етапи реалізації проекту	Конкретні заходи	Місяць 1	Місяць 2	Місяць 3	Місяць 4	Місяць 5	Місяць 6
Підготовчий етап	Доопрацювання сценарію гри	Остапова, Ілясова					
	Розробка образного строю гри (130 ігрових карток, ігрове поле, правила гри, коробка)	Апрятова	Апрятова				
	Відбір експонатів для гри	Остапова, Андрущенко, Ілясова					
	Фотографування експонатів		Ілясова				
	Збір інформації для наповнення карток «Бібліотека»	Андрущенко, Гриднева, Ілясова	Андрущенко, Гриднева, Ілясова	Андрущенко, Гриднева, Ілясова			
	Укладання договорів з виконавцями	Остапова, Бунецька	Остапова, Бунецька	Остапова, Бунецька	Остапова, Бунецька		
Інформаційна кампанія	Перший етап – запуск проекту						
	Поширення інформації про проект, його цілі та задачі	Остапова, Ілясова, Андрущенко					
	Проведення прес-брифінгу про хід проекту		Остапова				
	Розповсюдження інформаційних афіш та флаєрів				Остапова, Ілясова, Андрущенко, Гриднева	Остапова, Ілясова, Андрущенко, Гриднева	
Моніторинг виконання підготовчого етапу	Проміжний звіт в письмовому вигляді та у вигляді ескізів		Апрятова, Андрущенко, Гриднева, Ілясова				
Етап створення макету гри	Розробка дизайн-проекту ігрового поля та карток			ФО-П Фавелюкіс, Апрятова			
	Проведення тестування ігрового поля за допомогою фокус-групи			Остапова, Ілясова, Андрущенко, Гриднева			
	Фахове обговорення змістовного наповнення гри з урахуванням виховних цілей			Остапова, Ілясова, Андрущенко, Гриднева			
	Виготовлення інформаційних афіш та флаєрів			Гриднева			
Моніторинг виконання етапу створення макету гри	Проміжний звіт в письмовому вигляді та у вигляді макету гри				Апрятова, Андрущенко, Гриднева, Ілясова,		



					ФО-П Фавелюкіс		
Завершальний етап. Друк та виготовлення гри	Затвердження макету, затвердження пробного варіанту гри після тестування, контроль за виконанням замовлення				Остапова, Апрятова, Андрущенко, Ілясва, Гриднева		
Етап звітування	Підготовка фінансового звіту					Остапова, Буньцька	
	Підготовка змістового звіту					Остапова, Ілясва	
	Підготовка медіа-звіту					Остапова, Ілясва	

Критерієм залучення до тестування у фокус-групи є різноманітність аудиторії: за віком, фахом, рівнем освіти, сімейним статусом, пріоритетами в проведенні дозвілля.

Критерієм успішності тестування фокус-груп є зацікавленість в багатократному використанні гри в сімейному або дружньому колі. Готовність учасників фокус-груп особисто популяризувати її серед знайомих для проведення дозвілля.

Виникнення інтересу до колекцій музею, його відвідування, історії створення та взагалі теми колекціонування, що базується на свідомому підході до неї, і пов'язану з цим правову та соціальну відповідальність перед суспільством.



Османов С.У.

Додаток 2

Інструкція для заявника:

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

Ідея та цілі гри «Збери колекцію, створи музей».

Основна ідея полягає в знайомстві з темою колекціонування та створення музеїв, що пропонується у вигляді захоплюючої пізнавальної гри, в процесі якої можна буде ознайомитись з видами колекціонування, унікальними технологіями виготовлення витворів мистецтва в різних традиційних культурах, етико-правовими аспектами колекціонування (для старшого віку), описом окремих колекцій та музейних предметів із збірки ОММОК ім. О.В. Блещунова, історіями створення відомих світових музеїв на основі особистих колекцій.

У зв'язку з тим, що гра кількома версіями розрахована на дитячу, дорослу та змішану аудиторію, її ціллю є безпосередня комунікація гравців поміж собою, занурення в особливості колекціонування різних артефактів завдяки знайомству з окремими колекціями як за типом предметів, так і за походженням. Зауважимо, що гра тренує логічне мислення, розвиває пізнавальні здібності та концентрацію уваги, а також має чітко виражений освітній та виховний характер, бо правила спираються на етико-правові аспекти колекціонування. Однією з цілей є привернення уваги до того, що кожний гравець має свідомий вибір: або поповнення своєї колекції «заглядованими» предметами з «чорного ринку» для скорішої перемоги, або збирання «чистої» колекції для презентації новоствореного музею з провенансом кожного предмета.

Загальні характеристики та складові

Розрахована на вік від 7 років, тип гри – для всієї родини, для компанії, кількість гравців в 4-10 осіб, у комплекті: гральне поле з коробкою, картки гравців -132 шт., фішок – 9 шт., коробка для карток, фішок, 2 гральних кубика, правила гри.

Гральне поле складається з двох концентричних просторів: у зовнішньому колі маршрут, слідує якому збирається власна колекція, у центрі – місце для розміщення новоствореного музею переможця-колекціонера. На маршруті є так звані основні станції: «Колекціонер», «Антикварний магазин», «Бібліотека», «Чорний ринок», «Поліція».

«Колекціонер» - містить окремі види колекціонування, а саме: сфрагістика, порцеляна, мініатюри, в'язла, тканини, меблі, народне ужиткове, західне та східне мистецтво. В кожній колекції по 9 карток, серед яких присутні, так звані, раритети.

«Антикварний магазин» - має на початок гри 9 карток – по одній з кожної колекції. Тут гравці можуть «придбати» необхідні експонати в свою колекцію шляхом обміну артефактів-карток за спеціальним курсом.

«Бібліотека» - розподіляється на дорослу та дитячу.

Доросла бібліотека містить 20 карток: 4 картки про види колекціонування, 4 з описом унікальних технологій виготовлення витворів мистецтва в різних традиційних культурах, 4 з описом окремих колекцій та музейних предметів із збірки ОММОК ім. О.В. Блещунова, 4 картки з етико-правовими аспектами колекціонування, 4 з історіями створення відомих світових музеїв на основі особистих колекцій.

Дитяча бібліотека містить 12 карток, зміст яких адаптований орієнтовно на вік від 7 до 12 років: 4 картки про види колекціонування, 4 з описом унікальних технологій виготовлення витворів мистецтва в різних традиційних культурах, 4 з описом окремих колекцій та музейних предметів із збірки ОММОК ім. О.В. Блещунова.

«Чорний ринок» - має на початок гри 5 карток, так званих джокерів, кожним з яких можна поповнити будь-яку колекцію на один експонат. Але важливо пам'ятати, що цей експонат (джокер) здатний «заплямувати» колекцію своїм невідомим походженням, тобто відсутністю провенансу.

«Поліція» - при потраплянні гравця на цю станцію експерт перевіряє присутність джокера в колекції.

Крім основних станцій для підсилення інтересу та загострення «конкуренції» серед гравців на маршруті є додаткові станції:

«Бабусин спадок» - гравець отримує від експерта одну картку наосліп;

«Тасмичний скарб» - гравець отримує від експерта картку наосліп, якщо це – раритет, повертає експерту в «загальний фонд».

«Аукціон» - гравець пропонує зайвий для нього експонат іншим колекціонерам за конкурентними правилами.

Опис карток

Гральна картка на внутрішньому боці має кольорове фото експоната із зібрання ОММОК ім. О.В. Блещунова та підпис з його основними даними. У правому верхньому куті є позначка одного чи двох кольорів, кожен з яких привласнюється тій чи іншій колекції – один предмет може належати до двох типів колекцій, що робить гру більш варіативною.

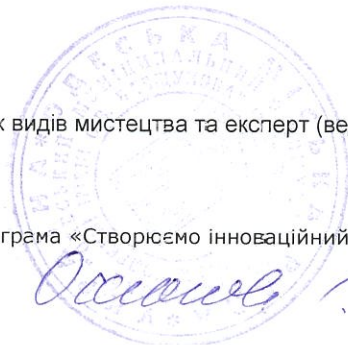
Персональна картка («Колекціонер», «Експерт») має умовний портрет персонажа, опис колекції, що потрібно зібрати та курс дін для обміну предметів в «Антикварному магазині».

Картка «Раритет» на ній у лівому нижньому куті присутня позначка у вигляді QR-коду, який дозволяє, застосовуючи власний гаджет, побачити експонат в 3-D з галереї раритетів музею.

Картка «Джокер» не має зображення жодного з експонатів музею і може потрапити до колекції з «Чорного ринку», обміну наосліп, з «Бабусиною спадку», з «Тасмичного скарбу». Він символізує один предмет невідомого походження, який може стати експонатом будь-якої колекції.

Правила та сценарій гри

Учасники гри наосліп обирають ролі, серед яких колекціонери різних видів мистецтва та експерт (ведучий гри). Кількість гравців від 4-10 осіб.



Експерт отримує картку з інструкціями і «Загальний фонд» гральних карток. Колекціонери отримують картки з коротким описом виду «спеції», яку належить зібрати та курсом цін на предмети своєї колекції для обміну в «Антикварному магазині».

Гру починає гравець ліворуч від експерта. Щоб зробити хід потрібно викинути гральний кубик - кількість балів відповідає кількості кроків на гральному полі.

Станції, які надають змогу отримати експонат для колекції від експерта, виділені відповідним кольором.

Після трьох ходів всі гравці наосліп обмінюються поміж собою картками з метою скинути непотрібний експонат. Якщо в процес обміну гравець отримав «джокер», він має можливість одразу передати його поліції або «збагатитись» на один сумнівний експонат.

Гра продовжується з наступного кола і кожний гравець за посередництва експерта тільки перед своїм ходом може відвідати «Антикварний магазин» і виміняти експонат, в якому зацікавлений, за спеціальним курсом.

Потрапивши в «Бібліотеку» гравець витягує інформаційну картку. Той, хто вголос зачитає іншим гравцям отриману інформацію, може вибрати наосліп картку з «Загального фонду».

Потрапивши на «Чорний ринок» гравець отримує джокера і в нього є вибір: або одразу передати джокера «Поліції», або поповнити власну колекцію сумнівним експонатом, що наблизить до фінішу гри.

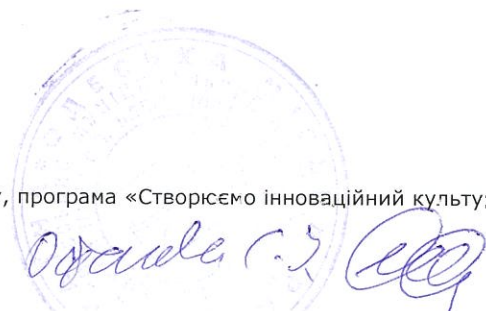
На станції «Поліція» гравець повинен пред'явити колекцію для догляду експерту. При наявності в колекції джокера, конфіскуються він і один експонат з числа тих, які збирає колекціонер. Конфісковані експонати передаються в «Антикварний магазин», джокер вилучається з гри.

Переможцем стає той, хто першим зібрав колекцію з 7 експонатів (1 джокер – 1 експонат невідомого походження). Тому хто зібрав «чисту колекцію» надається можливість її презентувати - розповісти про експонати (назва, країна, час, матеріал, техніка) і продемонструвати раритети з колекції в форматі 3-D за допомогою гаджету. Отримує перехідний диплом «Знаний колекціонер – засновник музею».

Якщо гравець закінчив гру першим, але в його колекції є джокери, він її не презентує, але отримує диплом «Завзятий колекціонер».

Додаток до гри:

Інформація про ОММОК ім. О.В. Блещунова, правила гри, словник термінів.





Додаток № 6 до Договору про надання гранту №51178 від 23 квітня 2019 року_

Програма "Створюємо інноваційний культурний продукт"

Назва Заявника Комунальна установа "Одеський муніципальний музей особистих колекцій імени О.В.Блещунова"

Назва проекту: Музейна настільна гра "Збери колекцію, створи музей"

	Організація-донор	Фінансування проекту, в %	Фінансування проекту, Сума в грн.
РОЗДІЛ І НАДХОДЖЕННЯ			
1	Український культурний фонд	100%	288 897,86
2	Співфінансування* :		-
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		
2.6.	Реінвестиції (дохід отриманий від реалізації книг, квитків, програм та інше)		
	Всього	100%	288 897,86

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

Османчук Р.І.



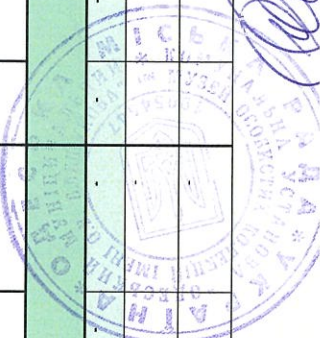
Іава заявника: Кошторис витрат по Гранту (плановий/фактичний)
 Іомунальна установа "Одеський муніципальний музей особистих колекцій імені О.В.Блещунова"
 Назва проекту: Музейна настільна гра "Збери колекцію, створи музей"

Додаток № 6 до Договору про надання гранту №5

да

2019 року

Розділ: Підрозділ: Стаття: Пункт:	№	Найменування витрат	Одиниця виміру	Витрати за рахунок гранту УЖФ				Витрати за рахунок Співфінансування				Витрати за рахунок Співфінансування				Загальна планова сума витрат по проекту, тис. (-6+9+12+15)	ІР/ЛІМІТИ
				Планові витрати відповідно до заявки	Вартість за	Загальна сума, грн.	Кількість	Вартість за	Загальна сума, грн.	Кількість	Вартість за	Загальна сума, грн.	Кількість	Вартість за	Загальна сума, грн.		
Стаття:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Розділ:	II	Витрати:															
Підрозділ:	1	Гонорари та авторські винагороди															
Стаття:	1.1	Гонорари															
Пункт:	а	Повне ПІБ (з деталізацією, за цю наданий гонорар)	місяців										1,00				
Пункт:	б	Повне ПІБ (з деталізацією, за цю наданий гонорар)	місяців										1,00				
Пункт:	в	Повне ПІБ (з деталізацією, за цю наданий гонорар)	місяців														
Всього по підрозділу 1 "Гонорари та авторські винагороди":																	
Підрозділ:	2	Оплата праці															
Стаття:	2.1	Штатні працівники															
Пункт:	а	Остапова Світлана Іванівна-директор	місяців	22,00	18 179,00	82 173,00										82 173,00	
Пункт:	б	Буницька Наталя Вікторівна-головний бухгалтер	місяців	5,00	4 956,00	24 780,00										24 780,00	
Пункт:	в	Ільсова Олена Вікторівна- головний зберігач	місяців	5,00	4 501,00	22 505,00										22 505,00	
Пункт:	г	Гриднева Наталя Вікторівна розробник	місяців	4,00	4 649,00	18 596,00										18 596,00	
Пункт:	д	Андрющенко Наталя Володимирівна-розроб	місяців	4,00	2 036,50	8 146,00										8 146,00	
Стаття:	2.2	За трудовими договорами															
Пункт:	а	Повне ПІБ, посада	місяців														
Пункт:	б	Повне ПІБ, посада	місяців														
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців														
Стаття:	2.3	За договорами ЦПХ															
Пункт:	а	Апрятюва Марія Миколаївна - автор	місяців	1,00	20 000,00	20 000,00										20 000,00	
Пункт:	б	Повне ПІБ, посада	місяців													20 000,00	
Пункт:	в	Повне ПІБ, посада	місяців														
Всього по підрозділу 2 "Оплата праці":				23,00	38 170,00	102 173,00										102 173,00	
Підрозділ:	3	Соціальні внески															
Стаття:	3.1	Соціальні внески з оплати праці	місяців	5,00	4 495,61	22 478,06										22 478,06	
Пункт:	а	ЕСВ 22%	місяців	5,00	4 495,61	22 478,06										22 478,06	
Всього по підрозділу 3 "Соціальні внески":				5,00	4 495,61	22 478,06										22 478,06	
Розділ:	4	Витрати пов'язані з відраженнями (для штатних працівників)															
Стаття:	4.1	Вартість проїзду (для штатних працівників)	шт.														
Пункт:	а	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем відраженої особи)	шт.														
Пункт:	б	Вартість квитків (з деталізацією маршруту і прізвищем відраженої особи)	шт.														



Османчук Т.І.

