

**Anexa 1**

**FORMULARUL CERERII DE FINANȚARE**

**TITLUL PROIECTULUI**

Transformarea Muzeului Golești în Muzeu Viu

**LOCAȚIA PROIECTULUI (țară / țări, regiuni, orase), codul NUTS RO031**

Orașești, str. Banul Radu Golescu nr. 1, cod poștal 117717, jud. Argeș, România,

**A. INFORMAȚII PRIVIND SOLICITANTUL ȘI PARTENERII<sup>1</sup>**

**1.1. SOLICITANT**

Denumirea organizației	Muzeul Viticulturii și Pomiculturii Golești
Denumirea organizației în engleză	Golesti Vituculture and Fruit Growing Museum
Codul Unic de Înregistrare-CUI	4469558, Trezoreria Pitești, jud. Argeș
Tipul organizației	Instituție publică de cultură în subordinea Consiliului Județean Argeș
Adresa sediului social, inclusiv codul poștal	Orașești, str. Banul Radu Golescu, nr. 1, cod poștal 117717, jud. Argeș, România,
Număr telefon, fax	Tel.:004 0248 266 364, fax: 004 0248 265 148
Adresă post electronică	<a href="mailto:cmngolesti@yahoo.com">cmngolesti@yahoo.com</a>
Pagină internet	<a href="http://www.muzeulgolesti.ro">www.muzeulgolesti.ro</a>

**1.2. REPREZENTANTUL LEGAL**

<sup>1</sup> Informațiile solicitate despre parteneri trebuie furnizate doar în cazul proiectelor în parteneriat.

Nume, prenume	Pally Filofteia
Functia	Director General
Număr de telefon	004 0722 225 160
Număr de fax	004 0248 265 148
Adresă post electronică	<a href="mailto:cmngolesti@yahoo.com">cmngolesti@yahoo.com</a> <a href="mailto:filofteiapally@yahoo.com">filofteiapally@yahoo.com</a>

### 1.3. PERSOANA DE CONTACT

Nume, prenume	Călin Gerard
Functia	muzeograf
Număr de telefon	004 0723147685
Număr de fax	004 0248 265 148
Adresă post electronică	<a href="mailto:cmngolesti@yahoo.com">cmngolesti@yahoo.com</a> <a href="mailto:gerard79calin@gmail.com">gerard79calin@gmail.com</a> <a href="mailto:gerard79calin@yahoo.com">gerard79calin@yahoo.com</a>

### 1.4. DESCRIEREA SOLICITANTULUI (istoric, activități)

a. Vă rugăm să menționați când a fost înființată organizația și care sunt activitățile sale principale (*maxim 1/2 pagină*):

Muzeul Golești a fost înființat în anul 1939, prin Legea nr. 296/ 7 iunie, promulgată prin decret regal semnat de Carol al II-lea. Inițial, s-a numit „Muzeul Dinicu Golescu”, patrimoniul muzeal cuprinzând ansamblul medieval al boierilor Golești, format din: Conacul Goleștilor, Coala Slobodă Obtească, Foișorul de Pază, Bolnița banului Radu Golescu, Baia turcească, dependințele conacului în care au fost amenajate Secția de Etnografie și Artă populară din Județul Argeș și Secția de Istorie a Goleștilor.

Titlatura Muzeul Viticulturii și Pomiculturii-Golești a fost stabilită prin Legea nr. 311/2003, instituția fiind amplasată în orașul Tefnești, județul Argeș, strada Banul Radu Golescu, la km 11 pe DN 7 Pitești-București, pe o suprafață de 14 ha, unde patrimoniul muzeal este structurat în două mari muzee: Secția Aer Liber și Secția Istorie - Etnografie.

Secția Aer liber s-a dezvoltat permanent, în prezent aceasta deține un număr de 167 de monumente de arhitectură tradițională, amplasate pe o suprafață de 10 ha, grupate în gospodării pomicole, viticole, pomi-viticole, construcții specializate, ateliere meșteșugărești și peste 57.000 de obiecte muzeale.

În perioada sărbătorii în Parcul Goleștilor sunt organizate, în vacanțele de vară, tabere de meșteșuguri populare, în cadrul cărora copiii, adulții, dar și persoanele cu dizabilități, îndrumați

de aprecia i creatori populari, înva tainele practic rii me te ugurilor.

Organizarea de expozi ii, tabere de crea ie, târguri de me teri populari (organizate anual, de peste 20 de ani, la care particip me teri consacra i din toat ara), manifest ri cultural-artistice, simpozioane de nivel na ional, sesiuni tiin ifice de comunic ri, publica ii (Anuarul *MUSEUM. Studii i Comunic ri tiin ifice*, ajuns la volumul XII, Catalog Fiii Arge ului) constituie modalit i de valorificare a patrimoniului muzeal, dar i de perpetuare a tradi iilor populare, materiale i spirituale.

Pentru petrecerea timpului liber, Muzeul Viticulturii i Pomiculturii - Gole ti a înfiin at, în anul 2009, un parc hipic în care se organizeaz cursuri de ini iere în echita ie, manej, plimb ri cu tr sura.

- b. V rug m s furnizati informatii cu privire la cele mai importante dou proiecte finantate din granturi / alte surse pe care organizatia le-a implementat în ultimii trei - cinci ani, relevante pentru domeniul prezentului proiect (dac este cazul):

Proiect 1

Titlul proiectului	R d cinile tradi iei-Ol ritul în Arge
Obiective	<p>Proiectul încurajeaz valorificarea patrimoniului cultural na ional imaterial, dar i formarea profesional prin intermediul muzeului.</p> <p>- Proiectul exploreaz , împreun cu beneficiarii, noi modalit i de dezvoltare a programelor educa ionale prin lec ii aplicate, care utilizeaz resursele culturale.</p> <p>Obiective specifice:</p> <p>- promovarea în fa a factorilor de decizie, precum i în fa a beneficiarilor, a educa iei prin intermediul patrimoniului material i imaterial;</p> <p>- valorificarea func iei educative a muzeului prin dezbateri, prelegeri i ateliere meste ug re ti, r spunzând cerin elor cadrelor didactice implicate în proiect.</p> <p>Constituirea unui mediu educa ional accesibil cadrelor didactice i elevilor, care pot desf ura, în viitor, ac iuni culturale extra colare.</p> <p>Cre terea num rului de vizitatori.</p>
Stadiu <sup>2</sup>	Finalizat
Rezultate pariale sau finale <sup>3</sup>	<p>- un studiu sociologic realizat în peste 30 de coli i licee din jude ul Arge , pentru a identifica cerin ele proiectului;</p> <p>- 2 parteneriate încheiate cu institu ii publice de prestigiu din</p>

<sup>2</sup> În evaluare, implementare, finalizat

<sup>3</sup> În prezent, dac este cazul

	<p>domeniul muzeal în vederea consultării pentru realizarea proiectului;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- parteneriat cu artiști plastici și meșteșugari populari</li> <li>- 20 de parteneriate cu școli și licee din județul Argeș;</li> <li>- 1000 pliante, 100 afișe în format A2, 2 meshuri în format 2mx5m, 1000 cataloage cu "Ghidul olarului amator", 1000 DVD - "Ghidul olarului amator";</li> <li>- un site web dedicat, interactiv;</li> <li>- două conferințe de presă realizate;</li> <li>- o tabără de meșteșuguri realizată;</li> <li>- o expoziție realizată;</li> <li>- 10.000 de persoane care vizitează expoziția anual;</li> </ul>
Valoare	69.200, 00 lei
Activități principale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cercetare și documentare;</li> <li>- Studiu sociologic;</li> <li>- Editarea și tipărirea materialelor promoționale;</li> <li>- Promovarea proiectului;</li> <li>- Elaborarea acțiunilor programului;</li> <li>- Desfășurarea proiectului;</li> <li>- Realizarea unei expoziții și a unui catalog despre olărit;</li> <li>- Monitorizarea, evaluarea și raportarea proiectului.</li> </ul>
Surse de finanțare	<p>Finanțare nerambursabilă AFCN: 38.000,00 lei</p> <p>Contribuția proprie a solicitantului: 31.200, 00 lei.</p>
Nume finanțator	AFCN, Bdl. Unirii, nr 22, etaj 2 Sector 3, O.P 4, Cod poștal 030833, București

#### Proiect 2

Titlul proiectului	Istoria Goleștilor - noi tehnici de abordare digitală
Obiective	- Valorificarea patrimoniului cultural mobil și imobil și promovarea Muzeului Golești prin restaurarea și reorganizarea expoziției permanente a secției de istorie distruse în incendiul din 27 septembrie

	<p>2011.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cresterea numarului de vizitatori care primesc informatii legate de rolul si locul Golestilor in istoria si cultura nationala si europeana prin intarirea capacitatii institutionale - reamenajarea sectiei de istorie.</li> </ul> <p>Obiective specifice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Educarea si dezvoltarea audientei prin prezentarea integrata a istoriei Golestilor in istoria nationala si europeana;</li> <li>- Cresterea impactului expozitiei asupra publicului vizitator prin noi forme de expresie cultural , prezent ri multimedia;</li> <li>- Cresterea numarului de vizitatori din randul persoanelor cu dizabilitati facilitand accesul acestora in spatiul expozitional prin amenajari specifice, conform normelor legale in vigoare.</li> </ul>
Stadiu <sup>4</sup>	Finalizat
Rezultate parțiale sau finale <sup>5</sup>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- un studiu sociologic realizat in scoli si licee din judetul Arges, dar si in randul persoanelor adulte, institutii publice, agentii de turism, societati comerciale pentru a identifica modalitatile de prezentare optime cerute de potentialul public vizitator;</li> <li>- 2 parteneriate încheiate cu institutii publice de prestigiu din domeniul muzeal in vederea consultarii pentru realizarea tematicii;</li> <li>- cladirea sectiei de istorie, parte a ansamblului feudal al Golestilor, restaurata;</li> <li>- 500 de obiecte de patrimoniu i imagini în format digital selectate pentru a fi prezentate în cadrul expozi iei;</li> <li>- 20 panouri, 10000 pliante, 500 afi e format A2, 2 meshuri format 2mx5m, 1000 cataloage de prezentare, 1000 invita ii realizate;</li> <li>- 1000 DVD cu expozitia;</li> <li>- un site web dedicat, interactiv;</li> <li>- dou conferin e de pres realizate;</li> <li>- o expozi ie realizat ;</li> <li>- 40000 de persoane care viziteaza expozi ia anual;</li> </ul>
Valoare	468 300, 00 lei
Activit ti principale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cercetare si documentare;</li> <li>- Restaurarea spatiului expozitional;</li> <li>- Realizarea tematicii expozitionale;</li> </ul>

<sup>4</sup> În evaluare, implementare, finalizat

<sup>5</sup> În prezent, dac este cazul

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selectarea și structurarea materialelor pentru expoziție;</li> <li>- Realizarea și achiziționarea materialelor necesare expoziției: vitrine, manechine, postamenți, roll-up, panouri proiectie, spoturi luminoase, instalație sunet, materiale audio-vizuale (tablete, video-proiector);</li> <li>- Realizarea materialelor promotionale;</li> <li>- Promovarea expoziției;</li> <li>- Realizarea expoziției;</li> <li>- Deschiderea expoziției;</li> <li>- Monitorizarea, evaluarea și raportarea proiectului</li> </ul>
Surse de finanțare	Finanțare nerambursabil AFCN: 63 000.00 lei Contribuția proprie a solicitantului: 405 300.00 lei
Nume finanțator	AFCN, Bdl. Unirii, nr 22, etaj 2 Sector 3, O.P 4, Cod poștal 030833, București

c. Vă rugăm să specificați dacă prezentul proiect (sau unele dintre activitățile propuse) face obiectul unei alte solicitări de finanțare din fonduri publice (dacă este cazul, specificați activitățile respective care sunt finanțate din alte surse publice):

**NU**

*În cazul unui răspuns afirmativ la punctul c, vă rugăm detaliați aici*

d. Vă rugăm să specificați dacă solicitantul a mai primit anterior finanțări în cadrul Mecanismului Financiar SEE?

**NU**

#### **PARTENERI**

Vă rugăm să furnizați informații despre fiecare partener.

##### **Partener 1**

<b>Denumirea organizației</b>	Institutul National al Patrimoniului
-------------------------------	--------------------------------------

<b>Denumirea organizatiei în englez</b>	National Institute for Cultural Heritage
<b>Codul Unic de Înregistrare - CUI</b>	10444949
<b>Tipul organizatiei</b>	institutie public
<b>Adresa sediului social, inclusiv codul postal</b>	str. Ienăchiu Văcărescu nr. 16, Sector 4, București 040157
<b>Număr telefon, fax</b>	Telefon: ; 021-336-5424; Fax: 021-336-9904; 021-336-5069
<b>Adresă electronică</b>	secretariat@patrimoni.ro
<b>Pagină internet</b>	www.patrimoni.ro
<b>Nume, prenume reprezentant legal</b>	Năstase Radu Petre
<b>Functia</b>	Director general
<b>Date de contact ale reprezentantului legal (telefon, fax, poșta electronică)</b>	021-336-6073, secretariat@patrimoni.ro

a. Vă rugăm să menționați când a fost înființată organizația și care sunt activitățile sale principale (maxim 1/2 pagină):

Institutul National al Patrimoniului a fost înființat în 2009, prin Legea nr. 329 și are conform HG. nr. 593/2011, următoarele atribuții principale:  
 Gestionează fondurile destinate cercetării, expertizării și executării lucrărilor de consolidare-restaurare și punere în valoare a monumentelor istorice, prin Programul National de Restaurare a Monumentelor Istorice, finanțat de la bugetul de stat;  
 Gestionează, prin acordarea de credite, sumele provenite din aplicarea timbrului monumentelor istorice, precum și din alte surse cu aceeași destinație;  
 Elaborează Programul National de Restaurare a Monumentelor Istorice și asigură atribuirea contractelor de proiectare și execuție a lucrărilor de restaurare, conservare, protecție și punere în valoare a obiectivelor cuprinse în acesta;  
 Elaborează dosarele pentru monumentele istorice propuse a fi incluse în Lista patrimoniului mondial;  
 Elaborează și actualizează periodic Lista Monumentelor Istorice [LMI] din România;  
 Gestionează Registrul specialistilor, experților și verificatorilor tehnici, precum și procedurile de atestare și înscriere în acesta, în conformitate cu metodologia aprobată prin ordin al ministrului culturii și patrimoniului național;  
 Poate declanșa procedura de clasare a bunurilor imobile și a bunurilor imobile aflate în

pericol și poate elabora dosarele de clasare conform Normelor metodologice de clasare și inventariere a monumentelor istorice, aprobate prin ordin al ministrului culturii;  
Realizează și pune în valoare, în interes public, baze naționale de date pentru patrimoniul arheologic, patrimoniul cultural mobil, patrimoniul cultural imaterial și resursele informaționale asociate. Acestea includ: baza națională de date a inventarului patrimoniului cultural național mobil și a patrimoniului clasat, baza națională de date a Repertoriului Arheologic Național [RAN] și sistemul informațional geografic aferent, baza națională de date a arhitecturii vernaculare din muzeele în aer liber, Registrul bunurilor culturale distruse, disp. rute, furate sau exportate ilegal, Catalogul colectiv național al c. r. t. v. v. e. h. i., baza de date a patrimoniului imaterial, baza de date a specialiștilor și experților în domeniul patrimoniului cultural mobil, Registrul arheologilor, baza de date a muzeelor și colecțiilor și altele;  
Îndeplinește funcția de agregator național în procesul de implementare a Programului național pentru digitizarea resurselor culturale naționale și crearea Bibliotecii Digitale a României - componentă a bibliotecii digitale europene - [www.europeana.eu](http://www.europeana.eu), asigurând interfata dintre furnizorii de conținut, respectiv instituții publice sau alte organizații deținătoare de resurse culturale, și serviciile tehnice care gestionează programul la nivel comunitar;  
Oferă asistență tehnică și de specialitate instituțiilor culturale, întreține programul DOCPAT pentru documentarea patrimoniului cultural, precum și alte sisteme informatice și aplicații utilizate de către operatorii culturali;  
Întreține și dezvoltă site-ul web al patrimoniului cultural din România [E-patrimoniu.ro](http://E-patrimoniu.ro) și portalul național [Culturalia.ro](http://Culturalia.ro);  
Editează „Revista monumentelor istorice” și „Buletinul monumentelor istorice”, precum și alte publicații de specialitate.

b. Vă rugăm să furnizați informații cu privire la cele mai importante două proiecte finanțate din granturi / alte surse pe care organizația le-a implementat în ultimii trei - cinci ani, relevante pentru domeniul prezentului proiect (dacă este cazul):

**Proiect 1**

<b>Titlul proiectului</b>	CARARE-Connecting ARchaeology and ARchitecture in Europeana
<b>Obiective</b>	CARARE a fost o rețea de bune practici, în cadrul programului ICT Policy Support Programme, care a cuprins 29 de parteneri din 20 de țări, incluzând ministere, instituții ale patrimoniului cultural, muzee de arheologie, institute de cercetare, arhive și furnizori de tehnologie. Proiectul a avut ca obiective: crearea unei infrastructuri pentru sporirea conținutului arheologic și arhitectural în Biblioteca Digitală Europeană; accesibilizarea prin <i>Europeana</i> a materialului digital al partenerilor, privitor la domeniul arheologie și arhitectură



	(situri arheologice, monumente istorice, locuri ale memoriei); agregarea conținutului digital și livrarea de servicii; validarea și accesibilizarea conținutului de tip realitate virtual 3D prin <i>Europeana</i> .
<b>Stadiu</b>	Finalizat
<b>Rezultate parțiale sau finale</b>	2 milioane de obiecte digitale expuse în <i>Europea</i> 75 de colecții deținute de parteneri au fost digitizate, descrise cu metadate și furnizate la <i>Europeana</i> . prima implementare a EDM [Europeana Data Model], noul model de date al <i>Europeana</i> ; furnizarea de obiecte în format 3D în <i>Europeana</i> . implementarea unei interfețe cartografice de care demonstrează potențialul dezvoltării de aplicații pentru planificarea de trasee în <i>Europeana</i> .
<b>Valoare</b>	5.375.000 euro; 4.300.000 euro contribuția Comisiei Europene
<b>Activități principale</b>	definirea unei scheme specifice de metadate; definirea unei mapări a schemei CARARE la formatul EDM [Europeana Data Model]; realizarea instrumentului soft pentru normalizarea metadatelor și ingerarea MINT; pregătirea metadatelor pentru ingerare în <i>Europeana</i> ; testarea formatului EDM; elaborarea — împreună cu biroul <i>Europeana</i> — unei metodologii pentru conținutul 3D; dezvoltarea unui sistem cartografic pilot accesibil online pe site-ul proiectului.
<b>Surse de finanțare</b>	Comisia Europeană și cofinanțarea partener
<b>Nume finanțator</b>	ICT Policy Support al Comisiei Europene

## Proiect 2

<b>Titlul proiectului</b>	AthenaPlus - Access to cultural heritage networks for <i>Europeana</i> [Acces la rețelele de patrimoniu cultural pentru <i>Europeana</i> ]
<b>Obiective</b>	AthenaPlus este o rețea de bune practici, în cadrul programului european CIP (Competitiveness and Innovation Programme [Programul Competitivitate și Inovatie]), la care participă 40 de parteneri din 21 de State Membre.  AthenaPlus extinde experiența de succes acumulată în proiectul anterior ATHENA — în cadrul căruia au fost dezvoltate formatul de metadate LIDO [Lightweight Information Describing Objects],

	<p>format promovat de ICOM/CIDOC si MINT (ATHENA Ingestion Server and Mapping Tool [Serverul de Ingerare si Instrumentul de Mapare Athena]), utilizate pe larg în întregul ecosistem de proiecte al Bibliotecii Digitale Europene (<i>europa.eu</i>), pentru a avansa si a completa infrastructura operational si instrumentele dezvoltate pentru sprijinirea muzeelor si a altor institutii culturale în eforturile lor de a-si oferi continutul digital prin <i>Europeana</i>.</p> <p>Principalele obiective ale proiectului AthenaPlus sunt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>s contribuie la <i>Europeana</i> cu peste 3,6 milioane de înregistrari metadate, provenind atât din sectorul public, cât si din cel privat, focalizându-se mai ales pe continutul muzeal;</li> <li>s îmbunătățească utilizarea, regăsirea si reutilizarea continutului expus în <i>Europeana</i>, rafinând gestiunea terminologiilor multilingve, exportul în SKOS (Simple Knowledge Organisation System [Sistemul Simplu de Organizare a Cunostintelor]), si instrumentele de publicare/API (Application Program Interface [Interfata programata]) pentru furnizorii de continut;</li> <li>s experimenteze reutilizarea metadatelor îmbogățite, adaptat utilizatorilor cu cerinte diferite (turisti, scoli, cercetatori), folosindu-se de instrumente care facilitează dezvoltarea de expozitii virtuale si de aplicatii turistice si didactice, pentru a fi integrate în repozitele <i>Europeana</i> si în repozitele agregatorilor nationali sau a furnizorilor individuali de continut.</li> </ul>
<b>Stadiu</b>	În desfășurare: 1 martie 2013 - 30 august 2015
<b>Rezultate parțiale sau finale</b>	Peste 800.000 de obiecte digitale expuse în <i>Europeana</i> . În final vor fi 3,6 milioane de obiecte digitale expuse.
<b>Valoare</b>	4.117.204 euro
<b>Activități principale</b>	elaborarea metadatelor pentru exponate; dezvoltarea softului de ingerare si conversie.
<b>Surse de finantare</b>	Comisia Europeană + cofinantarea participantilor
<b>Nume finantator</b>	Programul ICT-PSP-CIP

Organizația este plătitoare de TVA?	<b>N</b>
-------------------------------------	----------

	<b>u</b>	
--	----------	--

#### Partener 2

<b>Denumirea organizatiei</b>	Asociatia pentru Dezvoltare Urbana
<b>Denumirea organizatiei în englez</b>	Urban Development Organization
<b>Codul Unic de Înregistrare - CUI</b>	25066833
<b>Tipul organizatiei</b>	organizatie non-profit
<b>Num r de înregistrare în Registrul Asociatiilor si Fundatiilor (dac este cazul)</b>	150/20.10.2009
<b>Adresa sediului social, inclusiv codul postal</b>	str. Stirbei Voda, nr 158, bl 23A ap7, sector 1, Bucuresti, 010121
<b>Num r telefon, fax</b>	0722594485/0216372073
<b>Adres post electronic</b>	dan.patzelt@procivic.ro
<b>Pagin internet</b>	www.procivic.ro
<b>Nume, prenume reprezentant legal</b>	Dan Patzelt
<b>Functia</b>	presedinte
<b>Date de contact ale reprezentantului legal (telefon, fax, post electronic )</b>	0722594485, dan.patzelt@procivic.ro

a. V rug m s mentionati când a fost înfiintat organizatia si care sunt activit ile sale principale (maxim 1/2 pagin ):

Asocia ia pentru Dezvoltare Urban este o organiza ie non-guvernamental din România fondat în 2009, a c rei misiune este s g seasc solu ii la unele probleme ale comunit ii pentru o dezvoltare durabil a acesteia. Cele 25 proiecte ini iate de asocia ie ofer solu ii la

probleme de siguranță rutieră, de colectare selectivă a deeurilor, educație, turism. Obiectivele principale sunt de a încuraja inovarea și modernizarea prin punerea în aplicare a acestui tip de proiecte și de a iniția programe care pot servi drept exemplu în diferite domenii ale dezvoltării umane.

b. Vă rugăm să furnizați informații cu privire la cele mai importante două proiecte finanțate din granturi / alte surse pe care organizația le-a implementat în ultimii trei - cinci ani, relevante pentru domeniul prezentului proiect (dacă este cazul):

**Proiect 1**

<b>Titlul proiectului</b>	Simte Arta in 6 muzee
<b>Obiective</b>	Obiectivul proiectului consta in facilitarea accesului persoanelor cu dizabilitati in muzeele din Romania.
<b>Stadiu</b>	finalizat
<b>Rezultate finale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- achiziția a doua lize electrice și instalarea unui covor tactil de 170 metri;</li> <li>- realizarea a 18 transpuneri 3D, după unele tablouri ale muzeelor partenere și printarea a 100 cataloage în Braille, destinate persoanelor cu deficiențe de vedere;</li> <li>- achiziția a 3 ghiduri audio;</li> <li>- 119 vizite și 118 ateliere organizate în cadrul muzeelor partenere;</li> <li>- 1770 beneficiari direcți și 440 beneficiari indirecti;</li> <li>- 3 interpreți mimico-gestuali implicați în proiect;</li> <li>- 230 ore de voluntariat.</li> </ul>
<b>Valoare</b>	55.000 Euro
<b>Activități principale</b>	Activități principale: organizarea de vizite și ateliere în cadrul muzeelor partenere pentru persoanele cu dizabilitati, realizarea de transpuneri 3D după unele tablouri ale muzeelor partenere, achiziția de echipamente pentru facilitarea accesului persoanelor cu dizabilitati in muzee.
<b>Surse de finanțare</b>	sponsorizare, direcționarea 2% din impozitul pe venit
<b>Nume finanțator</b>	Fundatia Orange

**Proiect 2**

<b>Titlul proiectului</b>	Simte Arta (2011-2013)
<b>Obiective</b>	Obiectivul proiectului consta in facilitarea accesului persoanelor cu dizabilita i in muzeele din Romania.
<b>Stadiu</b>	finalizat
<b>Rezultate parțiale sau finale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 38 vizite gratuite pentru aproximativ 500 de persoane cu dizabilita i si inso itorii acestora in cele doua muzee partenere,</li> <li>- 20 ateliere de creativitate pentru copii,</li> <li>- reproduceri ale exponatelor in bazorelief pentru pesoanele cu dizabilita i de vedere,</li> <li>- informa ii despre muzee si expozi ii in limbaj Braille,</li> <li>- un Ghid de Bune Practici care va sta la baza unor ini iative viitoare in alte institu ii culturale,</li> <li>- DVD-uri si brosurile cu marturii ale vizitatorilor,</li> <li>- 56 de apari ii in presa,</li> <li>- 1 interviu radio.</li> </ul>
<b>Valoare</b>	20.000 Euro
<b>Activit ti principale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizarea de vizite si ateliere gratuite in doua muzee din Bucuresti: Muzeul de Istorie Naturala "Grigore Antipa" si Muzeul aranului Roman;</li> <li>- Îmbunata irea accesului persoanelor cu dizabilita i in cele doua muzee.</li> </ul>
<b>Surse de finantare</b>	finantare nerambursabila
<b>Nume finantator</b>	Administratia Fondului Cultural National

Organiza ia este pl titoare de TVA?						<b>N u</b>
-------------------------------------	--	--	--	--	--	----------------

## B. DESCRIEREA PROIECTULUI

### 2.1. REZUMAT (maxim 1 pagin )

**Acest subcapitol se completeaz în limba englez !**

Rezumatul proiectului trebuie să includ următoarele puncte:

I. a) de ce este necesar proiectul (descrierea problemelor curente / provocărilor și referințe relevante la planurile și prioritățile publice, descrierea grupurilor țintă); b) care sunt obiectivele proiectului, rezultatele așteptate și c) care sunt indicatorii.

Dacă este cazul: II. a) modul în care vor fi consolidate relațiile bilaterale prin prezentul proiect; b) motivația pentru selectarea partenerului/partenerilor din statele donatoare; c) modul în care va contribui parteneriatul la îndeplinirea obiectivului proiectului.

Perisabilitatea obiectelor și tehnicile tradiționale de conservare a acestora pe un timp cât mai îndelungat, expunerile periodice, alternate cu lungi sederi în depozite sau arhive, precum și etalarea obiectelor în vitrine bine închise, private deseori de o bună vizibilitate a tuturor părților obiectului, ca să nu mai vorbim de sintagma *Nu atingeți obiectele!*, restricționează vizitatorul accesul la foarte multe informații pe care obiectul le-ar putea dezvălui.

Oferirea, alături de modelul expus, a unor imagini tridimensionale ale obiectului sau a unei replici din plastic/lemn/metal și explicarea modului de funcționare a acestuia, sau a utilității, a importanței sale, a contextului în care a fost creat oferă vizitatorului o mai bună informare asupra obiectului.

Astfel, scopul principal de arhivare 3D se va realiza prin scanări tridimensionale (laser, lumină), replici la scară reală și machete ale monumentelor de arhitectură și obiectelor de patrimoniu din Muzeul Golești, care vor fi prezentate publicului larg, elevilor din școli și licee, persoanelor cu nevoi speciale.

Scanarea 3D este cea mai modernă tehnică de conservare a patrimoniului, prin ea obținându-se detalii nanometrice despre obiecte, clădiri. Scanarea 3D pe lângă o matrită la nivel nanometric creează și planuri arhitecturale detaliate, care ulterior pot fi folosite de restauratori pentru analize de risc, analize de restaurare-conservare, copii ale originalelor. O astfel de "matrită" a unui obiect de patrimoniu ar trebui realizată periodic pentru a putea vedea diferențe de structură - degradarea.

O latură importantă a scanărilor tridimensionale este aceea că obiectele sunt expuse la risc minim în timpul scanării și matritării, apoi ele pot fi mai bine conservate, analize specifice putând fi făcute la distanță și fără ca obiectul să fie supus altor factori de degradare legați de transport, manevrabilitate etc. Crearea acestor modele tridimensionale presupune o interacțiune foarte scurtă cu originalul.

Unul din mijloacele de promovare a patrimoniului muzeului va fi îndeplinit prin crearea unei expoziții online, permanente, accesibile de oriunde din lume, contribuind la o mai bună înțelegere a societății tradiționale românești, obținând mai multe informații despre modul de viață, activitățile, meseriile, datinile și obiceiurile unei lumi aflate în pragul dispariției.

Informațiile vor fi integrate în biblioteca europeană europa.eu care va asigura o vizibilitate și mai mare a patrimoniului muzeal.

Crearea unui patrimoniu interactiv, care să redea realitățile etno-culturale ale satului tradițional va oferi dinamism expozițional și va atrage mai mulți vizitatori în muzeu.

Scopul final al proiectului este ca prin această oportunitate de finanțare Muzeul Golești să fie primul muzeu viu din România, în care activitățile sunt efectuate în mod tradițional oferind vizitatorului o imagine completă a satului românesc: căi care se plimba pe ulitele satului,

microfemra de animale, storcatoare de vin care pot fi folosite de doritori la storsul vinului, cazanul de tuica folosit pentru distilatul fructelor; in biserica si primaria din sat se organizeaza cununii religioase si nunti traditionale. in timpul vacantei de vara sunt organizate tabere de creatie populara pentru elevi si persoane cu deficiente.

Pentru acest scop vor fi realizate replici din lemn ale unor teacsurii si linuri care sa fie folosite pentru presarea strugurilor, ca demonstratie. Pentru cei care doresc sa-si stroarce strugurii in mod traditional, Muzeul le va sta la dispozitie cu aceste teacsurii si linuri in cadrul unor evenimente periodice. Vor fi realizate replici dupa: teascul cu pene - unicat in muzee etnografice, teascul cu un surub, teascul cu broaste, lin cu tarc din nulele impetite si lin cu capete de cai. Demonstratiile vor fi insotite de muzica populara autentica, interpretata de rapsozi argeseni consacrați. Vor fi organizate ateliere de pomicultura si viticultura cu elevi si cu persoanele interesate in scopul diseminarii informatiilor.

Vor fi realizate machete printate 3d in plastic la scara mica, a instalatiilor pomiviticole din Muzeul care vor fi prezentate, in scop didactic, elevilor din scoli argesene. acestea vor avea posibilitatea sa inteleaga modul de realizare, asamblare si functionare a teascutilor, linurilor, cazanelor de distilat fructele.

Se vor realiza parteneriate cu Centrul Creatiei Arges, Corul Ars Nova, Formatia Doina Argesului, scoli generale si licee din jud. Arges, mesteri populari care sa realizeze replici ale instalatiilor.

De asemenea in cadrul directiei de terapie cu cai se vor realiza sei speciale in care persoanele cu diferite dizabilitati sa poata sta.

O atentie deosebita va fi acordata parteneriatului cu Asociația Nev z torilor din Romania, Filialele Arges si Bucuresti. Nev z torii vor avea posibilitatea sa *inteleaga cum arata* diverse obiecte din muzeu (o casa taraneasca, un teasc, un lin, un cazan de tuica etc.), la ce foloseau sau ce utilitate aveau, prin intermediul prezentarii machetelor, obiectelor functionale reproduse la scara reala si insotite de explicatii adecvate.

Vor fi contactate asociatii ale persoanelor si cu alte nevoi speciale (exemplu: Asociația Effata a surdo-mutilor din Arges) pentru a le oferi *terapie cu cai*: interactiunea cu aceste animale, plimbări calare, plimbări cu caruta, cu calea ca trasa de cai, iarna plimbări cu sania - pe ulitele Muzeului, ajutand persoanele cu dizabilitati prin experiente noi sa se integreze mai usor in societate.

Oferirea unor modele tridimensionale dupa obiecte traditionale, tangibile - replici plastic, va usura partea de transmitere a informatiei si unor persoane care au o distributie a atentie mai dificila.

O parte importanta a promovarii va fi magazinul online de suveniruri cu obiecte printate 3D, prin care vizitatorii si colectionarii vor putea sa isi cumpere replici 3d de mici dimensiuni ale exponatelor reprezentative din muzeu (prese, teacsurii, linuri)

O latura importanta a proiectului va fi achizitionarea de servicii transport pentru a aduce copiii, elevii, pensionarii, persoanele cu handicap la muzeu. De asemenea vom organiza vizite tematice in scoli si licee din Arges cu reproducerea realizat in cadrul proiectului.

Materialul didactic prezentat in scoli va cuprinde: copii 3D ale obiectelor, imagini 3d prezentate cu ajutorul tehnicilor media, 50 obiecte replici la scara - avand rol de a prezenta oferta muzeului, educativ, creativ si ludic.

O alta latura importanta in promovare va fi organizarea si expunerea in tarile donatoare a unor

expoziții cu replicile din plastic, miniaturi din lemn și fișiere 3D ca să promovăm în aceste 3 țări valori patrimoniale românești.

În ceea ce privește investiția într-un astfel de proiect, arhivare 3D, este viabilă deoarece costurile de scanare sunt mici, față de beneficiile create pentru viitor.

Realizarea scanărilor și printarea tridimensională va reveni firmelor specializate în tehnica scanărilor 3D.

Online, vor fi expuse aprox. 100 de obiecte reprezentative pentru cultura populară.

Specialiști IT se vor ocupa de crearea unui site și încărcarea imaginilor 3D și a informațiilor aferente, ținându-se o evidență a accesărilor site-ului, dar și o rubrică pentru impresii.

Se va realiza o scanare terestră a muzeului - o hartă detaliată a întregului muzeu - care va putea fi folosită în prezentările științifice viitoare.

Donarea unui număr de 28 replici unui număr de 7 școli de nevăzatori din România

## 2.2. JUSTIFICAREA PROIECTULUI

*V rugăm să identificați și să descrieți nevoile care vă adresează proiectul și să motivați alegerea abordării proiectului față de nevoile identificate. Se recomandă prezentarea de date specifice, cu referiri la statistici obiective și identificabile, sondaje – maxim 2 pagini.*



Proiectul are doua directii Arhivarea,Conservarea patriimoniului si Promovarea lui.

Directia de conservare are ca scop principal caracteristicile fizice ale obiectele traditionale , acestea sunt realizate din materiale perisabile si tehnica lor va fi pierduta daca nu se intervine. Directia de promovare incepe de la necesitatea creata de stilul modern de viata, departarea de modul traditional de viata, acum cumparam vin la tetrapak facut din pastile de la supermarket, iar in momentul de fata muzeul nu mai reprezinta o sursa de informatie, asa ca mijlocul de a transmite traditia este prin interactivitate, de aceea locatia, conditiile existente si viitoare fac din Muzeul Golesti un candidat perfect pentru Muzeu Viu.

In momentul de fata exista:

- 5 hectare de vie si pomi,
- exista hergelie de cai,
- exista loc de joaca pentru copii,
- exista microferma de animale,
- exista restaurant functional,
- exista biserica, primarie si garderoba traditionala care deja sunt folosite pentru ocazii speciale (nunti botezuri) si
- 34 de case care creaza o atmosfera multiculturata a 8 regiuni din Romania

la finalul proiectului vor exista:

- 50 replici tactile
- 8 replici functionale dupa exponate
- 100 replici colectionabile
- prezentari video
- 100 prezentari 3D
- 1 dispozitie speciale (sa) pentru terapie ecvestra
- 20 ateliere si 4 evenimente traditionale legate de viticultura si pomicultura
- know how in lucrul cu persoane cu dizabilitati pentru muzeografi

Pentru a atrage publicul intra-o astfel de locatie , pentru a conserva traditiile si patrimoniul , pentru a promova intr-un mod modern arta si cultura romanescă si a o integra in cultura europeana, trebuie sa il aratam si sa cream o baza materiala si evenimente planificate astfel incat acest spatiu sa devina VIU.

Scanarile 3D , 100 de fisier vor fi publicate pe site-ul europeana.eu, facand accesibil patrimoniul cultural din orice colt al lumii , in paralel cu site-ul muzeului.

Scanarea tridimensionala a obiectelor, in special a celor de arhitectura populara si laica este benefica si pentru specialisti in domeniile conservarii, restaurarii, arhitectura, in randul colectionarilor.

Reproduceri din lemn, ale obiectelor de patrimoniu, au drept scop protejarea celor originale, dar si stimularea mestesugurilor prelucrării lemnului, a meseriilor populare carora le dam de lucru.

Magazinul online va avea produse traditionale deja existente in magazinul din muzeu, dar si replici 3d ale exponatelor reprezentative care vor putea fi comandate prin curier.

De asemenea printarea a 50 de obiecte 3D va folosi in contactul cu vizitatorii dar si vizitele efectuate in scoli si licee, materialele vor fi prezentate elevilor, iar o parte vor fi donate scolii. Vizitele in scoli au scopul de a atrage copiii spre muzeu, pentru a le oferi o alternativa placuta si

utila de petrecere a timpului liber.

Terapia ecvestra este benefica pentru persoanele cu disabilitati locomotorii si neuro-psihoice, ajutandu-i sa treaca peste inpasuri legate de integrarea sociala. Hipoterapia inseamna folosirea calului pentru a atinge o mare diversitate de obiective terapeutice: cognitive, fizice, emotionale, sociale, educationale si comportamentale. Vom folosi baza materiala existenta 3 cai si instructori existenti, vom construi accesorii dedicate iar in parteneriat cu asociatiile de profil vom organiza sedinte de terapie cu cai pentru multe tipuri de disabilitati, fizice si psihice.

Pornind de la un obiectiv al muzeului, acela de a creste gradul de informare si educatie in randul publicului vizitator prin cercetarea, documentarea, conservarea, restaurarea, valorificarea si promovarea - patrimoniului national, prin proiectul de fata, initiatorii doresc sa reconstituie, în mod virtual i real, momente legate de obiceiuri si mestesuguri, de tehnica populara, prin realizarea unor scanari tridimensionale, machete la scara redusa - a catorva monumente din Muzeu si prin evenimente culturale specifice.

Nu rare sunt cazurile in care vizitatori, ne multumesc pentru modul de organizare si prezentare a expozitiilor, de imaginea generala a muzeului, dar isi exprimau regretul ca *totul este static, nimic nu misca, nimic nu se invarte...*

Oportunitatea de a oferi vizitatorilor un model in trei dimensiuni a unei case traditionale sau a unei instalatii de tehnica populara, care cu ajutorul ultimilor tehnici media sa devina "vii" (focul sa arda in vatra, testul sa coaca painea, roata morii sa se invirteasca si sa macine graul, teascul sa preseze strugurii si sa curga mustul etc.) i care s poat fi folosit, in scopuri demonstrative de catre vizitator, deschide o noua etapa in evolutia muzeelor din Romania, aducand dinamism expozitional, etapa prin care, vizitatorul va intelege mult mai bine ce inseamna civilizatia populara romaneasca, va fi atras catre muzeu care ii va oferi mai mult decat o expozitie statica.

Realizarea unor machete, la scara redusa, cu obiective din muzeu, si prezentarea lor in randul elevilor, prin intermediul vizitelor scolare, le ofera acestora posibilitatea intelegerii modalitatilor de constructie, a tiparelor arhitectural, a instala iilor de vinificatie, a mestesugurilor specializate etc.

Produsele proiectului pot fi folosite nu doar in interesul vizitatorilor, ci si al specialistilor din domenii diverse - muzeologie, arhitectura, inginerie etc. - scanarile tridimensionale avand acuratete in redarea detaliilor.

Scanarea 3d nu este doar o replica electronica a realului, ea aduce informatii despre structura, materiale, detalii tehnice care pot ajuta la reconditionare, conservare obiectelor de patrimoniu.

Modele 3d ofera multe date pentru specialisti dar si o accesibilitate moderna pentru turisti virtuali (online) prin publicarea informatiilor, la standarde europene, pe site-ul europeana.eu, ajutand la o integrare culturala mai usoara. Recomandarea comisiei europene de digitizare a materialului cultural este de 800.000 obiecte expuse in galeria Europeana.eu, Romania pana acum are doar 35.000 obiecte.

Proiectul se adreseaza vizitatorilor de toate varstele, care pasesc in muzeu, celor care vor vizita site-ul muzeului, dar si scolari din mediul urban si rural. In grupul tinta al proiectului de afla si persoanele cu deficiente de vedere, membri ai asociatiilor nevizitatorilor din Romania.

Rezultatele proiectului se vor materializa prin cresterea numarului de vizitatori si , mai mult, prin o mai buna cunoastere si intelegere a realitatilor socio-culturale si etnografice din lumea satului.

Se vor realiza studii de piata, la inceputul si la sfarsitul proiectului, prin aplicarea unor scurte chestionare, in randul vizitatorilor muzeali si ai site-ului, din care vor reiesi: gradul de

receptivitate la obiectivele proiectului, interesul manifestat de vizitatori pentru modalitățile de prezentare expozițională, impactul proiectului cultural, creșterea gradului de diseminare a informației, creșterea numărului de vizitatori.

Monitorizarea și evaluarea proiectului va fi realizată, de echipele create, pe tot parcursul programului, urmărindu-se dacă obiectivele și planul de realizare sunt respectate.

La final, în 2016, credem că **Muzeul Golești** va deveni **un muzeu viu**.

### 2.3. OBIECTIVELE PROIECTULUI

*V rugăm să specificați obiectivul general și obiectivele specifice ale proiectului:*

<b>Obiectiv general</b>	Valorificarea patrimoniului cultural material și imaterial al Muzeului Viticulturii și Pomiculturii Golești prin digitizare.
<b>Obiective specifice</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conservarea prin digitizare a 100 de bunuri culturale din colecțiile Muzeului Viticulturii și Pomiculturii Golești (MVPG). Prin tehnici moderne vor fi scanate și publicate on-line construcțiile de patrimoniu și obiecte muzeale.</li><li>2. Valorificarea patrimoniului cultural românesc prin imprimarea 3D a 50 de replici ale bunurilor culturale digitizate și realizarea replicilor din lemn, metal (8 obiecte). Replicile unor instalații de</li></ol>

	<p>vinificatie vor fi realizate la scara reala de mesteri populari si vor fi functionale</p> <p>3. Promovarea patrimoniului cultural al Romaniei in randul comunitatilor cu nevoi speciale, copii defavorizati, dar cu precadere a celei de nevezatori, prin selectarea unui numar de 200 de persoane care vor lua contact cu rezultatele proiectului, facilitând accesul la informatie in randul acestor persoane.</p> <p>4. Promovarea patrimoniului cultural romanesc in mediul online prin crearea unui site dedicat proiectului, prin imbogatirea colectiilor online ale portalelor culturale, inclusiv europeana.eu, cu cele 100 de obiecte culturale digitizate si prin crearea unui magazin online de comercializare a replicilor.</p> <p>5. Promovarea locala, nationala a patrimoniul cultural romanesc prin organizarea unei expozitii fixe in cadrul MVPG si a unei expozitii mobile in care 30 de replici sa fie expuse in orasele limitrofe in galerii de arta si folosite in vizitele organizate in scoli. Organizarea de evenimente tematice (stors, fier, uscat fructe) alaturi de ansambluri muzicale traditionale. Organizarea de ateliere de pomicultura si viticultura, crestere animale pentru copii.</p> <p>6. Promovarea internationala a patrimoniului cultural romanesc prin organizarea unei conferinte si a unui seminar pe tema digitizarii obiectelor culturale.</p>
--	--

#### 2.4. PERIOADA DE IMPLEMENTARE A PROIECTULUI

**Not : Perioada de implementare a proiectului nu trebuie s dep seasc data de 30 aprilie 2016!**

Proiectul se va desfasura pe parcursul a 18 luni, in perioada 1 noiembrie 2014 - 30 aprilie 2016.

#### 2.5. CONTRIBUȚIA LA OBIECTIVELE PROGRAMULUI

*V rug m s descrieti modul în care proiectul contribuie la protejarea si conservarea patrimoniului cultural si natural pentru generatiile viitoare si facilitarea accesului la patrimoniu a publicului larg; protejarea patrimoniului cultural din România; dezvoltarea comunit tilor prin cresterea atractivitatii turistice si investitionale a oraselor si regiunilor, datorit conservarii, restaurarii si valorificarii patrimoniului cultural si natural; conservarea si valorificarea patrimoniului imaterial în vederea consolidarii identitatii culturale a minoritatilor etnice si culturale, inclusiv a populatiei rome (maxim 1 pagin ):*

Prin acest proiect, Muzeul Golesti si institutiile partenere propun o abordare noua si interdisciplinara a problematicii patrimoniului national, facilitand accesul la valorile patrimoniale ale muzeului, si disemineaza, prin metode moderne, informatia detinuta.

Rolul educator al muzeului in societate va fi amplificat prin valorificarea patrimoniului material

și imaterial și consolidarea identității culturale.

Prin intermediul conceptelor, produselor și livrabilelor estimate de acesta, se realizează concordanța deplină cu obiectivele programului. Astfel, protejarea și valorificarea patrimoniului cultural din România se va realiza prin intermediul instrumentelor de lucru propuse de acest proiect, mai precis scanare și printare 3D, replici din lemn și metal. Prin scanarea 3D se realizează o matrită la scară nanometrică și puțin intrusivă a obiectului original, și odată avută această matrită se pot realiza replici la diferite scări pentru a populariza, dar și la dimensiunea reală, cu scopul de a expune în altă locație tehnică și aparatură tradițională de pomi-viticultură.

Această metodologie permite o abordare inedită a patrimoniului, mai ales la nivel de manipulare, transportare și etalare, conducând la reducerea riscurilor de securitate implicate de piesele culturale unice și valoroase, dar și acelor legate de condițiile de conservare. Valorificarea patrimoniului se face printr-un set complex de instrumente, în cadrul unor activități distincte (pentru detalii vezi secțiunea 2.10), ce pune foarte mult accentul pe potențialul mediului online, din perspectiva accesului nelimitat, oricând și oriunde la cultură, fără a ignora nici formele de valorificare și diseminare "clasice" (expoziții muzeale, broșuri, afișe, articole științifice sau de presă, conferințe publice etc.). Nu în ultimul rând, proiectul de față atinge direct principiile transversale vizate de către Mecanismul Financiar SEE (bună guvernare, dezvoltarea durabilă și egalitatea de gen - pentru detalii vezi secțiunea 2.8 a prezentului document) și promovează direct sau indirect temele orizontale ale acestuia.

Muzeul și instituțiile partenere vor pune accent pe protejarea și revitalizarea patrimoniului cu valoare istorică și culturală prin crearea de replici la scară reală și scanarea tridimensională a obiectelor de patrimoniu. Și metodele tradiționale de pomicultură și viticultură constituie patrimoniul cultural al României, astfel proiectul va expune în mediul online zeci de obiecte 3D cu informație suficientă astfel încât cei care doresc să vadă în funcțiune și să pună în practică aceste tradiții să vină la muzeu. De aici vine conceptul de Muzeu Viu, protejarea patrimoniului și transmiterea mai departe către generațiile viitoare și realizarea de obiecte tradiționale funcționale care să rămână în patrimoniu încă sute de ani.

Prin proiect se urmărește întărirea relațiilor bilaterale între operatorii culturali din România și cei din statele donatoare cu privire la patrimoniul cultural, organizând expoziții în țările donatoare. Se va urmări integrarea socială a persoanelor cu deficiențe de vedere, locomotorii, neuro-psihice, prin vizite la Asociația Nevazatorilor Argeș și alți parteneri cu ajutorul machetelor 3D însoțite de explicații audio, prin terapie cu cai, acestea având ca scop coeziunea socială a persoanelor cu nevoi speciale.

În concordanță cu obiectivele programului, vom avea în vedere protejarea și conservarea patrimoniului cultural și natural pentru generațiile viitoare și vom organiza un seminar pentru promovarea etnografică în rândul persoanelor cu deficiențe psihice și de auz. Astfel, va fi organizată o expoziție "Atingeți obiectul" pentru vizitatori, dar și pentru nevazatori; expoziție ce va fi itinerată.

Se vor desfășura seminarii, în instituții de cultură și centre de arhitectură interesate de scanarea laser tridimensională, pentru diseminarea informațiilor cu privire la beneficiile scanărilor și ale proiectului în general.

În cadrul evenimentelor tematice de stoarcere a fructelor, distilarea și uscarea lor, prin popularizarea în mass-media, vom atrage populația din jurul localității unde este situat muzeul, astfel încât să stimulăm turismul cultural și, implicit, să contribuim la dezvoltarea sectorului economic din localitate.

Vor rezulta materiale didactice pentru școli cu scopul de diseminarea informațiilor în rândul

elevilor și atragerea lor către muzeu, urmărindu-se valorizarea patrimoniului material și imaterial. Materialele didactice (28 la număr) vor fi donate școlilor de nevăzatori de pe întreg teritoriul României, la finalul proiectului, pentru a populariza tradițiile de-a lungul generațiilor de elevi din aceste instituții.

## 2.6. COERENȚA CU POLITICILE RELEVANTE NAȚIONALE ȘI/ SAU EUROPENE DIN DOMENIUL CULTURAL

*V rugăm să descrieți coerența proiectului cu strategiile și politicile relevante din domeniul cultural<sup>6</sup> - maxim 1 pagină*

Conform articolelor din legea patrimoniului cultural național mobil, Legea nr. 182 din 25/10/2000 Muzeul Viticulturii și Pomiculturii Golești - denumit în continuare MVPG are obligația să protejeze patrimoniul cultural național mobil, de a-l dezvolta și valorifica științific și de a-l pune în valoare, cu scopul asigurării accesului democratic la cultură și a transmiterii acestui patrimoniu generațiilor viitoare.

România recomandă rilor europene privind digitizarea patrimoniului în vederea conservării și a accesibilizării materialului cultural, prin respectarea recomandării din 27 octombrie 2011 a Comisiei Europene, privind digitizarea și accesibilitatea online a materialului cultural și conservarea digitală. Aceasta menționează importanța digitizării materialelor instituțiilor culturale, în special pentru îmbunătățirea accesului la materialele culturale și utilizarea sporită a acestuia, dar și pentru oportunitățile economice și dezvoltarea capacităților culturale și creative ale Europei și a prezentei sale industriale în acest domeniu. Totodată, se recomandă statelor membre contribuția la Europeană și alinierea cu celelalte state europene, prin îmbunătățirea în continuare a procesului de planificare și monitorizare a digitizării materialului cultural.

MVPG, prin proiectul de scanare 3D își atinge scopul funcționării conform legii nr. 311 din 8 iulie 2003 a muzeelor și a colecțiilor publice, care specifică faptul că muzeul are ca funcții principale conservarea, restaurarea, protejarea și dezvoltarea patrimoniului muzeal și punerea în valoare a acestuia în scopul cunoașterii, educării și recreerii. De asemenea, tot potrivit acestei legi, muzeele sunt obligate să conserve, să pună în valoare, să asigure și să garanteze accesul publicului și al specialiștilor la bunurile din patrimoniu și să ia măsurile necesare pentru prevenirea și diminuarea pagubelor care pot fi aduse patrimoniului muzeal.

Este încurajat, prin legislația românească, cooperarea între sectorul public (muzee, colecții, institute etc) și sectorul privat (firme, ONG-uri) în vederea dezvoltării, protejării, conservării, restaurării, cercetării și punerii în valoare a patrimoniului muzeal, în interes științific sau cultural-turistic.

Proiectul recomandă prevederile legii nr. 311 din 8 iulie 2003 a muzeelor și a colecțiilor publice referitoare la calitatea colecțiilor publice de a fi accesibile publicului. De asemenea, inițiativa se mulează pe politicile naționale care încurajează cooperarea transectorială (dintre instituțiile publice și ONG-uri) în vederea valorificării patrimoniului cultural muzeal.

Proiectul propune conservarea unei colecții de cel puțin 100 de bunuri culturale mobile, 5 bunuri imobile (case țărănești), 1 parc muzeal și o conservare preventivă a bunurilor culturale prin crearea de replici și digitizare 3D a colecțiilor MVPG. Proiectul va permite expunerea de

<sup>6</sup> Furnizați informații despre strategiile / politicile relevante și precizați sursele de informare.

replici ale bunurilor culturale mobile a căror stare de conservare nu este bună, încetinind astfel procesul de degradare a acestora și permitând publicului de a avea acces la aceste bunuri culturale.

Legislațiile naționale în vigoare susțin programul de digitizare pentru un acces mai ușor la informație, partajarea resurselor informaționale și documentare dar și promovarea unor metode noi, folosindu-se tehnicile moderne, prin hotărârea nr. 1676 din 10 decembrie 2008 privind aprobarea Programului Național pentru digitizarea resurselor culturale naționale și crearea Bibliotecii Digitale a României. Programul are ca principii libertatea de informare și accesul universal la informație, prezervarea moștenirii intelectuale naționale și promovarea de noi modele de informare și documentare pornindu-se de la tehnologiile avansate existente. De asemenea, principalele obiective ale programului sunt îmbunătățirea și eficientizarea proceselor de digitizare a resurselor culturale la nivel național, sporirea numărului de resurse culturale reprezentative digitizate, diversificarea și conservarea acestora și creșterea gradului de accesibilitate a publicului utilizator de internet la resursele culturale naționale.

Programul pentru digitizare încurajează folosirea atât a surselor de finanțare de la bugetul de stat, cât și cele din fonduri externe (rambursabile și nerambursabile). Așa cum recomandă Hotărârea 843/2011, INP are rolul în cadrul proiectului, de agregator național, asigurând interfata dintre furnizorii de conținut (instituțiile publice, organizații) și serviciile tehnice care gestionează programul la nivel comunitar (Europeană).

## 2.7. CONCORDANȚA CU OBIECTIVELE MECANISMULUI FINANCIAR SEE

*Vă rugăm să descrieți modul în care proiectul contribuie la reducerea disparităților economice și sociale în cadrul Spațiului Economic European și la întărirea relațiilor bilaterale dintre Statele Donatoare și România – maxim 1 pagină*

Datorită potențialului recunoscut al patrimoniului cultural și natural ca resurse, a specificului Muzeului Golești Pomicultura și Viticultura și a proiectului (scanare, muzeu online, replici funcționale, evenimente tematice, ateliere, magazin online, șamd) se va asigura o bază materială și o experiență pentru personalul muzeului care îi va permite o dezvoltare durabilă liniară (mai multe evenimente), sustenabilă economic (închirierea echipamentelor, costume, locații, magazin online) și chiar pentru creșterea economică deoarece suntem conștienți că publicul își dorește ceva special, frumos, tradițional din ce în ce mai mult.

În plus prin abordarea prin prisma accesului la cultura și patrimoniu a anumitor grupuri-tintă defavorizate (persoane cu dizabilități, categorii sociale vulnerabile), proiectul de fapt atinge direct principiile transversale vizate de către Mecanismul Financiar SEE - bună guvernare, dezvoltarea durabilă și egalitatea de gen și promovează direct sau indirect temele orizontale: promovarea toleranței, respectarea drepturilor minorităților, inclusiv a populației române, combaterea discursului instigator la ură, a rasismului, extremismului, homofobiei, hărțuirii sexuale, traficului și violenței împotriva femeilor.

Specificitatea proiectului de transformare a Muzeului Golești în Muzeu Viu corespunde obiectivelor Mecanismului Financiar SEE prin reducerea disparităților economice și sociale din Spațiul Economic European, mai precis dintre România și statele donatoare. Astfel muzeul va

avea baza materiala si mijloacele de a deveni un prestator de servicii culturale (evenimente, ateliere, samd), indiferent de provenienta beneficiarilor nationali, international sau de grupul social din care fac parte acestia, astfel incat sa aiba acces la obiecte si traditii milenare.

Nu in ultimul rand, prezenta unui ONG (Asocia ia pentru Dezvoltare Urbana), cu profil de activitate in domeniul categoriilor sociale defavorizate si vulnerabile, poate conduce la alte tipuri de colaborari bilaterale intre Romania si tarile donatoare. In proiect existand 3 expozitii cu obiectele traditionale reproduse (printate in plastic) in tarile donatoare.

Proiectul participa la protejarea si valorificarea patrimoniului cultural din România, facilitand accesul la cultura.

Proiectul vizeaza înt rirea relatiilor bilaterale între operatorii culturali din România si cei din statele donatoare cu privire la patrimoniul cultural si modalitatile de valorificare a acestuia. Realizare unei expozitii internationale cu replicile obiectelor si prezentarile tridimensionale pentru a face cunoscute, peste granitele tarii, valorile patrimoniale ale Romaniei.

Digitizarea informatiilor si publicarea acestora pe site-ul muzeului, pe site-ul Europeana va facilita accesul la patrimoniul romanesc, din orice colt al Globului.

In grupul-tinata se numara si elevi din medii sociale defavorizate (scoli din zone rurale care nu au posibilitatea inchirierii unui mijloc de transport pentru a realiza vizite la muzeu) sau vulnerabile. Inegalitatile sociale vor fi diminuate prin prezentarea materialelor proiectului in scoli care nu au posibilitati materiale si financiare sa viziteze muzeul i asocia ii si cluburi ale nev z torilor, urmarindu-se coeziunea sociala pentru aceste grupe.

Prezentarea informatiilor (expozitie itineranta cu produsele proiectului) in astfel de scoli ajuta la o mai buna intelegere de către elevi a realitatilor socio-culturale in care traiesc, la o integrare mai usoara in societate (coeziune sociala).

## 2.8. RELEVANȚA PROIECTULUI PENTRU PRINCIPIILE TRANSVERSALE I TEMELE ORIZONTALE

*V rug m s furnizati informatii despre m surile propuse în cadrul proiectului pentru îndeplinirea cerintelor privind principiile transversale si temele orizontale*

a. Buna guvernare (maxim ½ pagin )

Proiectul are ca scop respectarea tuturor principilor de buna guvernare, este participativ: zeci de



mii de oameni vor participa la evenimentele și se vor bucura de obiecte realizate; este incluziv: publicul nostru țintă sunt persoanele cu dizabilități, copiii defavorizați de la casele de copii și din minoritatea romă; este responsabil: facem obiecte și evenimente care vor duce tradițiile milenare mai departe, de la Daci până în timpurile noastre; este transparent: fiind o instituție de publică toate cheltuielile și evenimentele vor fi publice; este receptiv: prin chestionarele cerute de la fiecare participant, vom putea asculta nevoile beneficiarilor și astfel îmbunătăți activitățile noastre; este eficient datorită faptului că avem cea mai modernă și cost-eficientă metodă de conservare a patrimoniului - scanarea 3D și vom folosi meșteri și metode tradiționale pentru realizarea replicilor din lemn, metal și bineînțeles că vom respecta principiile statului de drept și nu vom permite corupția.

Proiectul de față, prin conceptele, produsele și livrabilele estimate respectă și aplică pe deplin principiile fundamentale ale bunei guvernări. Astfel, prin vizarea unor grupuri țintă din medii sociale defavorizate (minorități etnice, sexuale și religioase, persoane cu dizabilități, categorii sociale vulnerabile), proiectul de față promovează toleranța, punctele de vedere ale minorităților și ale categoriilor vulnerabile din societate. Totodată, aceste aspecte demonstrează că proiectul este participativ și incluziv, dar, în același timp, reflectă transparența, responsabilitatea, eficacitatea, eficiența și receptivitatea echipei de implementare la problemele societății contemporane. Abordarea proiectului de față propune implicit și explicit promovarea culturii și patrimoniului din România în țară și străinătate, prin diverse instrumente și metode, o atenție deosebită acordându-se categoriilor defavorizate, urmărindu-se astfel facilitarea accesului acestora la cultură și informații, în sensul unei dezvoltări durabile, pe termen mediu și lung.

Vorbind despre buna guvernare luăm în calcul existența unor reglementări care să asigure calitatea proiectului dar și modul în care aceste reglementări sunt respectate la nivel local, atât în literă cât mai ales în spiritul lor.

Se bazează pe respectarea legilor, aplicarea regulamentelor și transparența în activități. Presupune asumarea deplină a răspunderii fața de membrii comunității; Permite participarea echitabilă a tuturor factorilor interesați în elaborarea și formularea politicilor și deciziilor publice; Permite participarea cetățenilor la buna funcționare a instituțiilor publice; Este transparent; Asigură integritatea reprezentanților administrației publice; Livrează servicii publice în mod eficient.

Vorbind despre buna guvernare luăm în calcul existența unor reglementări care să asigure calitatea proiectului dar și modul în care aceste reglementări sunt respectate la nivel local, atât în literă cât mai ales în spiritul lor. În afară de reglementări, luăm în calcul mai cu seamă folosirea unor bune practici care merg dincolo de aplicarea legislației și arată dorința reală a autorităților de a "guverna bine".

Metodologia de evaluare pe care o propunem pornește de la premisa că există condiții intrinseci ale bunei guvernări. Astfel, calitatea guvernării la nivelul proiectului este dată de: măsura în care autoritățile publice locale informează comunitatea în legătură cu activitățile sale; măsura în care autoritățile publice locale asigură consultarea și participarea factorilor interesați, la procesul de luare a deciziilor; măsura în care este asigurat corectitudinea și transparența gestionării banilor publici la nivelul întregului proiectului; măsura în care este asigurat integritatea personalului la nivelul administrației publice locale

b. Dezvoltarea durabilă (economic, social, protecția mediului) - (maxim ½ pagină)

Proiectul de fata, prin conceptele, produsele si livrabilele estimate conduce implicit si explicit la un tip de dezvoltare care satisface nevoile prezentului, "fara a compromite capacitatea generatiilor viitoare de a indeplini nevoile lor". Proiectul de fata prezinta o perspectiva pe termen lung, prin conceperea unui mecanism de sustenabilitate financiara a proiectului si dupa finalizarea finantarii (magazinul online), ceea ce poate fi vazut ca un concept integrat de natura economica. Din punct de vedere economic, investitia in patrimoniu garanteaza succes, pe termen mediu si lung. Produsele scanarilor 3d pot fi implicate in alte proiecte, in realizarea de expozitii itinerante, cataloage, vizibile pentru turism, pentru relatii culturale cu alte state comunitare, schimburile de experienta cu alte muzee.

De asemenea, prin vizarea unor grupuri-tinata din medii sociale defavorizate (minoritati etnice, sexuale si religioase, persoane cu dizabilitati, categorii sociale vulnerabile), proiectul de fata dezvolta implicit un concept integrat si de natura sociala. Nu in ultimul rand, prin abodarea mediului universitar si academic, proiectul de fata se implica indirect, dar explicit, la formarea viitoarelor generatii de specialisti din domeniul culturii si patromoniului, contribuind astfel la dezvoltarea unui concept integrat la nivel educational.

Proiectul nu afeacteaza in nici un fel mediul, metoada de scanare fiind nonintruziva iar printarea 3d in plastic evita poluarea metalurgica.

Proiectul merge in directia "dezvoltare care satisface nevoile prezentului, f r a compromite capacitatea generatiilor viitoare de a îndeplini nevoile lor." prin perpetuarea traditiilor prin practica. Astfel, dezvoltarea durabil este un concept integrat care include ateliere de pomi-viticultura, ateliere de mestesuguri, magazin si muzeu online, si toate activitatile din cadrul proiortului si suntem convinsi ca ele vor ramane in oferta muzeala si vor contribuii la strategia de dezvoltare pe termen lung a muzelui. Activitatile noastre privesc protejare mediului prin educatia beneficiarilor (ateliere pomi-viticultura) si prin transmiterea culturi/traditiilor sustenabile generatiilor viitoare prin practica (ateliere si evenimente)

Proiectul de fata, prin conceptele, produsele si livrabilele estimate conduce implicit si explicit la un tip de dezvoltare care satisface nevoile prezentului, "fara a compromite capacitatea generatiilor viitoare de a indeplini nevoile lor". Proiectul de fata prezinta o perspectiva pe termen lung, prin conceperea unui mecanism de sustenabilitate financiara a proiectului si dupa finalizarea finantarii (magazinul online), ceea ce poate fi vazut ca un concept integrat de natura economica. Din punct de vedere economic, investitia in patrimoniu garanteaza succes, pe termen mediu si lung. Produsele scanarilor 3d pot fi implicate in alte proiecte, in realizarea de expozitii itinerante, cataloage, vizibile pentru turism, pentru relatii culturale cu alte state comunitare, schimburile de experienta cu alte muzee.

De asemenea, prin vizarea unor grupuri-tinta din medii sociale defavorizate (minoritati etnice, sexuale si religioase, persoane cu dizabilitati, categorii sociale vulnerabile), proiectul de fata dezvolta implicit un concept integrat si de natura sociala. Nu in ultimul rand, prin abodarea mediului universitar si academic, proiectul de fata se implica indirect, dar explicit, la formarea viitoarelor generatii de specialisti din domeniul culturii si patromoniului, contribuind astfel la dezvoltarea unui concept integrad la nivel educational.

Proiectul nu afeacteaza in nici un fel mediul, metoda de scanare fiind nonintruziva iar printarea 3d in plastic evita poluarea metalurgica.

Dezvoltarea durabilă promovează conceptul de conciliere între progresul economic și social fără a pune în pericol echilibrul natural al planetei.

Ideea care stă la baza acestui concept este aceea de a asigura o calitate mai bună a vieții pentru toți locuitorii planetei, atât pentru generația prezentă, cât și pentru generațiile viitoare.

Dezvoltarea durabilă aduce în prim plan un nou set de valori care va ghida viitorul model de progres economic și social, valori ce vizează mai ales omul și nevoile sale prezente și viitoare, mediul natural – protejarea și conservarea acestuia, precum și atenuarea deteriorării actuale a ecosistemelor.

„Dezvoltarea durabilă este dezvoltarea care urmărește satisfacerea nevoilor prezentului, fără a compromite posibilitatea generațiilor viitoare de a-și satisface propriile nevoi”.

Din punct de vedere economic, investiția în patrimoniu garantează succes, pe termen mediu și lung. Produsele scanărilor 3D pot fi implicate în alte proiecte, în realizarea de expoziții itinerante, cataloage, vizibile pentru turism, pentru relații culturale cu alte state comunitare, schimburile de experiență cu alte muzee.

Din punct de vedere social – oamenii vor avea acces permanent la exponate (chiar dacă nu mai este expoziție tematică), dorința de identitate a generațiilor viitoare, pe măsura ce se va extinde printre 3D se va ajunge ca multe școli să își poată printa propriu material didactic, crearea de material digital didactic pentru generațiile viitoare.

Proiectul nu afectează în nici un fel mediul, metoda de scanare fiind nonintruzivă (scanare cu LED) și, printarea 3D în plastic evită poluarea metalurgică.

#### c. Egalitatea de gen - (maxim ½ pagină)

Este un proiect menit să promoveze principiul egalității de șanse și de gen în cadrul societății civile și centrale. Scopul său este de a elimina practicile discriminatorii pe criterii de gen și a înegalităților structurale dintre femei și bărbați, precum și sprijinirea femeilor pentru creșterea nivelului de abilități și calificări, acces egal la ocuparea și la construirea unei cariere profesionale. Ne-am propus să facilităm accesul pe piața muncii prin îmbunătățirea nivelului de calificare și recalificare, pentru creșterea încrederii în sine și a șanselor de întoarcere sau intrare pe piața muncii a femeilor, sau susținerea membrilor familiei.

Promovarea egalității de gen se află în centrul politicilor europene sociale și economice. În ciuda progresului realizat în ultimii ani, inegalitățile dintre femei și bărbați se mențin în continuare în anumite domenii. Astfel, proiectul de față își propune să echilibreze acest aspect (gender balance) de importanță maximă în societatea contemporană europeană la elaborarea proiectului s-a ținut cont de principiul egalității de șanse, respectându-se Constituția României, Strategia Națională Pentru Egalitatea de Șanse între Femei și Bărbați, Legea nr. 202/2002 republicată în 2007, privind egalitatea de șanse între femei și bărbați, Directiva 75/11/CE privind aplicarea principiului egalității de remunerație pentru bărbați și femei, Directiva 76/207/CE privind principiul egalității de tratament între femei și bărbați în privința accesului la angajare și promovare precum și în ceea ce privește condițiile de muncă, Directiva 78/2000/CE privind egalitatea în domeniul ocupării și în alte aspecte ale vieții cotidiene, Directiva 43/2000/CE privind tratamentul egal al persoanelor de origine rasială și etnică și Regulamentul 1083/2006 al Consiliului Uniunii Europene.

-----  
Pentru ca egalitatea de gen este una din valorile fundamentale ale societății și proiectul presupune egalitatea de drepturi și șanse între femei și bărbați în aspectele lui, de la evenimente și ateliere dedicate ambelor sexe, la angajarea specialiștilor și ansamblurilor până la echipa de implementare și parteneri care au în componență atât bărbați și femei în proporție aproape egală.

Promovarea principiului egalității de șanse și de gen la nivel național în cadrul societății civile și administrației publice locale și centrale. Este un proiect menit să promoveze principiul egalității de șanse și de gen în cadrul societății civile și centrale. Scopul său este de a elimina practicile discriminatorii pe criterii de gen și a înegalităților structurale dintre femei și bărbați, precum și sprijinirea femeilor pentru creșterea nivelului de abilități și calificărilor, acces egal la ocuparea și la construirea unei cariere profesionale. Ne-am propus să facilităm accesul pe piața muncii prin îmbunătățirea nivelului de calificare și recalificare, pentru creșterea încrederii în sine și a șanselor de întoarcere sau intrare pe piața muncii a femeilor, sau susținerea membrilor familiei.

d. Teme orizontale - (maxim ½ pagină)

Prin grupurile-tintă propuse (vezi secțiunea 2.9), acest proiect se încadrează pe deplin (direct și indirect), în temele orizontale ale Mecanismului Financiar SEE 2009 – 2014. Astfel, prin abordarea problematicilor privind anumite minorități etnice (rromi, ucrainieni, maghiari, evrei), precum și a unor categorii sociale vulnerabile (copii, batrani, femei, persoanele cu dizabilități sau cu statut social precar, minorități religioase sau sexuale), proiectul de față promovează direct toleranța, respectarea drepturilor minorităților și combaterea rasismului, extremismului, homofobiei, hărțuirii sexuale, traficului sau discriminările împotriva femeilor. Produsele și livrabilele acestui proiect pot fi considerate elemente cheie de incluziune socială a persoanelor defavorizate, facilitând accesul la cultură și informație. La Golești a fost înființată prima coală din Țara Românească din mediul rural cu predare în limba română în care aveau posibilitatea să învețe și robii Țigani. Astfel, vor fi incluse în proiect evenimente culturale pe tema integrării rromilor în societate și evenimente culturale pentru persoane cu nevoi speciale.

-----  
Prin grupurile-tintă propuse (vezi secțiunea 2.9), acest proiect se încadrează pe deplin (direct și indirect), în temele orizontale ale Mecanismului Financiar SEE 2009 – 2014. Astfel, prin abordarea problematicilor privind anumite minorități etnice (rromi, ucrainieni, maghiari, evrei), precum și a unor categorii sociale vulnerabile (copii, batrani, femei, persoanele cu dizabilități sau cu statut social precar, minorități religioase sau sexuale), proiectul de față promovează direct toleranța, respectarea drepturilor minorităților și combaterea rasismului, extremismului, homofobiei, hărțuirii sexuale, traficului sau discriminările împotriva femeilor. Produsele și livrabilele acestui proiect pot fi considerate elemente cheie de incluziunea socială a persoanelor defavorizate, facilitând accesul la cultură și informație.

-----

**2.9. GRUPURILE ȚINTĂ ALE PROIECTULUI**

V rugăm să descrieți grupurile țintă pe care proiectul le vizează direct sau indirect; furnizați date

concrete, unde este posibil. Furnizați informații despre corelația între selecția grupurilor țintă și nevoile abordate prin proiect, prezentate la capitolul 2.2.- maxim ½ pagină

**1. Categoriile sociale vulnerabile (copii, bătrâni, femei, persoanele cu dizabilități sau cu statut social precar, minorități sexuale și religioase) și minoritățile etnice** (săși, romi, samd) – proiectul de față, prin conceptele, produsele și livrabilele estimate (expoziții muzeale, expoziții virtuale, conferințe publice, materiale de promovare, campanii publicitare etc.), dar și prin acțiunile directe vizate în cadrul procesului de implementare (de exemplu organizarea unor vizite la muzeul Golești pentru persoanele care nu au această posibilitate), va reuși să atingă acest segment de public-țintă și va avea posibilitatea de a le facilita accesul la cultură.

Prin reînnoirea tradițiilor, promovarea obiceiurilor și stilului de viață sănătos tradițional, vor fi implicați în proiect persoanele cu nevoi speciale, 200 de copii cu dizabilități vizuale din București și Argeș, peste 300 de persoane cu dizabilități locomotorii și peste 200 de persoane cu dizabilități mentale, mai ales datorită terapiei ecvestre, care va fi parte din proiect.

**2. Mediul academic și universitar** – proiectul își propune să atingă și acest public țintă din două direcții: pe de o parte prin organizarea de seminarii la universități, proiectul va contribui la procesul de formare al viitoarelor generații de specialiști din domeniul culturii și patrimoniului; pe de altă parte, prin conferințele științifice, proiectul se va adresa direct specialiștilor din domeniul patrimoniului cultural, promovând rezultatele obținute (obiecte 3D) în mediul academic. Va fi creat un ghid de bune practici online.

**3. Marele public (din țară și străinătate)** – rezultatele și livrabilele acestui proiect (expoziții muzeale și virtuale, conferințe publice, materiale de promovare și publicitare etc.) vizează, nu în ultimul rând, publicul larg, atât din țară cât și din străinătate. Abordarea mediului online, cu o gamă de produse diversificate, va facilita explicit vizibilitatea proiectului în toate colțurile lumii, ceea ce va conduce la un impact considerabil asupra mediului cultural internațional, în sensul promovării patrimoniului din România. În cadrul evenimentelor tematice de stocare a fructelor, distilarea lor și uscatul lor cu ajutorul publicității vor atrage populația din jurul localității unde este situat muzeul și ne dorim ca aceste evenimente să devină tradiție astfel să stimuleze turismul cultural, cu această ocazie pe lângă promovarea tradițiilor să dezvoltăm și sectorul economic din localitate (pensuni, restaurante). Pe termen scurt și mediu, se estimează că proiectul va avea impact asupra aproximativ 30.000 de copii, 40.000 adulți, 20.000 pensionari și peste 1.000 de turiști străini. Nu în ultimul rând, prin înființarea unui magazin online care să conțină și replici 3D la scară (miniaturi) după exponate vom putea stimula și publicul colecționar de tradiții populare.

**4. Cetățenii care locuiesc în împrejurimi** - Prin dotarea cu replici funcționale lemn și metal (teascuri, prese, linuri, cazane, samd) pe lângă participarea la evenimentele tematice, muzeul va putea oferi servicii de stocare, fierbere, uscare a fructelor în mod tradițional pentru cei interesați.

## 2.10. ACTIVITĂȚILE PROIECTULUI

Vă rugăm să furnizați o descriere detaliată a fiecărei activități propuse, prin includerea următoarelor informații: contribuția activității la îndeplinirea obiectivelor proiectului; rezultatele așteptate; livrabilele specifice; implicarea organizațiilor (solicitant, parteneri); perioada de implementare a proiectului; subcontractanți (dacă este cazul); procedurile de achiziții publice (dacă este cazul); resursele alocate.

Planul de lucru al acestui proiect este conceput în 4 etape distincte, grupate în segmente temporare, corespunzătoare celor 18 luni de desfășurare, în vederea eficientizării activităților și atingerea rezultatelor propuse. Fiecare etapă va cuprinde una sau mai multe activități majore, fiecare cu mai multe sub-activități specifice. În general, s-a preferat o delimitare clară a activităților majore, pe categoriile de elemente distincte propuse de către acest proiect, în vederea unei cuantificări corecte și coerente a datelor din proiect, dar și pentru evitarea unor riscuri și confuzii de natură științifică sau organizatorică. Activitățile și sub-activitățile sunt proiectate în spiritul complementarității, în vederea obținerii unor sinergii benefice implementării proiectului.

A1. Managementul, implementarea, organizarea și monitorizarea proiectului. Această primă activitate majoră implică și însumează toate elementele de natură organizatorică, administrativă, funcțională și financiar-contabilă necesare desfășurării proiectului.

Activitatea A1 are un caracter permanent și cuprinde următoarele sub-activități specifice:

A.1.1. Modul și perioada de desfășurare a activităților și sub-activităților specifice fiecărei etape de lucru. În cadrul acestor întâlniri, pentru buna eficiență și funcționalitate a proiectului, se vor elabora planurile de achiziții publice și cel de publicitate și diseminare pentru întreaga perioadă de implementare a proiectului. Pentru transparență și evitarea unor conflicte interne între instituțiile partenere ale acestui consorțiu de proiect, întâlnirile echipei se vor realiza în locații diferite, în cadrul fiecărei instituții participante la proiect. Întâlnirile echipei de implementare au un caracter organizatoric și implică planificarea.

Perioada: Lunile 1 - 18; Organizațiile implicate: Solicitant, Parteneri 1 și 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale și costurile de deplasare necesare membrilor proiectului pentru participarea în locațiile stabilite; Livrabile: procesele verbale ale întâlnirilor, planul de achiziții publice, planul de publicitate și planul de diseminare.

A.1.2. Monitorizarea procesului de implementare al proiectului din perspectiva organizatorică, funcțională, științifică și financiar-contabilă. Sub-activitatea aceasta se leagă de cea precedentă și toate celelalte planificate, fiind cea care garantează și asigură fezabilitatea proiectului și atingerea obiectivelor propuse, în raport cu factorii timp, eficiență, resurse umane și financiare, productivitate și calitate. Această activitate va fi însoțită de rapoartele de audit intern realizate în cadrul fiecărei instituții componente a acestui consorțiu.

Perioada: Lunile 1 - 18; Organizațiile implicate: Solicitant, Parteneri 1 și 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale; Livrabile: rapoartele de activitate lunare ale membrilor proiectului; situațiile financiar-contabile aferente fiecărui partener implicat în proiect; notele interne emise de către managerul de proiect; rapoartele de audit intern.

A.1.3. Evaluarea procesului de implementare al proiectului. Sub-activitatea aceasta se leagă de cea precedentă și implică raportările realizate de către echipa proiectului către autoritatea contractantă (Unitatea de Management a Proiectului din cadrul Ministerului Culturii). Pentru eficiența organizatorică și funcțională a proiectului, dar și pentru asigurarea sustenabilității financiare, au fost prevăzute 2 rapoarte intermediare și 1 raportare finală (sinteza lucrărilor din proiect). Fiecare raportare va fi însoțită de un audit extern.

Perioada: Lunile 5, 11, și 18; Organizațiile implicate: Solicitant; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale și costurile de

subcontractare a serviciilor de audit extern; Procedura de achiziție: SEAP sau achiziție directă (dacă legislația permite); Livrabile: rapoartele intermediare, raportul final, rapoartele de audit extern.

A.1.4. Sustenabilitatea proiectului și după finalizarea finanțării. Aceasta sub-activitate este de o importanță capitală pentru continuarea proiectului și după finalizarea finanțării din cadrul competiției de față, deoarece obiectivele propuse de către consorțiu sunt de lungă durată și cu impact temporal corespunzător. Astfel, pentru obținerea acestui deziderat, în cadrul instituției solicitante se va realiza și administra un magazin online de comercializare a replicilor obiectelor de patrimoniu, obținute prin metoda imprimării 3D. Acesta va constitui o sursă de venit pentru solicitant, sumele încasate din vânzări fiind reinvestite în proiect, atât pe perioada acestuia, cât și după finalizarea finanțării.

Perioada: Lunile 4 - 18; Organizații implicate: Solicitant, Parteneri 1 și 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale și costurile de achiziție a domeniului de internet, hosting și consumabile pentru operațiunile de printare 3D; Procedura de achiziție: Procedura de achiziție: SEAP sau achiziție directă (dacă legislația permite); Livrabile: 1 magazin online, lista pieselor imprimate 3D, documentele financiar-contabile justificative.

A2. Scanarea, digitizarea, printarea 3D a bunurilor culturale din proiect și crearea de obiecte funcționale care să reproducă obiecte muzeale, reproduceri din lemn. Reprezintă prima activitate cu caracter științific din cadrul proiectului în discuție și are un caracter temporar (lunile 1 - 17), dictat de dorința obținerii unei implementări eficiente, atât din perspectiva calitativă, cât și cantitativă. Subactivitatea propusă în această activitate este:

A.2.1. Documentarea și scanarea 3D a bunurilor culturale din cadrul instituției solicitante. Aceasta subactivitate implică întocmirea documentației științifice și scanarea 3D a bunurilor culturale din cadrul Muzeului Viticulturii și Pomiculturii Golești.

Perioada: Lunile 1 - 17; Organizații implicate: Solicitant, Partener 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile prestării serviciilor; Livrabile: rapoartele de activitate ale membrilor echipei, documentația științifică aferentă bunurilor culturale (fise de obiect, de conservare, de clasare), baza de date cu piesele scanate. Procedura de achiziție: SEAP sau achiziție directă (dacă legislația permite).

A3. Procesarea datelor și arhivarea digitală online a informațiilor obținute în proiect. Reprezintă cea de-a doua activitate majoră, cu caracter științific, din cadrul proiectului în discuție și are un caracter temporar (lunile 2 - 16), dictat de dorința obținerii unei implementări eficiente, atât din perspectiva calitativă, cât și cantitativă. Subactivitățile propuse în această activitate sunt în număr de 3, după cum urmează:

A.3.1. Procesarea datelor obținute în cadrul activității A2, digitizarea și arhivarea bunurilor culturale. Aceasta subactivitate vizează prelucrarea datelor scanate, digitizarea și arhivarea bunurilor culturale. De asemenea, acesta prevede crearea și popularea unei baze de date în vederea stocării datelor obținute. Aceste rezultate vor sta la baza unor subactivități din cadrul activității A.4.

Perioada: Luna 2-10; Organizații implicate: Solicitant, Parteneri 1; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale; Livrabile: rapoartele de activitate ale membrilor echipei, documentație foto-video a procesului de prelucrare, baza de date rezultată încărcată online pe website-ul proiectului.

A.3.2. Integrarea datelor obținute în mediul online. Aceasta subactivitate se subscrie

precedentei, Astfel, varianta digitala 3D a obiectelor mobile si imobile scanate vor fi integrate în evidentele de patrimoniu gestionate de Institutul de National al Patrimoniului: Repertoriul Arheologic National (ran.cimec.ro), Bunuri Mobile Clasate în Patrimoniul Cultural National (clasate.cimec.ro), Muzeu si Colectii din Romania (muzee.cimec.ro) si ETNOMON - Muzeul virtual al monumentelor etnografice în aer liber din Romania. De asemenea acum se va realiza integrarea bunurilor digitizate pe pagina europeana.eu, conform prevederilor stipulate în pachetul d einformatii acaestei competitii. Actiunea aceasta va determina o popularizare suplimentara a obiectelor digitale intr-un context stiintific si cultural adecvat, dar si o imbogatire consistenta a evidentelor amintite, conform cu misiunea si datoria administratorului.

Perioada: Luna 6-16; Organizatii implicate: Solicitant, Parteneri 1; Resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile salariale; Livrabile: rapoartele de activitate ale membrilor echipei, documentatie foto-video a procesului de integrare, website-urile europeana.eu, ran.cimec.ro, muzee.cimec.ro.

A.3.3. Imprimarea 3D a bunurilor culturale scante. Aceasta subactivitate implica valorificare datelor acumulate anterior, prin intermediul unor printari 3D a unor bunuri reprezentative pentru colectiile institutiilor muzeale partenere în acest proiect. Procesul acesta va viza reprezentativitatea istorica si culturala a bunurilor respective.

Perioada: Luna 4-14; Organizatii implicate: Solicitant, Partener 2; Resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile specialistilor implicati si consumabilele necesare imprimarii 3D; Procedura de achizitie: SEAP sau achizitie directa (daca legislatia permite); Livrabile: rapoartele de activitate ale membrilor echipei, documentatie foto-video a procesului de printare 3D, website-ul proiectului, expozitia virtuala, expozitia temporara intineranta ce va fi organizata în cadrul scolilor, documentele financiar-contabile justificative.

A4. Diseminarea, informarea si publicitatea proiectului. Reprezinta ultima activitate majora din procesul de implementare a proiectului în discutie, avand un caracter permanent (Lunile 1 - 18). Aceasta activitate implica atat planul de comunicare, informare si publicitate (vezi sectiunea 2.17 a prezentului document), dar si diseminarea stiintifica (prin intermediul articolelor si comunicarilor stiintifice), educationala (seminarii la universitati, conferinte pentru specialistii din domeniu) si publica (expozitii, conferinte de presa, conferinte pentru publicul larg). Aceasta activitate cuprinde 11 subactivitati, dupa cum urmeaza:

A.4.1. Elaborarea, prelucrarea si tiparirea materialelor de vizibilitate. Aceasta subactivitate permanenta isi propune sa genereze un impact puternic asupra grupurilor tinta ale proiectului si realizarea obiectivelor. Propuse, în parametrii optimi (calitativi si cantitativi).

Perioada: Luna 1-18; Organizatii implicate: Solicitant, Partener 2; Resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile specialistilor implicati si costurile pentru materialele si serviciile publicitare si de informare; Procedura de achizitie: SEAP sau achizitie directa (daca legislatia permite); Livrabile: rapoartele de activitate ale membrilor echipei, sigla si sloganul proiectului, pliante si cataloage informative, spoturi radio si TV, materiale promotionale (pixuri, mape, afise, banere, etc.), campanie de promovare online pe website-uri cu vizibilitate si pe pagini de socializare.

A.4.2. Dezvoltarea, popularea si mentenanta unui website de promovare a proiectului. Creare si mentenanta website dedicat proiectului reprezinta un deziderat major al activitatii A.4. Pe acest website vor fi descrise etapele proiectului, materiale foto, date despre parteneri si Grantul SEE si autoritatea contactanta (Unitatea de Management a Proiectului din cadrul



Ministerului Culturii), stadiul de progres, realizari si rezultate, date de contact. Site-ul se va construi pe un domeniu de internet propriu ce va fi special achizitionat

Perioada: Luna 1-18; Organizatii implicate: Solicitant, Parteneri 1 si 2; Resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile specialistilor implicati si costurile pentru achizitia domeniului de internet, hosting; Procedura de achizitie: SEAP sau achizitie directa (daca legislatia permite); Livrabile: rapoartele de activitate ale membrilor echipei, website-ul proiectului.

A.4.3. Organizare evenimente de promovare, cu scopul de a genera articole de presa, vizibilitate, informare si transparenta a proiectului. Aceasta subactivitate implica organizarea a cel putin 3 conferinte de presa (la inceputul, mijlocul si finalul proiectului).

Perioada: Lunile 1, 7 si 18; Organizatii implicate: Solicitant, Parteneri 1 si 2; Resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile salariale si costurile pentru lansarea de invitatii; Procedura de achizitie: SEAP sau achizitie directa (daca legislatia permite); Livrabile: rapoartele de activitate ale membrilor echipei, articole de presa, emisuni/interviuri radio si TV.

A.4.4. Organizarea unui seminar, unei conferinte si unor workshopuri pentru mediul stiintific, academic si universitar. Aceasta subactivitate vizeaza organizare de evenimente în diverse universitati, pentru a promova scopurile si rezultatele proiectului în mediul educational si astfel sa contribuim la procesul de formare al viitoarelor generatii de specialisti din domeniul culturii. De asemenea, se vizeaza organizarea unei conferinte stiintifice, dedicate strict specialistilor din domeniu, dar si a unor conferinte publice pentru publicul larg. Vor fi realizate si 20 de ateliere pentru copii si pentru persoanele cu/fara dizabilitati.

Perioada: Lunile 6 - 18; Organizatii implicate: Solicitant, Parteneri 1 si 2, resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile salariale si costurile pentru lansarea de invitatii, afise, materiale promotionale; Procedura de achizitie: SEAP sau achizitie directa (daca legislatia permite); Livrabile: 2 workshopuri, 1 seminar universitar, 1 conferinta stiintifica, 20 ateliere pentru copii si pentru persoanele cu dizabilitati.

A.4.5. Organizarea unei expozitii temporare ce va fi itinerata prin scolile si liceele din judetul Arges si crearea unui spatiu, în cadrul muzeului, unde obiectele vor fi expuse permanent. Aceasta expozitie va cuprinde repliciile dupa bunurile culturale scanate si printate prezentate într-o forma expozitionala pentru marele public.

Perioada: Lunile 6 - 18; Organizatii implicate: Solicitant, Parteneri 2; Resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile salariale si costurile pentru lansarea de invitatii, afise, materiale promotionale, amenajare expozitie si transport piese; Procedura de achizitie: SEAP sau achizitie directa (daca legislatia permite); Livrabile: 1 expozitie intinerata în 10 evenimente.

A.4.6 O expozitie virtuala online. Aceasta subactivitate implica realizarea unei expozitii virtuale online pe website-ul proiectului. În mod special prin intermediul acestui instrument multimedia persoanele interesate din orice colt al lumii vor putea vizualiza bunurile de patrimoniu (obiecte mobile si imobilele) scanate 3D, insotite de fisa descriptiva, inregistrate într-o baza de date. Expozitia virtuala va fi bilingva (romana si engleza).

Perioada: Lunile 6 - 18; Organizatii implicate: Solicitant, Parteneri 1 si 2; Resursele necesare desfasurarii acestei activitati sunt reprezentate de costurile salariale si costurile de promovare media a produsului în discutie; Procedura de achizitie: SEAP sau achizitie directa (daca legislatia permite); Livrabile: o expozitie virtuala online.

A.4.7 Organizarea de vizite și activități de terapie ecvestra destinate copiilor și persoanelor cu dizabilități. Va fi confecționat un scaun special pentru persoanele de toate vârstele cu deficiențe locomotorii.

Perioada: Lunile 2-18 ; Organizații implicate: Solicitant, Parteneri 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale și costurile de promovare media a produsului în discuție; Procedura de achiziție: SEAP sau achiziție directă (dacă legislația permite); Livrabile: o sa, număr de evenimente, număr de participanți.

A.4.8 Organizarea de ateliere pentru predarea tehnicilor tradiționale de pomicultură și viticultură, destinate copiilor și persoanelor cu dizabilități.

Perioada: Lunile 2-18 ; Organizații implicate: Solicitant, Partener 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale și costurile de promovare media a produsului în discuție; Procedura de achiziție: SEAP sau achiziție directă (dacă legislația permite); Livrabile: număr de evenimente, număr de participanți.

A.4.9 Organizarea de evenimente tematice cu scopul de a promova activitățile rănăle tradiționale; storsul strugurilor, storsul merelor, fabricarea magiunului , distilarea fructelor, șamd.

Perioada: Lunile 2-18 ; Organizații implicate: Solicitant, Partener 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale și costurile de promovare media a produsului în discuție; Procedura de achiziție: SEAP sau achiziție directă (dacă legislația permite); Livrabile: număr de evenimente, număr de participanți.

A.4.10 Donarea de obiecte, replici plastic (28), celor 7 școli pentru persoane cu deficiențe vizuale din România.

Perioada: Lunile 15-18 ; Organizații implicate: Solicitant, Partener 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale; Livrabile: număr de evenimente/școli, număr de participanți.

A. 4. 11 Vernisajul expoziției în statele donatoare. Expoziția realizată din obiectele printate 3D ini plastic va fi expusă și în străinătate, pentru a împărtăși experiența și rezultatele obținute. Perioada: lunile 15-18. Solicitant și Partenerul 2.

Perioada: Lunile 15-18 ; Organizații implicate: Solicitant, Partener 2; Resursele necesare desfășurării acestei activități sunt reprezentate de costurile salariale și costurile de promovare media a produsului în discuție, transport; Livrabile: număr de evenimente, număr de participanți.

## 2.11. CALENDARUL ACTIVITĂȚILOR ȘI ESTIMAREA ALOCĂRII FINANCIARE

Vă rugăm să precizați durata fiecărei activități în cadrul următorului tabel. Inserați linii suplimentare dacă este cazul:

Nr.	Denumirea activității / sub-activității	L	L	L	L	L	L	Locația	Organizația responsabilă
		u	u	u	u	u	u		

<i>crt.</i>		<i>n a 1</i>	<i>n a 2</i>	<i>n a 3</i>	<i>n a 4</i>	<i>n a 5</i>	<i>n a 6</i>		<i>a</i>
1	A1.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
2	A1.2	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
3	A1.3					X		Bucuresti, Golesti	Solicitant
4	A1.4				X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
5	A2.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener
6	A3.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 1
7	A3.2						X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 1
8	A3.3						X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partenerul 2
9	A4.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant Partenerul 2
10	A4.2	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri

										1,2
11	A4.3	X							Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
12	A4.4								Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
13	A4.5						X		Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
14	A4.6						X		Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
15	A4.7	X	X	X	X	X	X		Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
16	A4.8		X	X	X	X	X		Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
17	A4.9		X	X	X	X	X		Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
18	A4.10								Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
19	A4.11								Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2

<b>Nr. crt.</b>	<b>Denumirea activitatii / sub-activitatii</b>	<b>L u n a 7</b>	<b>L u n a 8</b>	<b>L u n a 9</b>	<b>L u n a 10</b>	<b>L u n a 11</b>	<b>L u n a 12</b>	<b>Locatia</b>	<b>Organizatia responsabil a</b>
1	A1.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
2	A1.2	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
3	A1.3		X					Bucuresti, Golesti	Solicitant
4	A1.4	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
5	A2.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener
6	A3.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 1
7	A3.2	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 1
8	A3.3	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partenerul 2
9	A4.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant Partenerul 2
10	A4.2	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2

11	A4.3	X							Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
12	A4.4	X	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
13	A4.5	X	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
14	A4.6	X	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
15	A4.7	X	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 2
16	A4.8		X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
17	A4.9		X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
18	A4.10								Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
19	A4.11								Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2

Nr. crt.	Denumirea activitatii / sub- activitatii	L u n a	L u n a	L u n a	L u n a	L u n a	L u n a	Locatia	Organizatia responsabil a
-------------	--	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	------------------	---------	---------------------------------

		1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8		
1	A1.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
2	A1.2	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
3	A1.3						X	Bucuresti, Golesti	Solicitant
4	A1.4	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
5	A2.1	X	X	X	X	X		Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener
6	A3.1	X	X	X	X	X		Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 1
7	A3.2	X	X	X	X			Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 1
8	A3.3	X	X	X	X			Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partenerul 2
9	A4.1	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant Partenerul 2
10	A4.2	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
11	A4.3						X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2

12	A4.4	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
13	A4.5	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
14	A4.6	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 1,2
15	A4.7	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Parteneri 2
16	A4.8	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
17	A4.9	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
18	A4.10				X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2
19	A4.11	X	X	X	X	X	X	Bucuresti, Golesti	Solicitant, Partener 2

**Not :** Implementarea activit Ților descrise Țn tabelul de mai sus nu trebuie s dep seasc data de 30 aprilie 2016!

V rug m s completa i urm torul tabel cu estimarea aloc rilor financiare pentru fiecare activitate:

	Cost Activitate a 1	Cost Activitate a 2	Cost Activitatea 3	Cost Activitate a 4	Total luna (LEI, TVA inclus )
<b>Luna 1</b>	1.459,7	8.112,4		10.898,2	20.470,3



Luna 2	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 3	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 4	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 5	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 6	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 7	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 8	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 9	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 10	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 11	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 12	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 13	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 14	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 15	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 16	1.459,7	8.112,4	1.293,7	10.898,2	21.764
Luna 17	1.459,7	8.112,4		10.898,2	20.470,3
Luna 18	1.459,7			10.898,2	12.357,9
<b>Total *</b> <b>activitate</b>	26.276	137.912	19.406	196.168	379.762

**\*Se va insera valoarea corespunzătoare fiecărei activități din bugetul proiectului (Anexa 2 la Ghidul Solicitantului), cu TVA inclus sau fără TVA (în funcție de eligibilitatea TVA-ului). Corelați cu bugetul proiectului.**

## 2.12. REZULTATELE ȘI INDICATORII PROIECTULUI

Vă rugăm să furnizați informații referitoare la rezultatele și indicatorii proiectului, în cadrul următorului tabel. Inserați linii suplimentare dacă este cazul:

REZULTAT	VALOARE FINANCIAR	INDICATOR DE REZULTAT	Sursele de informare/verificare
Componenta 1 - <b>Conservarea, renovarea și protejarea patrimoniului cultural</b>			
Număr de monumente istorice conservate, puse în valoare	5	planuri arhitecturale	fișiere, documentație
Număr de obiecte de patrimoniu cultural mobil conservate	100	articole în galerii online	fișiere
Număr de bunuri de patrimoniu digitizate	105	fișiere	fișiere
Număr de spații expoziționale dezvoltate	1	site web	site web
Crearea replici plastic 3D	50	bucăți	inventar, fișă de obiect, proces verbal predare, primire, fotografii
Crearea replici din lemn	5	bucăți	inventar, fișă de obiect, proces verbal predare, primire, fotografii
Crearea replici din metal	3	bucăți	inventar, fișă de obiect, proces verbal predare, primire, fotografii
Ateliere pentru copii cu/fără dizabilități	20	ateliere	scurt formular participanți, agenda evenimente, fotografii
Organizarea de ateliere pomicultură și viticultură	6	bucăți	scurt formular participanți, agenda evenimente, fotografii
Organizarea de sedințe terapie ecvestră	25	sedințe	scurt formular participanți, agenda evenimente, fotografii
Organizare vizite cu persoane cu dizabilități	20	vizite	scurt formular participanți, agenda evenimente, fotografii
Donarea de replici 3D școlilor de nevăzători	28	bucăți	scurt formular participanți, agenda evenimente, fotografii
Expoziție itinerantă prin școli	20	bucăți	scurt formular participanți, agenda evenimente, fotografii

Expozitie virtuala online bilingva (site muzeu si europeana.eu)	1	site	website, fotografii
Organizare spatiu expozitional cu replici tactile 3D plastic	1	spatiu	scurt formular participanti, agenda evenimente, fotografii
Organizare, seminar, conferinta, workshop pentru mediul stintific, academic si universitar	3	evenimente	scurt formular participanti, agenda evenimente, fotografii
Publicitate, spot radio, video, pliante, flyere	2	campanie	screen capture, fotografii, articole în mass media
Expozitie intinerant în tarile donatoare cu obiecte 3D	3	expozitii în spatii expozitionale	agenda evenimente, fotografii

V rug m men iona i toate rezultatele urm rite în cadrul proiectului, conform modelului de mai sus.

### 2.13. MONITORIZARE INTERN

V rug m s descrieti metodele propuse si sursele de informare pentru evaluarea si monitorizarea intern a proiectului – maxim 1 pagin

Evaluarea interna si monitorizarea proiectului va fi responsabilitatea managerul de proiect. Acesta va asigura o bun urm rire a implement rii tehnice si financiare a proiectului pe toata durata desf sur rii sale dup cum urmeaz .

Lunar, managerul de proiect va solicita, verifica si aproba rapoartele lunare de activitate ale expertilor angajati în proiect. Raportul lunar de activitate al managerului de proiect va fi solicitat, verificat si aprobat de c tre reprezentantul legal al Solicitantului. Managerul de proiect, respectiv reprezentantul legal al Solicitantului, vor fi responsabili de luarea de masuri corective în cazul în care expertii/ managerul de proiect angajati în proiect nu respect calendarul de activit ti al proiectului sau standardele de calitate prev zute, astfel încât s nu existe întârzieri sau o implementare deficitar a proiectului. În cazul în care expertul/ managerul de proiect nu își respect angajamentul, responsabilul de monitorizare va întocmi un raport cu recomand ri de masuri corective.

Lunar, va avea loc o sedint de echip , condus de managerul de proiect, în care se vor discuta: progresul proiectului, eventualele probleme ap rute, m suri care pot fi luate pentru solutionarea lor, stabilirea unui calendar pentru aceste m suri, propuneri si sugestii pentru o mai buna implementare a proiectului. edinta va avea ca rezultat final o minut care va fi distribuit tuturor participantilor. Managerul de proiect va fi responsabil de urm rirea implement rii actiunilor asupra c rora s-a luat o decizie în cadrul acestor sedinte.

Ca urmare a analiz rii rapoartelor lunare de activitate individuale si a sedintelor de echipa lunare, managerul de proiect va elabora un raport general lunar de monitorizare a proiectului care va

consolida toate aceste informatii, astfel încât să existe o transparentă continuă în ceea ce privește implementarea tehnic și financiară a proiectului.

Coordonatorul echipei tehnice va fi responsabil de monitorizarea activităților specifice de digitizare și va comunica managerului de proiect progresul, precum și orice problemă întâmpinată, în scris.

Responsabilul financiar va avea datoria de a deschide un cont dedicat exclusiv pentru primirea finanțării nerambursabile și efectuarea de cheltuieli aferente proiectului, inclusiv transferul de sume către trei parteneri. Responsabilul financiar va avea obligația de a ține o evidență financiar-contabilă separată a veniturilor și cheltuielilor aferente proiectului. El se va asigura că înregistrările în contabilitate și procedurile de audit vor reflecta corespundența directă a veniturilor și cheltuielilor proiectului cu declarațiile contabile și documentele justificative. Responsabilul financiar va comunica managerului de proiect orice problemă apărută, în scris.

Managerul de proiect va fi, de asemenea, responsabil de elaborarea rapoartelor intermediare de progres al proiectului, precum și de elaborarea raportului final de implementare a proiectului.

#### 2.14. RISCURILE PROIECTULUI ȘI MANAGEMENTUL RISCURILOR

Vă rugăm să identificați riscurile care ar putea avea un impact negativ asupra obiectivelor și rezultatelor proiectului și să prezentați un plan de management al riscurilor, după următorul model:

Descriere risc	Probabilitate	Impact	Măsuri de combatere	Observații (dacă este cazul)
Vremea neprielnic scanării 3D	predictibil	minor	Reprogramarea scanărilor	vom lucra cu companii specializate și acestea vor lua măsurile necesare îndeplinirii planului de activități
Număr mic de vizitatori/participanți la acțiunile prognozate în proiect	redus	mediu	Trimiterea de invitații, reclamă, publicitate în medii diferite (internet, radio, TV, presa scrisă), promovare intensă, deplasări în teren	
Finanțare insuficientă	redus	minor	Redimensionarea proiectului, pentru încadrarea într-un buget dat.	

## 2.15. IMPACTUL PROIECTULUI

V rug m s furnizati informatii despre efectele pe termen mediu si lung pe care proiectul le va produce în cadrul comunit ii din punct de vedere social, economic i cultural. V rug m s face i referire la surse obiective de informare (maxim 1 pagin )

### a. Vizibilitatea proiectului si/sau audienta obtinut (maxim ½ pagin )

Vizibilitatea proiectului va fi determinat de grupurile-tint stabilite (vezi sectiunea 2.9) si va fi asigurat de retea de relatii deja creat în rândul presei de cei 40 de ani de evenimente organizate de Muzeul Golesti. Asadar, initierea acestui proiect are în vedere un impact multiplu, asupra mai multor grupuri-tint , ce pot beneficia direct si indirect de produsele si rezultatele proiectului, acestea având aplicabilitate economic si cultural , dar si impact social în medii diverse (vezi sectiunea 2.9).

Proiectul de fat se integreaz perfect în strategia de dezvoltare ulterioara a celor 3 parteneri, fapt ce faciliteaz mentinerea vizibilit ii obiectivelor si rezultatelor proiectului pe toata perioada de implementare, dar si dup finalizare.

Strategia complexa de promovare, publicitate si de informare propus de proiect (vezi sectiunea 2.17), a fost conceputa pentru a asigura si a sustine vizibilitatea proiectului si produselor rezultate din cadrul acestuia.

Totodat , rezultatele proiectului vor fi integrate în celelalte actiuni de interes public ale Muzeului Golesti, de exemplu Ziua Portilor deschise, Noaptea Muzeelor, etc.) precum si în cadrul altor programe educative, de exemplu S pt mâna Altfel S fii mai bun - s stii mai multe, Muzeul si coala, simpozioane si mese rotunde, ateliere de mestesuguri –tabere de var etc.

Audienta estimata pentru evenimentele, expozitiile, conferintele si seminariile ce vor fi organizate în cadrul proiectului este de minim 20.000 persoane. De asemenea, pentru produsele destinate mediului online, spatiului mass-media (presa scrisa, radio, Tv), audienta estimat este de minimum 20.000 de persoane. Expozitiile în tarile donatoare vor atrage un nou public.

### b. Beneficiile sociale, economice si culturale create prin proiect (maxim 1 pagin )

Toate rezultatele preconizate au potential de exploatare maxim, inclusiv dup finalizarea proiectului.

Astfel, vizitele, atelierile, sedinte de terapie ecvestr , expozitiile itinerante si conferintele publice, destinate copiilor, minoritarilor si mediilor defavorizate (pentru detalii vezi sectiunea 2.9), ofer beneficii de natur social si cultural , cu un impact major în grupurile-tinta respective. Prin actiunile propuse de acest proiect, cultura vine în întâmpinarea nevoilor mediilor defavorizate sau discriminate socio-economic, fiind un instrument activ de micșorare a discrepantelor sociale, dar si de favorizare a accesului la cultura pentru toti. De asemenea, expozitiile si conferintele publice organizate sub egida acestui proiect, atât în România, cât si în str in tate, vizeaz si marele public, ce provine din clase sociale medii sau înalte, cu nivel educational înalt, astfel evitându-se fenomenul de discriminare pozitiva, frecvent, din p cate, în societatea româneasca.

În alta ordine de idei, seminariile si conferintele ce vor fi organizate în mediul universitar, pentru studenti, masteranzi, doctoranzi, vor avea un impact major asupra acestui mediu educational, contribuind direct la procesul de formare profesional a viitorilor specialisti din

domeniul științific. Totodată, publicarea unor articole științifice și susținerea unor comunicări științifice la sesiuni naționale și internaționale va avea un impact pozitiv asupra comunității de specialitate din domeniul culturii (istorici, arheologi, arhitecți, documentariști, muzeografi, etnografi etc.).

Produsele digitalizate concepute pentru mediul virtual/online vor avea impact asupra mediului public, persoane provenite din toate categoriile sociale și profesionale, indiferent de vârstă, gen, care are potențialul de a crește vizibilitatea patrimoniului cultural din România atât pe plan național, cât și internațional.

Prin urmare, rezultatele acestui proiect vor avea un impact multiplu asupra mai multor beneficiari, aparținând unor categorii socio-profesionale diverse. De asemenea, rezultatele și produsele livrate de acest proiect prezintă un potențial de îmbunătățire a vieții diferitelor segmente de public-tintă vizate.

Prin urmare, vor fi responsabilizați tinerii în ceea ce privește patrimoniul cultural și muzeal, se vor prezenta și prezenta tradițiile (tinerii vor descoperii astfel tradiții la care altfel nu mai au acces și doar au auzit de ele de la părinți), se vor organiza cursuri într-un spațiu tradițional, Muzeul Golești devenind un Muzeu Viu cu ajutorul tehnologiilor noi de arhivare, scanare și printare, dar și prin metode și tehnici populare de construire. Microferma, hectarele de vie și pomi și aceste tehnologii vor genera evenimente tematice legate de ritualul culegerii și stoarcerii strugurilor, prelucrarea fructelor, sau rituri de trecere (botez, nunt).

## 2.16. SUSTENABILITATEA PROIECTULUI

Vă rugăm să furnizați informații cu privire la modul în care se va asigura sustenabilitatea și valorificarea rezultatelor proiectului, după finalizarea acestuia. În cazul în care proiectul reprezintă o etapă în rezolvarea nevoilor descrise, explicați cum va fi continuat procesul.

a. Sustenabilitate financiară, organizațională și funcțională (maxim ½ pagină)

Prezentul proiect face parte dintr-un demers de lungă durată, pe care Solicitantul dorește să îl facă, împreună cu partenerii implicați, în vederea digitalizării întregului patrimoniu cultural al muzeului și popularizării ofertei muzeale. Proiectul, în sine, este un element de sustenabilitate pentru alte proiecte: Restaurarea ansamblului medieval Golești, Dezvoltarea planului tematic al muzeului, dezvoltarea sectorului de agrement (echitație, jocuri populare) etc. Sustenabilitatea rezultatelor proiectului din punct de vedere financiar este reprezentată de un magazin online, prin care se vor putea comercializa replicile obținute prin metoda imprimării 3D la comandă și alte obiecte deja existente. Magazinul va reprezenta un generator de venituri pentru Solicitant, atât pe parcursul desfășurării proiectului cât și după terminarea acestuia. Veniturile obținute vor fi utilizate de Solicitant în vederea finanțării unor activități ulterioare de promovare a rezultatelor proiectului, precum expoziții temporare și permanente și organizarea de vizite de schimb de experiență și bune practici în domeniul digitalizării patrimoniului cultural. Aceste venituri vor asigura inclusiv funcționarea magazinului online, generând resursele financiare necesare mentenanței și actualizării lui. De asemenea, vor putea fi organizate ateliere de pomi-viticultură cu publicul interesat în spațiul dedicat acestei activități din muzeu (livada, vie, parc) și ateliere de creșterea animalelor în microferma existentă. Alta oportunitate va fi prestarea de servicii de terapie ecvestrică către publicul interesat și nu în ultimul rând va exista posibilitatea, având exponate funcționale, de a presta servicii de stoarcere, fierbere, uscare, afumare, coacere, distilare a fructelor.

Sustenabilitatea rezultatelor proiectului din punct de vedere organizațional este dată de rezultatele proiectului și de proiectia pe termen lung pe care o are Muzeul ca dezvoltare a

Comentariu [1]: ce înseamnă fraza asta?

Comentariu [2]: e ok fraza asta?

Comentariu [3]: zic că da!

serviciilor dedicate publicului.

Ca urmare a implementării proiectului va rezulta un magazin online, pe care Solicitantul va continua să îl administreze și să îl dezvolte și o bază de date pentru prestarea diferitelor servicii. Replicile instalațiilor de presat strugurii și a cazanului de tuică vor fi funcționale și la dispoziția celor care doresc să prezeze strugurii în mod tradițional. De asemenea, partenerii se angajează să promoveze site-ul proiectului și să popularizeze digitizarea obiectelor culturale, prin intermediul comunităților de experți și specialiști cu care au contact. Scanarea și altor construcții și obiecte de patrimoniu poate fi continuată în anii viitori, iar rezultatele pot fi comparate pentru a vedea modificări structurale, acest lucru fiind când parte din latura de conservare a patrimoniului, parte integrantă a proiectului.

Sustenabilitatea rezultatelor proiectului din punct de vedere funcțional este dată de resursele umane puse la dispoziția proiectului, atât de Solicitant, cât și de Parteneri. Solicitantul se va ocupa în continuare, după terminarea proiectului, de mentenanța bazei de date și actualizarea acesteia, integrarea datelor în registrele digitale internaționale cu scopul de a valorifica rezultatele proiectului pe cât de mult posibil.

a. .

b. Capacitatea de diseminare și valorificare a rezultatelor proiectului (*maxim ½ pagină*)

Diseminarea și valorificarea rezultatelor acestui proiect reprezintă o prioritate pentru instituțiile partenere. În vederea asigurării vizibilității corespunzătoare proiectului se vizează o strategie de publicitate, informare și promovare amplă și complexă, descrisă detaliat în secțiunea 2.17.

Planul de diseminare și valorificare implică organizarea unor expoziții itinerante și vizite cu produsele rezultate din proiect, ceea ce va asigura vizibilitatea patrimoniului cultural din România pe plan național și internațional.

De asemenea, la nivel științific se urmărește publicarea de articole de specialitate, în reviste prestigioase și organizarea unor conferințe publice și a unor seminarii în cadrul unor școli și universități reprezentative. Totodată, unii dintre membrii echipelor de implementare vor participa la sesiuni, colocvii, congrese științifice naționale sau internaționale, în vederea diseminării informațiilor rezultate din proiect către specialiștii din domeniul patrimoniului.

Diseminarea informației se va realiza prin vizite directe în școli, cu obiecte 3D, și indirecte prin intermediul site-ului; prin organizarea unor ateliere de creație, simpozioane științifice, expoziții tematice în aer liber, itinerarea expozițiilor tematice în alte muzee din țară, sau spații neconvenționale (ex: Mall) cu un flux mare de potențiali vizitatori.

Deoarece în societatea contemporană, mediul virtual (online) este extrem de important și vizibil, diseminarea și valorificarea rezultatelor obținute se va realiza și prin intermediul website-ului proiectului, paginile de socializare dedicate proiectului (Facebook, Google+, Twitter, etc.), o expoziție virtuală online, dar și prin încărcarea produselor digitalizate pe pagina web europeană.eu, la care se vor adăuga spoturi online dedicate proiectului.

Promovarea și diseminarea către publicul larg va fi realizată pe tot parcursul proiectului, prin intermediul mass-media (presa scrisă, emisiuni de radio sau televiziune), dar și al conferințelor de presă prevăzute în acest proiect.

Diseminarea în cadrul mediilor defavorizate sau a minorităților se va face prin distribuirea de materiale promotionale, organizarea de campanii de informare, organizarea de vizite la muzeu, etc.

## 2.17. INFORMARE ȘI PUBLICITATE<sup>7</sup>

*V rugăm să descrieți planul de publicitate a proiectului, inclusiv obiectivele sale, grupurile țintă, activitățile, canalele de diseminare, impactul și perioada de implementare*

**Scopul Planului de comunicare** pentru proiectul **Transformarea Muzeului Golești în Muzeu Viu** este informarea publicului înț asupra contribuției Granturilor SEE la conservarea patrimoniului cultural în România.

**Obiectivele specifice ale planului de comunicare și publicitate** sunt:

- A. Creșterea gradului de transparent a gestionării resurselor prin informarea publicului larg asupra contribuției Granturilor SEE la conservarea patrimoniului cultural în România;
- B. Creșterea gradului de informare a comunităților de studenți, cadre universitare și muzeografi, referitor la acest proiect.
- C. Adaptarea și utilizarea instrumentelor specifice de informare și comunicare la configurațiile organizatorice, mecanismele decizionale și caracteristicile grupurilor țintă în vederea maximizării impactului proiectului.
- D. Crearea unei atitudini favorabile despre proiect în cadrul grupurilor țintă vizate de planul de comunicare.
- E. Dezvoltarea unui comportament al grupurilor țintă care să suscite interesul pentru documentarea în privința activităților și rezultatelor proiectului.
- F. Promovarea patrimoniului cultural al României în rândul comunităților cu nevoi speciale, cu precădere a celor de nevăzători.
- G. Promovarea internațională a patrimoniului cultural românesc.

**Pentru activitățile de informare și publicitate, au fost identificate următoarele grupuri țintă :**

- A. Comunitatea locală și națională (publicul larg) reprezintă o parte a publicului țintă, având în vedere informarea asupra finanțării obținute, asupra obiectivelor, activităților, rezultatelor obținute dar și asupra beneficiilor pe termen mediu/lung.
- B. Mass-media
- C. Specialiști în domeniul patrimoniului material, muzeografi, cadre didactice și studenți, arhitecți, reprezentând publicul specializat.
- D. Copii și elevi.
- E. Peste 100.000 de persoane cu dizabilități vizuale din România.

<sup>7</sup> *V rugăm să oferiți detalii tehnice pentru fiecare produs de promovare, acolo unde este posibil.*



#### F. Categoriile sociale vulnerabile.

Instrumentele de comunicare utilizate vor asigura transmiterea si difuzarea mesajelor c tre publicul tint în vederea atingerii atât a obiectivelor proiectului cât si a scopului si obiectivelor specifice ale Planului de Comunicare. Instrumentele de comunicare vor difuza mesaje adaptate la specificul publicului/grupului tint astfel încât impactul generat s asigure îndeplinirea obiectivelor de comunicare si totodat s asigure sustenabilitate proiectului pe termen mediu si lung.

**Strategia, impactul si continutul actiunilor de comunicare si publicitate** ale proiectului **Transformarea Muzeului Golesti în Muzeu Viu** sunt prezentate în tabelul de mai jos:

Mijloace de informare si publicitate <i>(descrieti metodele si mijloacele avute in vedere)</i>	Perioada estimata de implementare
1. Elaborarea, prelucrarea si tip rirea materialelor de vizibilitate, astfel încât s genereze un impact puternic asupra grupurilor tint ale proiectului si realizarea obiectivelor.	Lunile 1 - 18
1. 1. Realizare identitate vizual proiect -Sigl si slogan	Lunile 1- 2
1. 2. Realizarea si transmiterea comunicatelor de presa - 3 comunicate generatoare de articole de pres	Luna 1, Lunile 15 - 18
1.3. Editarea, tip rirea si distribuirea de materiale de promovare: banner online, 500 pliante, 100 brosure informative, privind proiectul si rezultatele acestuia	Lunile 5 - 18
1.4. Realizare de spoturi audio/video referitoare la proiect – 1 spot radio realizat, cu 10 difuz ri, 1 spot video realizat, difuzat pe internet.	Lunile 15 - 18
1.5. Realizarea unei campanii de promovare on-line prin publicarea comunicatelor/articolelor de pres , difuzarea spoturilor audio si video, diseminarea materialelor publicitare	Luna 1, Lunile 10 - 18
1.6. Publicitate si promovare exterior - realizat prin crearea si afisarea a 2 bannere si prin editarea, tip rirea si etalarea de afise, format A3;	Lunile 16 - 18
1.7. Realizare materiale promotionale: pixuri si mape pentru a fi distribuite	Lunile 5 -7

la seminarii si conferinte	
2. Creare si mentenanta website-ului dedicat proiectului unde s fie descrise etapele proiectului, materiale foto, date despre parteneri si Grantul SEE, stadiul de progres, realiz ri si rezultate, date de contact	Lunile 1 - 18
3. Organizare evenimente de promovare, cu scopul de a genera articole de pres , vizibilitate, informare si transparent a proiectului.	Lunile 3 - 18
3.1. Organizarea unor conferinte de presa, evenimente de promovare/informare si diseminare la începutul, pe parcurs, si la finalizarea proiectului. Stabilirea datelor si a listelor de participanti, realizarea si transmiterea comunicatului de pres , preg tirea dosarului de pres si a logisticii necesare.	Lunile 3-17
3.2. Organizarea unor seminare pentru muzeografi si profesori în cadrul c rora s fie prezentate rezultatele si concluziile proiectului. Stabilirea datelor si a listelor de participanti, stabilirea locatiilor, realizarea si transmiterea invitatilor, preg tirea materialelor si logisticii necesare.	Lunile 3-17
3.3. Organizarea unor conferinte publice pentru publicul larg	Lunile 6-17
3.4. Organizarea unor workshopuri pentru copii si pentru persoanele cu dizabilit ti	Lunile 2-17
3.5. Organizarea unor conferinte stiintifice în cadrul institutiilor partenere, dedicate strict specialistilor din domeniu	Lunile 6-17
4. Achizitie de panouri/ placi permanente si temporare pentru a marca în mod clar locurile unde au loc activit ile din proiect.	Lunile 1-18
4.1. Realizarea de panouri temporare si instalarea lor pe durata implement rii proiectului, în conformitate cu cerintele Manualului de comunicare si identitate vizual .	Lunile 1-18
4.2. Înlocuirea panoului temporar cu o plac permanent , vizibil , respectând cerintele Manualului mentionat mai sus	Luna 18
5. Promovarea magazinului online - reproduceri 3D	Lunile 2-18
6. Promovarea unei expozi ii virtuale online	Lunile 16-18
7. Organizarea unor expozi ii temporare, itinerante în scolile adiacente	Lunile 5-17

Planul de comunicare și publicitate este realizat și coordonat de Runa Zaharia-Irimescu, Manager PR. Aceasta va coordona activitatea de promovare și informare aferent proiectului. Managerul de PR va ține permanent legătura cu managerul de proiect și va comunica acestuia, periodic, stadiul de realizare a acțiunilor planificate. Totodată, în cazul în care va întâmpina dificultăți în realizarea activităților propuse, va aduce la cunoștința acest lucru managerului de proiect. Managerul de PR pentru implementarea planului de comunicare aferent proiectului va întocmi un dosar conținând toate documentele aferente aducerii la îndeplinire a obiectivelor mai sus menționate.

Procedurile de evaluare finală și cele de evaluare periodică vor analiza gradul de congruență și de complementaritate între obiectivele proiectului și obiectivele comunicării; analiza impactului proiectului/comunicării asupra grupului țintă vizat; identificarea problemelor întâmpinate în implementarea planului de comunicare; analiza periodică a modului de încadrare a cheltuielilor în bugetul alocat activităților de comunicare și informare; evaluarea rezultatelor activităților de comunicare și informare și a experienței dobândite. Monitorizarea progresului planului de comunicare se va face prin rapoarte de progres prin care se va urmări atât gradul de îndeplinire a activităților prevăzute cât și încadrarea în limitele bugetului și eventuale corectii. Activitatea de evaluare a rezultatelor va face obiectul întocmirii unui raport final la încheierea proiectului, privind gradul de realizare a obiectivelor, rezultatelor și activităților de comunicare, promovare și informare în vederea asigurării vizibilității proiectului.

## 2.18. MANAGEMENTUL PROIECTULUI

### a. Echipa de proiect

*Vă rugăm să descrieți responsabilitățile și sarcinile echipei de proiect. Prezentați succint competențele minime necesare solicitate pentru implementarea sarcinilor. Dacă managementul proiectului este subcontractat, furnizați succint informații despre termenii de referință pentru atribuirea contractului. (maxim 1 pagină)*

Muzeul Viticulturii și Pomiculturii Golești în calitate de solicitant are o echipă alcătuită din 4 persoane, după cum urmează: 1 manager de proiect, 1 responsabil economic - aceștia reprezentând echipa de management a întregului proiect ce asigură planul de implementare și monitorizarea proiectului, a activităților partenerilor, a stadiului de dezvoltare și evoluție a proiectului, coeziunea, eficiența și productivitatea întregii echipe și și 2 specialiști în istorie și etnografie.

Asociația pentru Dezvoltare Urbană beneficiază de o echipă formată din doi specialiști: un PR Manager, responsabil de planul de publicitate, informare, promovare și diseminare al proiectului, dar și dintr-un expert, coordonator echipă, în relația cu categoriile defavorizate, ce va contribui la partea de diseminare a datelor în societate.

Institutul Național al Patrimoniului va avea o echipă alcătuită din două persoane: un analist-archeolog, specialist GIS, și un documentarist care vor participa la realizarea conceptului bazei de date a obiectelor digitale 3D și a site-ului web de promovare a proiectului, la crearea hărții interactive on-line; Se va implica activ în procesul stabilirii conceptului site-ului proiectului și a bibliotecii digitale prin stabilirea arhitecturii site-ului, tipurile de specificații și standardelor de date care vor fi folosite. Va stabili conceptul aplicației hărții interactive on-line, va proiecta și realiza aplicația, va crea datele geospațiale și le va încărca în aplicația

on-line.

#### b. Parteneriatul

*V rug m s descrieti, dac este cazul, rolurile si responsabilit ile solicitantului, respectiv ale partenerilor în implementarea proiectului (elaborare concept, implementare, contribuție financiar , etc.). V rug m s specificati modul în care parteneriatul contribuie la rezultatele proiectului. Precizati dac un impact mai mare al parteneriatului este preconizat (ex. colaborare international extins în domeniul cultural, diseminare la scar larg a cunostintelor / experientei etc.) - maxim 1 pagin*

Structura parteneriatului propus, prin prisma institutiilor implicate, consider m c este evident si va asigura buna implementare a proiectului pe plan national si international, atingerea obiectivelor propuse în parametrii de calitate estimati, urmând a avea un impact deosebit la nivel national si international. Pentru asigurarea complementaritatilor între parteneri, dar si pentru crearea unor sinergii constructive pentru atingerea obiectivelor propuse, rolurile si responsabilit ile institutiilor implicate se distribuie astfel:

- Muzeul Viticulturii si Pomiculturii Golesti va fi institutia coordonatoare ce va asigura managementul întregului proiect, în sensul respectării planului de implementare de c tre toti partenerii, în parametrii calitativi si cantitativi estimati, în vederea atingerii obiectivelor propuse în timpul prognozat si la calitatea preconizată . Acestei institutii îi va reveni sarcina/ responsabilitatea de scanare si imprimare 3D a bunurilor culturale precum si întocmirea documentatiilor aferente patrimoniului mobil propriu, de natur istorico-etnografic si documentar .
- Institutul National al Patrimoniului se va ocupa de prelucrarea datelor obtinute în urma operatiunilor de scanare, digitizarea bi/tridimensional si arhivarea digital a datelor legate de bunurile culturale implicate în acest proiect, stabilirea fisei de catalogare a obiectelor, crearea si administrarea website-ului proiectului, dar si de înc rcare a rezultatelor proiectului pe pagina europeana.eu si e-patrimoniu.ro.
- Asocia ia pentru Dezvoltare Urbana se va ocupa de implementarea planului de publicitate, informare, promovare si diseminare al proiectului, prin strategii complexe si diverse, cu impact diferentiat la diverse categorii de grupuri-tinta, conform specificatiilor din sectiunea 2.17 a prezentului document.

Ținând cont de toatele datele expuse mai sus, consider m c consorțiul acestui proiect este viabil si produce implicit si explicit complementaritate si sinergii, conducând la o valoare ad ugat de colaborare dintre parteneri.

#### c. Resurse

*V rug m s furnizati informatii despre resursele logistice necesare pentru implementarea proiectului (existente/achizitionate pe parcursul derul rii proiectului) - maxim 1 pagin*

Muzeul Viticulturii si Pomiculturii Golesti (în continuare MVPG), în calitate de solicitant, detine

o bază logistică adecvată și o echipă de specialiști pregătiți corespunzător, ce vor permite implementarea proiectului în condiții optime. MVPG deține o bază de date electronică cu toate bunurile de patrimoniu mobil și imobil deținute, spații de depozitare adecvate (din perspectiva securității și a condițiilor de conservare), rețea internă și toate dependențele logistice necesare. MVPG permite partenerilor realizarea scanării monumentelor de arhitectură populară și laică, a instalațiilor tradiționale de tehnică populară, precum și a altor obiecte considerate relevante pentru proiect. Acestea li se vor adăuga serviciile de consultanță, expertiză, tipărire și comunicare.

Institutul Național al Patrimoniului (în continuare INP) deține infrastructura și personalul de specialitate necesare digitalizării bunurilor culturale, prelucrării și editării datelor rezultate în urma operațiunilor de scanare, web design, arhivare, susținerii securității online și realizării bazelor de date integrative online propuse de acest proiect.

Asociația pentru Dezvoltare Urbană (în continuare ADU) deține resursele umane necesare implementării proiectului în medii sociale variate, publicitate și promovare, având o experiență în acest domeniu ce certifică profesionalismul. Pentru buna implementare a proiectului ADU nu sunt necesare achiziții, ADU având baza materială pentru a realiza obiectivele propuse dar va achiziționa materiale expoziționale (mese, standuri, rollup-uri), precum și diverse servicii de publicitate, informare și diseminare.

Toate achizițiile logistice realizate în cadrul proiectului sunt deplin justificate, având în vedere dimensiunile proiectului propus, obiectivele stabilite și impactul scontat. Procedurile de achiziție vor respecta legislația în vigoare și condițiile impuse de acest proiect.

d. Planul achizițiilor publice

V rugăm să completați următorul tabel. Inserați linii suplimentare dacă este necesar

Nr. crt.	Descriere serviciu / lucrare / echipamente următoare a fi achiziționate	Valoare estimată (LEI, TVA inclus)	Procedura de achiziție publică corespunzătoare	Data estimată pentru lansare	Data de finalizare estimată
1	Servicii de scanare 3d patrimoniu mobil	37.200	Solicitantul și partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 1	Luna 17
2	Servicii de scanare 3d patrimoniu imobil	37.200	Solicitantul și partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 1	Luna 17
3	Servicii de scanare 3D parc muzeal	12.499	Solicitantul și partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 1	Luna 17

4	Servicii de printare 3D	10.800	Solicitantul si partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 4	Luna 14
5	Servicii de realizare replici lemn	9.548	Solicitantul si partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 1	Luna 11
6	Servicii de realizare replici metal	6.572	Solicitantul si partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 1	Luna 17
7	Servicii transport	116.040	Solicitantul si partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 1	Luna 18
8	Servicii videoteca	12.400	Solicitantul si partenerul 2, vor folosi procedura SEAP	Luna 1	Luna 18

2.19. **PROIECT GENERATOR DE VENIT**

Proiectul este generator de venit?	<b>Da</b>	x				
<b>TAXA PE VALOAREA AD UGAT</b>						
Organiza ia este pl titoare de TVA?				<b>N</b>	<b>u</b>	x

<b>AVANS</b>	
Solicita i avans	<b>Da</b>
% din valoarea total a finant rii nerambursabile	<b>30</b>

<b>solicitate</b>	
<b>Quantumul sumei solicitate (LEI)</b>	<b>113.928</b>

**Not : Valoarea avansului nu poate depăși 30% din valoarea totală a finanțării nerambursabile solicitate și nici valoarea totală a cheltuielilor estimate pentru primele două perioade de raportare!**

#### 2.22. TIPUL DE PROIECT

- V rugăm să indicați încadrarea proiectului în una sau mai multe din categoriile prezentate mai jos:
- restaurarea, conservarea și punerea în valoare a monumentelor istorice  
restaurarea/conservarea patrimoniului cultural mobil
- digitizarea bunurilor de patrimoniu și/sau a arhivelor, cataloagelor, inventarelor și crearea de baze de date  
crearea și dezvoltarea de muzee și spații culturale:
- construcții noi
  - amenajări
- crearea sau îmbunătățirea documentelor strategice, de planificare și management integrat pentru patrimoniul cultural
- protejarea sau revitalizarea patrimoniului natural cu valoare istorică și culturală
- crearea/prezentarea inventarelor colecțiilor culturale sau istorice ale minorităților
- organizarea de expoziții și evenimente referitoare la patrimoniul cultural și etnic al minorităților

#### DECLARAȚIE

Confirm că informațiile incluse în această cerere de finanțare și detaliile prezentate în documentele anexate sunt corecte, iar asistența financiară pe care o solicit este necesară proiectului conform descrierii.

De asemenea, confirm că nu am luat la cunoștință nici un motiv pentru care proiectul ar putea să nu se deruleze sau ar putea fi întârziat.

În alegând această cerere de finanțare nu este completată cu privire la toate detaliile și aspectele solicitate, inclusiv această secțiune, ar putea fi respinsă.

Prezenta cerere a fost completată în conformitate cu prevederile art. 292 din Codul Penal cu privire la fals în declarații.

<b>Data</b>	21.04.2014
<b>Funcția ocupată în</b>	Director General



<b>organiza ie</b>	
<b>Nume i prenume (litere mari de tipar)</b>	PALLY FILOFTEIA
<b>Semn tura i tampila</b>	