|  |
| --- |
| Додаток 1 до Положення про громадський бюджет міста Києва |

|  |
| --- |
| Додаток 1 до Положення про громадський бюджет міста Києва |

**ГРОМАДСЬКИЙ ПРОЕКТ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ У 2020 РОЦІ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Заповнюється відповідальною особою робочої групи**  Дата надходження:  Номер у реєстрі проектів:  П. І. Б. та підпис особи, що реєструє:  Ангелова М.С.  **Інформація про проект**  1. Назва проекту\* *(не більше 10 слів)*   |  | | --- | | ВІРТУАЛЬНИЙ МУЗЕЙ ОСВІТИ КИЄВА «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА» | | | | |
| 2. Напрямок реалізації проекту\* | | | |
| ☐  Безпека  ☐  Дороги, транспорт  ☐  Комунальне господарство, енергоефективність  ☐  Культура, туризм  ☐  Екологія  ☐  Громадянське суспільство | | **☐  Освіта**  ☐  Охорона здоров'я  ☐  Соціальний захист  ☐  Спорт  ☐  ІТ (інформаційні технології)  ☐  Публічний простір  ☐  Інше | |
| 3. Локалізація проекту (вказати район або загальноміський)\*  Загальноміський   |  | | --- | |  |   4. Адреси, назва установи / закладу, будинку  Вул. М. Коцюбинського 2, кв. 23   |  | | --- | |  |   5. Короткий опис проекту\* *(не більше 50 слів)*   |  | | --- | | Проект передбачає створення пілотного проекту Віртуального музею Києва в частині освіта «ЖИВЕ МІСТО. ОСВІТА», навчально-виробничого центру доповненої та віртуальної реальності, проведення ворк-шопів та тренінгів з програмування та 3d, створення інтернет платформи, яка б розповідала про історію і досвід освітніх закладів Києва, створення відео кейсів з елементами VR (зйомка 360, комп’ютерна графіка). |   **Повний опис проекту та параметри його реалізації**  6. Проблема (передумови, обґрунтування необхідності реалізації проекту)\*   |  | | --- | | Київ – місто, яке завжди вабило можливостями свого економічного, культурного та освітнього потенціалу. Потреба здобути якісні знання та реалізувати свій особистісний потенціал – одна з базових потреб суспільства на всіх етапах його розвитку. Українські землі протягом століть напрацьовували свої методики, розбудовували структуру освіти, укладали принципи та плекали великих просвітителів, педагогів, науковців. Проте ці здобутки і досі є прерогативою педагогів. Нині в час, коли цивілізація потребує нових, нестандартних рішень, здобутки освіти мають бути оприсутнені в суспільній свідомості. Учні, батьки та педагоги мають знати про освіту більше, доступніше і цікавіше. Полюбити вчитися – це означає і зрозуміти суть цього процесу, історію його розвитку, проблеми та здобутки. Відтак нині на часі створення сучасних медійних продуктів, які б популяризували сферу отримання знань в цікавій інтерактивній формі. Існуючі сайти, видання, музеї не вичерпують цієї потреби, а зусилля ентузіастів лише увиразнюють необхідність інноваційних підходів у популяризації української педагогічної школи і київських освітніх закладів, зокрема. |   7. Пропоноване рішення щодо розв'язування проблеми і його обґрунтування\*   |  | | --- | | Проект передбачає створення он-лайн платформи з популяризації набутків київської освіти «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА». Це пілотний проект, який розгляне здобутки 10 освітніх закладів Києва, які репрезентують різні форми власності, різні вікові категорії здобувачів знань та різні історичні періоди, знакові персоналії цього процесу тощо. Подача матеріалу пропонується у формі інформаційних кейсів, архівних матеріалів, відео-кейсів з елементами віртуальної реальності, зйомки 360, 3D-фото відео і графіки тощо. Для цього пропонується створення навчально-виробничого центру доповненої та віртуальної реальності у провідному закладі Києва - Київському університеті імені Бориса Грінченка, проведення ознайомчих ворк-шопів та тренінгів з VR-програмування та 3d. Результатом навчання стане формування колективу з фахівців, які б оволоділи навичками цієї нової і рідкісної спеціальності, могли продовжити цю справу на системній основі. |   8. Ключові показники оцінки результату проекту (*показники, які можна використати для оцінки досягнення результатів практичної реалізації проекту)* \*   |  | | --- | | 1. Створення навчально-виробничого центру доповненої та віртуальної реальності, оснащеного сучасною технікою та ліцензійним програмним забезпеченням 2. Проведення ворк-шопів та тренінгів зVR-програмування та 3d. 3. Створення розділів інтернет-платформи «ЖИВЕ МІСТО. ОСВІТА», яка презентуватиме історію, здобутки та інновації київської освіти 4. Створення VR-туру «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА» та 10 відео- кейсів про заклади освіти Києва з використанням сучасних прийомів візуалізації матеріалу. |   9. Соціальна ефективність проекту та його загальнодоступність*(наприклад, інклюзивність, кількість потенційних користувачів проекту, в тому числі безоплатно, інформація про те, яким чином забезпечується загальнодоступність проекту, зокрема, опис та кількісні показники тощо)* \*   |  | | --- | | Це загальнодоступний інформаційний продукт, який буде популяризувати історію та досягнення київської освіти серед отримувачів знань, батьків, майбутніх педагогів та педагогів. Він інклюзивний і в розумінні не лише доступності цієї інформації для людей з обмеженими можливостями, але і для людей, які мають інші соціальні обмеження – низьку фінансову спроможність, щоб приїхати до Києва та ознайомитися з закладами освіти, людей третього віку тощо. |    10. Бюджетна ефективність проекту*(наприклад, збільшують видатки бюджету (після реалізації потребують подальшого фінансування), проект може бути самоокупним (у такому разі зазначити за рахунок яких джерел), реалізація проекту може призводити до економії бюджетних коштів тощо)*\*   |  | | --- | | Проект для розвитку планує залучати іноземні грантові кошти для розвитку діджиталізації Києва, планує залучення спонсорів-компаній виробників комп’ютерної та мобільної техніки*.* |     11. Інформація щодо інноваційності проекту   |  | | --- | | Київські заклади освіти нині не мають презентацій своєї історії та досягнень з використанням високих технологій та технологій складної візуалізації. Жоден навчально-виробничий підрозділ вишів Києва не виготовив пропоновану автором проекту продукцію хоча б для свого вишу, а не те що для міста. Відтак «ЖИВЕ МІСТО. ОСВІТА» планує інституалізувати цей процес через створення навчально-виробничого підрозділу, випробувати методики навчання в царині цих технологій, створити інтернет-портал та напрацювати модель інформаційних продуктів високої складності. |    12. Очікуване фінансування з бюджету міста Києва\*   |  | | --- | | 2 999 508 грн |   13. Інформація про співфінансування (співучасть) у проекті *(обсяг додаткових коштів (матеріальних ресурсів), етапність виконання робіт та інша інформація)*   |  | | --- | | Проект пропонується реалізувати в п'ять етапів:   1. Створення НВЦ доповненої та віртуальної реальності – січень-травень 2020 2. Проведення ворк-шопів та тренінгів – травень-липень 2020 3. Створення розділів сайту «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА» – січень-вересень 2020 4. Створення презентаційного VR–туру «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА» – травень-вересень 2020 5. Створення відео кейсів про знакові заклади освіти Києва – січень-грудень 2020 |   14. Очікуваний термін реалізації проекту\*   |  | | --- | | Грудень 2020 |    15. Орієнтовний план заходів з реалізації проекту *(календарний план робіт та/чи послуг, які необхідно придбати для реалізації проекту)*   |  | | --- | | Придбання обладнання та ПЗ для НВЦ доповненої та віртуальної реальності – січень-травень 2020  Проведення ворк-шопів та тренінгів, придбання витратних матеріалів – травень-липень 2020  Створення розділів сайту «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА», наповнення їх контентом, написання науково-популярних текстів, редагування, опрацювання архівних та фотоматеріалів – січень-вересень 2020  Створення презентаційного VR–туру «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА», програмування мобільного додатку, дизайн, тестування – травень-вересень 2020  Створення відео кейсів про знакові заклади освіти Києва – написання сценаріїв, зйомки об’єктів та експертів, виготовлення відео 360, виготовлення комп’ютерної графіки, монтаж та титрування, викладання на ресурс – січень-грудень 2020 |   16. Ризики (перешкоди) у реалізації проекту, на які слід звернути увагу   |  | | --- | | Незначна кількість фахівців, які здатні виконати роботи такої складності, тривалість тендерних закупівель на обладнання та ПЗ, можлива незацікавленість закладів освіти в створенні таких продуктів, складність та тривалість в часі виготовлення інноваційних продуктів . |   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \* зірочкою позначені обов'язкові до заповнення поля. | | | |
| **Лідер команди проекту та інші учасники Команди, якщо є\***(можуть бути не лише мешканці Києва)  Прізвище\* Ангелова  Ім'я\* Мар’яна  По батькові\* Степанівна  Дата народження \* 12.09.1961 р.  Серія і номер паспорта (або посвідки на проживання): СО 123318  Телефон(-и)\*  +380 67 741 88 27  Адреса реєстрації\* м. Київ, вул. М. Коцюбинського, 2, кв.23   |  | | --- | |  |   Адреса проживання\*   |  | | --- | | м. Київ, вул. М. Коцюбинського, 2, кв.23 |   Електронна пошта\*   |  | | --- | | marjanast@ukr.net |     Посилання на веб-сторінку, або сторінку у соціальних мережах   |  | | --- | | <https://www.facebook.com/marjana.angelova>, <https://www.facebook.com/livingcitykyiv/> | | | | |
| Додаткова інформація:\*  Серед учасників Команди є автор електронної петиції, яка набрала більше 1000 голосів, або автор (лідер команди) проекту-переможця ГБ:                           **Так**     Ні  Реквізити електронної петиції: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Реквізити проекту-переможця: ГБ 2018. Проект 362 «ЖИВЕ МІСТО»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \* всі поля, що обов'язкові для заповнення  **Додатки до заявки**  1. Бюджет проекту\*   |  | | --- | |  |   **Кошторис проекту «ЖИВЕ МІСТО.ОСВІТА».**  **Віртуальний музей освіти Києва**   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **ЗАКУПІВЛЯ ОБЛАДНАННЯ ТА ПЗ ДЛЯ ЛАБОРАТОРІЇ ДОПОВНЕНОЇ ТА ВІРТУАЛЬНИХ РЕАЛЬНОСТІ** | | | | | **Найменування** | **Необхідна кількість** | **Ціна за одиницю, грн** | **Вартість, грн** | | **Робоче місце** | | | | | Персональний комп’ютер | 7 | 40 500 | 283 500 | | Монітор | 9 | 4050 | 36 450 | | Мишка та клавіатура | 7 | 1350 | 9450 | | Графічні планшети Wacom | 7 | 2700 | 18 900 | | **Всього:348 300 грн** | | | | | **VR для ПК** | | | | | HTC VIVE ProFull | 1 | 27 000 | 27 000 | | **Мобільний AR/VR** | | | | | Планшет SamsungTab | 1 | 21 600 | 21 600 | | Маска для мобільного VR | 1 | 2500 | 2500 | | **Всього: 51 100 грн** | | | | | **Програмне забезпечення** | | | | | UnityPro | 2 | 40 500 | 81 000 | | AutodeskMaya | 7 | 27 000 | 189 000 | | Edius Pro 9 | 1 | 15 390 | 15 390 | | **Всього: 285 390 грн** | | | | | **Всього: 684 790 грн** | | | | | **ПРОВЕДЕННЯ ВОРК-ШОПІВ ТА ТРЕНІНГІВ З VR та 3D-МОДЕЛЮВАННЯ** | | | | | Проведення воркшопів та тренінгів на 100 чоловік |  | 54 000 | 54 000 | | Витратні матеріали |  | 5800 | 5800 | | **Всього: 59 800** | | | | | **ПОСЛУГА З ВИГОТОВЛЕННЯ МОБІЛЬНОГО ДОДАТКА ТА ПРЕЗЕНТАЦІЙНОГО VR-ТУРУ «ЖИВЕ МІСТО. ОСВІТА»** | | | | | Програміст | 1 | 176 000 | 176 000 | | Дизайнер мобільного додатка | 1 | 44 000 | 44 000 | | Дизайнер 3D | 1 | 88 000 | 88 000 | | Тестувальник | 1 | 44 000 | 44 000 | | Менеджер vr-частини | 1 | 88 000 | 88 000 | | **Всього: 440 000** | | | | | **ПОСЛУГА ЗІ СТВОРЕННЯ РОЗДІЛІВ САЙТУ «ЖИВЕ МІСТО ОСВІТА»** | | | | | Менеджери проекту | 2 | 90 000 | 180 000 | | Редактори | 3 | 30 000 | 90 000 | | Дизайнери | 2 | 60 000 | 120 000 | | Фотограф-оператор | 1 | 50 000 | 50 000 | | Автори науково-популярних текстів | 2 | 50 000 | 100 000 | | **Всього: 540 000** | | | | | **ПОСЛУГА ЗІ СТВОРЕННЯ ВІДЕОКОНТЕНТУ - 10 ВІДЕОКЕЙСІВ** | | | | | Режисери | 2 | 110 000 | 220 000 | | Оператори | 2 | 90 000 | 180 000 | | Сценаристи | 2 | 100 000 | 200 000 | | Комп’ютерні графіки | 2 | 50 000 | 100 000 | | Авторський нагляд | 1 | 45 000 | 40 000 | | Оренда техніки |  | 35 000 | 35 000 | | **Всього: 775 000** | | | | | **Повна сума за послуги: 2 499 590 грн** | | | | | **Обов’язковий резерв кошторису : +20% = 499 918 грн** | | | | | **Повна сума для реалізації проекту: 2 999 508 грн** | | | |   \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \* До бюджету проекту включаються всі види робіт, які необхідно здійснити для реалізації проекту (передпроектні дослідження, розробка проектно-кошторисної документації, виконання робіт, закупівля матеріалів, обладнання, технічний нагляд, авторський нагляд та інше)  2. Фото, схема, креслення, презентації, що демонструють очікуваний результат  3. Копія паспорта, або посвідки на проживання (для тих, хто подає проект у пункті супроводу, за умови відсутності у особи електронного цифрового підпису або BankID )    **Згода на обробку персональних даних:**  Відповідно до Закону України "Про захист персональних даних" від 01.06.2010 N 2297-VI я,  Ангелова Мар’яна Степанівна\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, *(прізвище, ім'я та по батькові повністю)*  даю згоду на обробку моїх персональних даних, вказаних в пункті 4 цього бланку-заяви виключно для реалізації Програми "Громадський бюджет міста Києва". | | | |
| 05.03.2019 *Дата* | | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Підпис* | |
| **Я погоджуюсь, що:**  заповнений бланк (за виключенням персональних даних) буде опубліковано на сайті виконавчого органу Київської міської ради (Київської міської державної адміністрації) в розділі "Громадський бюджет";  цей проект (ідея) може вільно використовуватися Київською міською радою та її виконавчими органами, у тому числі поза межами реалізації громадського бюджету;  на можливість модифікації, об'єднання проекту з іншими завданнями, а також її реалізації в поточному режимі;  можливе уточнення проекту, якщо його реалізація суперечитиме Законам України чи сума для реалізації у поточному бюджетному році перевищить максимальний обсяг коштів, визначених на його реалізацію. | | | |
| 05.03.2019  *Дата* | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Підпис лідера команди* | Ангелова Мар’яна Степанівна *П. І. Б. лідера команди* |  |
| **ПІДТВЕРДЖЕННЯ ПРО ПРИЙОМ ПРОЕКТУ**  **Заповнюється відповідальною особою робочої групи**  Номер у реєстрі проектів:  П. І. Б. та підпис особи, що реєструє: | | |  |
|  |  |  |  |