

Príloha c.1

ZÁKLADNÉ INFORMÁCIE K ŽIADOSTI

Žiadosť o poskytnutie dotácií a účelových finančných prostriedkov z rozpočtu Košického samosprávneho kraja podľa VZN č. 9/2011 v platnom znení.

=====

Oblasť poskytnutia dotácií účelových finančných prostriedkov:

2.Podpora infraštruktúry s dôrazom na zvýšenie atraktívnosti Košického kraja

Opatrenie	2.3 - Európske dedičstvo
Názov projektu	Virtuálni sprievodcovia kostolov z európskeho dedičstva košického kraja
Názov nového zážitku:	Za kostolmi s GEOFUNom
Miesto realizácie - mesto / obec	Štítnik, Ochtiná, Kocel'ovce, Plešivec.
Okres	Rožňava
Kraj	Košický kraj
Predpokladaný začiatok realizácie projektu	1.3.2024
Predpokladané ukončenie realizácie projektu	31.10.2024
Celkové oprávnené výdavky projektu v €	16 500,00 €
Požadovaná výška dotácie z rozpočtu KSK v €	14 850,00 €
Výška spolufinancovania so strany žiadateľa v €	1 650,00 €

KONTAKTNÉ ÚDAJE ŽIADATEĽA

Názov / meno žiadateľa	OMM s.r.o.
Ulica	Zemianska 1380/13
PSČ	040 17
Obec / mesto	Košice
Okres	Košice IV
Kraj	Košický
Číslo telefónu	+421948236175
Email	pavol.mensik@gmail.com

Právna forma	S.r.o.
IČO	690449
Je žiadateľ členom OOCR na území Košického kraja, ktorá je členom Košice Región Turizmus?	NIE
Odkedy ste členom OOCR?	nie som
Platca DPH	NIE

Štatutárny zástupca

Meno a priezvisko	Telefónne číslo	Email
Pavol Menšík	+421948236175	pavol.mensik@gmail.com

Osoba zodpovedná za komunikáciu vo veci žiadosti

Email	pavol.mensik@gmail.com
Meno a priezvisko	Pavol Menšík
Číslo telefónu	+421948236175

ÚDAJE ZA ÚČELOM OVERENIA VLASTNÍCKEHO PRÁVA - kde sa bude projekt realizovať

Vzťah žiadateľa k nehnuteľnosti	c) iné
Názov katastrálneho územia	
Parcelné číslo pozemku registra (C/E)	Odohráva sa hra vo verejne prístupných miestach, do kostola sa hráč dostane len ak bude otvorené.
Číslo listu vlastníctva	nie je potrebné
Súpisné číslo stavby	nie je potrebné
Číslo bytu/nebytového priestoru	

SKÚSENOSTI ŽIADATEĽA

Popíšte skúsenosti žiadateľa s prípravou a realizáciou obdobných, alebo iných projektov za posledné 3 roky. Max. v rozsahu 1000 znakov.	Vytváraniu geolokačných hier s mobilom sa venujem 4 roky. Mojou prvotinou je exteriérová hra s mobilom s názvom Anjelová zabudlivosť (https://www.geofun.sk/anjelova-zabudlivosť/), ktorú si vie ktokoľvek vyskúšať úplne zdarma na hlavnej ulici v Košiciach a jej okolí. Stačí si stiahnuť voľne dostupnú aplikáciu GEOFUN, doraziť na štart a hrať. Postupne v zaujímavom príbehu hra rozpovie niečo o košických povestiach viazaných na okolie hlavnej ulice. Hra je nadabovaná v slovenčine a češtine a bola spustená v roku 2020. Nasledovali dve ďalšie hry v košickej ZOO. V regióne OOCR Šariš Bardejov (https://www.geofun.sk/oocr-saris-bardejov/) sme ich vytvorili 5. V roku 2023 boli spustené hry na Štrbskom plese, v ktorých je sprievodcom medveď Štrbko (https://www.geofun.sk/medved-strbko/). Aktuálne sme v rokovaní s ďalšou OOCR o vytvorení 2 hier v roku 2024. Čiže ak to zhrniem, tak som v spolupráci s GEOFUN s.r.o. vytvoril a uviedol do života 10 kompletných hier.
Je žiadateľ o dotáciu poskytovateľom ubytovacích zariadení? Relevantné pre opatrenie 2.4	NIE
Je žiadateľ o dotáciu poskytovateľom ubytovacích zariadení? Relevantné pre opatrenie 2.4	nie

ROK n	ROK n-1	ROK n-2

POPIS PROJEKTU

STRUČNÝ OPIS PROJEKTU	Zámerom projektu je vytvorenie virtuálnych sprievodcov kostolov, ktorý formou interaktívneho príbehu predstavia návštevníkom dôvody, prečo práve tieto kostoly boli vybraté do európskeho dedičstva. Interakcia s návštevníkom (hráčom) je textová, zvuková, zhotovenie fotografie, či videa, či rozšírenej reality. Unikátnosťou projektu je niekoľko: 1) Je dlhodobý udržateľný, keďže okrem úvodnej finančnej podpory na vytvorenie virtuálnych sprievodcov (hier), nie je na jeho prevádzkovanie nutné vynaložiť ďalšie finančné prostriedky. 2) Návštevníka nestojí ani cent. Stiahnutie aplikácie (i-os, či android) je úplne zdarma, ako aj stiahnutie jednotlivých sprievodcov (hier) v aplikácii s napojením na WIFI. Po stiahnutí do mobilu už je možné sprievodcu (hru) spustiť a prehrať celý priebeh hry iba so zapnutým GPS signálom, ktorý dáta, či WIFI nevyžaduje. 3) Sprievodca je spustiteľný kedykoľvek, aj mimo otváracích hodín kostolov. Vďaka interakcie s hráčom, vie sprievodca zistiť, či sa hráč vie, alebo nevie dostať do vnútra kostola. Podľa odpovede sa vie prepnúť do tej línie, ktorú si hráč zvolil. Ak sa nevie dostať do kostola, tak mu vie sprievodca poukazovať fresky v mobile, ako keby hráč stál v kostole. 4) Vďaka rozšírenej realite vieme cez mobil vidieť okolie s rôznymi efektami. Napríklad vie s nami prehovoriť namaľovaná postava na freske, či vieme zobrazíť štetec, s ktorým sa vie hráč odfotografovať a mať na pamiatku fotku s freskou a štetcom, ako keby ju sám maľoval.
CHARAKTERISTIKA PROJEKTU	Zámerom projektu je vytvorenie moderného virtuálneho sprievodcu vo všetkých 4 kostoloch v košickom kraji patriacich do Európskeho kultúrneho dedičstva. V mobilnom zariadení návštevníka bude možné ukázať všetky zaujímavosti z interiéru kostola, ak by v čase návštevy daného návštevníka nebolo možné kostol otvoriť z rôznych dôvodov. Ponúkame na výber z 3 jazykov. Češtinu sme vybrali z toho dôvodu, že v Česku je najviac aktívnych hráčov, ktorí si vyhľadávajú hry v češtine. Dokopy si hry Geofun vyskúšalo viac ako 52000 hráčov, z toho okolo 90% tvoria hráči práve z Českej republiky. Zaradením sprievodcovských hier do tohto portfólia viac ako 450 existujúcich hier by sme zviditeľnili práve tieto 4 kostoly širokej komunite hráčov, ktorý už majú s podobnými hrami skúsenosti a sú pripravení vycestovať za novými hrami aj do zahraničia. Anglickú verziu hry sme zvolili ako najpoužívanejší jazyk cudzo hovoriacich návštevníkov, ktorí sa rozhodnú, že si chcú dané kostoly pozrieť. Prídu na miesto a na reklamnom pútači, ktorý plánujeme pre každý kostol vyrobiť a inštalovať uvidia možnosť si takéhoto sprievodcu stiahnuť a spustiť. V zahraničí sú audio vizuálny sprievodcovia bežnou súčasťou prehliadok, takže predpokladáme, že bude veľmi pozitívne hodnotená táto iniciatíva mať sprievodcu aj v angličtine. Keďže ide o hravého sprievodcu, ktorý nebude rozprávať len fakty, ale bude aj s hráčom interagovať, tak okrem pamätných fotiek v aplikácii ostane v návštevníkoch aj pozitívny zážitok z návštevy.
PARTNERSTVÁ	Hlavným partnerom realizácie celého projektu je spoločnosť Geofun s.r.o., ktorá prevádzkuje aplikáciu, pomocou ktorej sa dajú hry odohrať. Pri tvorbe plánovaných sprievodcov by sme vychádzali s informácií, ktoré by sme získali od miestnych správcov kostola, pamätníkov, či z archívov pamiatkového úradu. Oslovili by sme aj Združenie Gotická cesta. Chceli by sme do sprievodcov zapojiť dobové fotografie a historicky presné informácie, aby sme návštevníkom ponúkli exaktné a overené informácie.
PRODUKT / SLUŽBA	Vytvoríme virtuálnych sprievodcov všetkých 4 kostolov z európskeho dedičstva košického kraja, ktorých zámerom bude odprezentovať všetky vybrané informácie, fotografie, posolstvá a vysvetlenia k jednotlivým kostolom. Nepôjde len o strohé konštatovanie faktov a ukážku fotografií, ako by to mohlo v audio vizuálnom sprievodcovi byť. Naším zámerom je vytvoriť pre každý kostol svoj vlastný príbeh. V zmysle pomenovaného zážitku „Za kostolmi s virtuálnym štetcom“ budeme sprevádzať návštevníkov v koži maliarov fresiek. Tým predstavíme aj samotných autorov týchto fresiek, ako ja rozvíjame diskusiu s návštevníkom o tom, prečo si myslia, že ten a ten výjav je na danej freske vyobrazený. Vďaka rozšírenej realite vzniká možnosť stať sa spolu maliarom a nechať si pri jednej vybranej freske vyhotoviť fotografiu so štetcom, či paletou farieb v ruke, kludne aj v dobovom kostýme vtedajších majstrov „freskárov“. Do každého z kostolov vytvoríme dejovú zápletku, ktorú bude daný sprievodca s návštevníkom riešiť. Napríklad, že mu došla niektorá z farieb a je potrebné ju niečím nahradiť. Prípadne, že sa mu nepodarila niektorá časť fresky a nevie si rady, čo tam miesto pôvodného zámeru namaľovať. Možností je veľké množstvo, vyberieme niečo, čo sa z historického hľadiska bude hodiť ku každému kostolu najlepšie. Je možné zapojiť do prehliadky aj exteriér kostola a predstaviť aj jeho samotnú históriu. Cieľom je vytvoriť pútavý príbeh, ktorý ich vtiahne do deja a bude obsahovať nejaké jednoduché úlohy. Tie bude chcieť návštevník splniť, aby pomohol sprievodcovi domaľovať svoje dielo. Využijeme pri tom interakciu s návštevníkom formou textu, fotografie, videa, rozšírenej reality, či funkcie rozpoznávanie predmetov, či tvári. Každá hra bude v aplikácii obsahovať aj dabing v zvolenom jazyku. Vzhľadom na pohyb v interiéry kostola odporučíme v sprievodnom texte o hre nutnosť hry absolvovať so slúchadlami, v prípade ich absencie o stíšenie hlasitosti na minimum, aby nerušila ostatných návštevníkov.

PRÍNOS PROJEKTU PRE ROZVOJ EKOTURIZMU / TURIZMU	Zaradením virtuálnych sprievodcov medzi 450 existujúcich Geofun hier využijeme potenciál aktívnych hráčov, ktorí majú chuť cestovať za novými hrami aj mimo svoj región. Najväčší potenciál vidíme v prítiahnutí českých hráčov a následne aj slovenských, ktorí do rodiny Geofunu pribúdajú postupne. Veríme, že dôjde k dohode a budeme vedieť oficiálne propagovať tento produkt aj cez Združenie Gotická cesta, ktoré je najčastejším vyhľadávaným spojením, ak si niekto chce nájsť informácie o kostoloch európskeho kultúrneho dedičstva. V rámci aplikácie Geofun vytvoríme podstránku pre Kostoly Gotickej cesty, kde všetci užívatelia hneď uvidia, že týchto sprievodcov máme až štyroch, pre každý kostol jedného. Takisto na záver každého sprievodcu zaradíme otázku, čo si myslia, ktorý z ďalších kostolov je pri ich aktuálnej pozícii najbližšie, či najďalej a budú si musieť tipnúť aj vzdušnú vzdialenosť k danému kostolu. Tak prepojíme všetky 4 kostoly a zvýšime šanci, že si návštevníci pozrú aj ďalšie z nich. Vytvorené vizuálne tabule inštalované v blízkosti každého z kostolov, budú obsahovať aj mapku, na ktorej budú vyznačené všetky 4 kostoly, aby bolo aj vizuálne vidieť, ako sú vzájomne blízko. Vytvoríme aj krátke video, ktoré predstaví všetky 4 kostoly a ich sprievodcov, ktoré bude dostupné na stránke www.geofun.sk a bude ho možné šíriť cez sociálne siete na zviditeľnenie tejto služby. Budeme apelovať aj na informačné turistické centrum v Rožňave, aby zaradilo našich sprievodcov do atrakcií v rámci svojho okresu. Tým by sme vedeli na službu upútať miestnych obyvateľov okresu, či zahraničných návštevníkov, ktorí by sa osobne, alebo prostredníctvom stránky informačného centra chceli dozvedieť, čo je v okolí možné vidieť.
JEDINEČNOSŤ VZNIKNUTEHO PRODUKTU / SLUŽBY Nachádza sa podobný produkt / služba cestovného ruchu v blízkosti plánovaného miesta realizácie Vášho projektu?	nie
JEDINEČNOSŤ VZNIKNUTEHO PRODUKTU / SLUŽBY V prípade ak ste označili odpoveď áno, popíšte, v čom sa líši Váš projektový zámer od už existujúcej turistickej atraktivity?	
CIEĽOVÉ SKUPINY	Projekt má viac cieľových skupín: 1) Vytvorením príbehu a nadabovaním hry chceme zaujať mladšie ročníky, ktorých klasické prehliadky len so strohými informáciami nebavia. Ak pri niečom vedia používať mobilný telefón a niekto im spomenie, pod' si s mobilom zahrat' takú hru o kostole kam sa ideme hneď pozrieť, ochota dieťaťa absolvovať výlet výrazne stúpne. 2) Starším ročníkom chceme naopak ukázať, že prehliadky pamätihodností je v dnešnej modernej digitalizovanej dobe možné robiť aj inak, ako na to boli za ich čias zvyknutý. 3) Zahraničným návštevníkom chceme ukázať, že ideme s dobou a využívame tak isto digitálne technológie na priblíženie histórie, ako je to v moderných štátoch celého sveta.
POPIS ZNAČENIA A NAVIGÁCIE K PROJEKTU	Pre všetkých, ktorí si aplikáciu Geofun a hru s virtuálnym sprievodcom stiahnu do mobilu, je priamo v popise hry v aplikácii mapa, ktorá ukazuje aktuálnu polohu návštevníka a bod, na ktorom sa dá hra odštartovať, teda miesto daného kostola. Je možnosť si cez túto aplikáciu spustiť navigáciu na dané miesto cez mapy v mobile. Pre tých, ktorí o aplikácii nebudú vedieť, pre nich bude pri každom kostole umiestnená informačná tabuľa, že je možnosť zažiť takýto zážitok z hry a stiahnuť si aplikáciu a virtuálneho sprievodcu priamo na miesto a okamžite si ho spustiť. Konkrétne miesto umiestnenia týchto informačných tabúl bude dohodnuté individuálne s každým správcom kostola. V samotnej aplikácii pri každej z hier k jednotlivým kostolom je možné priamo uviesť aj otváracie časy daných kostolov, prípadne telefónne čísla na kostolníkov/čky, ktoré sú aktuálne uvedené na stránkach Gotickej cesty. Ako už bolo spomenuté, sprievodcu bude možné spustiť aj ak by sa návštevník do kostola nevedel dostať a poukazovať mu interiér aspoň v mobile. Čiže v aplikácii bude uvedené, že hru je možné odohrať kedykoľvek.
VÝSLEDKY PROJEKTU	Virtuálnych sprievodcov v rámci projektu "Za kostolmi s virtuálnym štetcom" (názov sa kládne po konzultácii vie zmeniť) by sme chceli vytvoriť s cieľom zvýšenia povedomia o kultúrnych hodnotách a prezentáciu historického dedičstva daných kostolov. Chceli by sme zviditeľniť tieto 4 kostoly košického samosprávneho kraja a pochváliť sa, že patria medzi Európske kultúrne dedičstvo. Je mnoho Slovákov, ktorí nemajú ani potuchy, že tieto kostoly existujú a už vôbec, prečo práve oni boli v rámci Gotickej cesty také výnimočné. Sú v oblastiach, kde nezavíta veľa náhodných turistov a preto by sme ich cez virtuálnych sprievodcov a ich propagáciu chceli zviditeľniť. Ide o moderný spôsob prezentácie histórie, ktorý veríme, že bude podnetom k cestovaniu do týchto miest.

VÝSTUPY PROJEKTU	Výstupmi projektu bude virtuálny sprievodca pre každý zo 4 kostolov na miestach Koceľovce, Ochtná, Štítnik a Plešivec. Spoločne vytvoria spoločnú skupinu s názvom „Gotická cesta“ v aplikácii Geofun, odkiaľ sa budú dať ZDARMA stiahnuť. Následne bude potrebné doraziť len na miesto začiatku a spustiť daného sprievodcu. Rozsahovo pôjde o súbor textov, obrázkov, úloh, ktorý by mal návštevníka zabaviť na 30 až 60 minút, v závislosti na tom, koľko v ktorom kostole budeme chcieť do hry zakomponovať informácií, a či budeme zapájať do hry aj exteriér a príslušné oblasti kostola, alebo nie. V každom prípade pôjde o 4 moderných audio – vizuálnych sprievodcov danými 4 kostolmi.
FUNGOVANIE PROJEKTU:	Virtuálny sprievodca bude fungovať na platforme Geofun, čo je bezplatná aplikácia stiahnuteľná z obchodov jednotlivých operačných programov (i-OS, Android) mobilného zariadenia potenciálneho návštevníka. Návštevník si stiahne danú aplikáciu (Ak pôjde o návštevníka stojaceho priamo pri kostole, tak aplikáciu a samotnú hru si bude vedieť stiahnuť na základe zobrazeného QR kódu na informačnej tabuli). Následne po stiahnutí aplikácie si zvolí jazyk aplikácie a prepne si ho na zvolený jazyk (slovenčina, čeština, angličtina). Po zvolení jazyka sa mu objavia všetky hry Geofun v jeho dosahu. Vyberie si tú hru pre kostol, ktorý chce navštíviť a stiahne si danú hru do mobilného zariadenia. Po stiahnutí hry vyrazí na výlet a potrebuje sa dostať na miesto štartu hry, čiže k vybranému kostolu. Následne po dorazení na miesto štartu, rozpoznateľné cez GPS súradnice, sa návštevníkovi objaví tlačidlo Štart, ktorým spustí danú hru. V nej bude rozpovedaný príbeh, ktorý bude rozprávať vytvorený sprievodca a bude zapájať návštevníka do tohto príbehu. Bude si musieť napríklad tipnúť v ktorom storočí sa nachádza, keďže stretol maliara fresiek. Prípadne dostane na výber zo 4 možností, aby zodpovedal, aký typ farieb maliar používa. Veľa sa bude maliar pýtať, čo si myslí návštevník o tom a tom výjave na freskách. Návštevník bude odpovedať textovo s možným vyhodnotením správnosti, audio nahrávkou, kde vyzve sprievodca návštevníka, aby nahral, čo si o tom myslí on. Prípadne natočením videa, ako maľuje fresku, prípadne pripravuje stenu základnou farbou na maľovanie fresiek. Možností je veľké množstvo. Návštevníka takto sprievodca prevedie hrou a na záver si spoločne urobia pamätnú fotografiu s rozšírenou realitou. Či už v kostole, alebo pred kostolom. Hra skončí tým, že sa sprievodca poďakuje. Za svoj výkon bude návštevník ohodnotený Geónkami, bodmi, ako sa mu správne darilo odpovedať počas celej hry. Na poslednej obrazovke uvidí partnerov projektu (KSK, Gotická cesta,...) vďaka ktorým vznikol
UDRŽATEĽNOSŤ VÝSTUPOV PROJEKTU	Ako už bolo uvedené, keďže ide o virtuálneho sprievodcu, tak je udržateľnosť veľmi jednoduchá. O celý systém fungovania aplikácie, ako aj samostatnej hry, sa stará bezplatne spoločnosť Geofun s.r.o., ktorá prevádzkuje tento systém už od roku 2014. Vzhľadom na počet hier, ktoré neustále pribúdajú je zrejmé, že tento projekt len tak z jedného dňa na druhý nezanikne. V prípade, že by nastali počas hrania hry virtuálneho sprievodcu problémy, na záver hry je možné okrem ohodnotenia hry zanechať aj textový odkaz. Keďže ide o online správu, tak akékoľvek zmeny, či opravy v samotnej hre je možné vykonať na diaľku, bez nutnosti príchodu na konkrétne miesto. Informačné tabule budú zhotovené s výlepom do exteriérového prostredia, ktorý vydrží viac ako 5 rokov v bežných poveternostných podmienkach.

HARMONOGRAM, PUBLICITA, RIZIKÁ

POPIS MOŽNÝCH OHOZENÍ

Názov rizika	Popis rizika	Spôsob eliminácie rizika
Hru nebude vedieť návštevník nainštalovať/spustiť	Mierne - bežná inštalácia aplikácie v mobilnom zariadení a stiahnutie konkrétnej hry	Detailná informácia na stránke, ako postupovať. Môže byť zverejnený link cez QR kód na informačnej tabuli na mieste
Hra sa zasekne a nebude sa v nej dať pokračovať	Minimálna - aplikácie sú pred spustením testované na všetky možnosti odpovedí.	Ak by nastala táto skutočnosť, po vypnutí aplikácie a jej opätovnom spustení si aplikácia pamätá, kde návštevník skončil a tým vie pokračovať v hre. V prípade nutného ukončenia vie napísať krátky report, na základe ktorého sa chyba vie opraviť na diaľku správcom systému.

ČASOVÝ HARMONOGRAM AKTIVÍT PROJEKTU

Názov aktivity	začiatok aktivity v tvare mm/rr	Koniec aktivity v tvare mm/rr
Po uzatvorení zmluvy sa začne komunikácia s partnermi projektu a projektovom zámere, kde sa im vysvetlí, čo sa projektom plánuje dosiahnuť a aký typ spolupráce bude od partnerov vyžadovaný,	1.3.2024	15.3.2024
Návšteva lokalít a stretnutie sa s partnermi projektu s cieľom zmapovať prostredie a vytvoriť kostru scenára	16.3.2024	31.3.2024
Tvorba scenárov a ich odsúhlasenie	1.4.2024	30.4.2024

Nahodenie scenárov do aplikácie a otestovanie funkčnosti a prípadné doladenie	1.5.2024	20.5.2024
Zabezpečenie prekladu a dabingu do všetkých jazykových mutácií a nahratie do aplikácie	21.5.2024	20.6.2024
finálne otestovanie, prípadné doladenie a po schválení spustenie do užívania.	20.6.2024	30.6.2024
propagácia	1.7.2024	14.7.2024
Výroba tabúl a ich osadenie k jednotlivým kostolom	21.5.2024	30.6.2024

PROPAGÁCIA PROJEKTU

Forma propagácie	Množstvo propagačných materiálov	Umiestnenie propagačných materiálov
Na stránkach www.geofun.sk a www.geofun.cz	emailom všetkým registrovaným užívateľom Geofun	1 newsletter o každej novopridanej hre
Na stránkach http://gotickacesta.sk	jednoduchým vizuálnym oznamom, že vznikol nový virtuálny sprievodca	online na stránke Gotickej cesty
Na stránke https://roznatic.sk/	doplnenie informácií, že na Gotickej ceste v ich okrese vznikol nový virtuálny sprievodca 4 kostolmi.	online na stránke cez informačné centrum v Rožňave

PROPAGÁCIA NOVÉHO PRODUKTU / SLUŽBY:

Každá novovzniknutá hra Geofun je po svojom spustení predstavená registrovaným užívateľom v aplikácii Geofun formou newslettera. Súčasťou zaslaného emailu je krátke prestavenie novovzniknutej hry ako aj obrazová ukážka a link priamo na hru, aby si ju príjemca emailu vedel rovno otvoriť a pozrieť detailne. Keďže pri tvorbe scenárov budeme úzko spolupracovať so Združením gotická cesta, plánujeme využiť ich webovú stránku s cieľom zverejniť informácie o spustených sprievodcoch vo všetkých 4 kostoloch v rámci Štítnického okruhu. Aktuálne sú na ich stránke zverejnené otváracie hodiny u každého z kostolov Gotickej cesty, tak by sme k našim 4 kostolom, pre ktoré bude virtuálny sprievodca vytvorený doplnili priamo k nim odkaz na virtuálneho sprievodcu s textom, že si ho vedia priamo doma nainštalovať a stiahnuť.

Tretím kanálom na propagáciu bude zapojenie TIC v Rožňave. Využili by sme novovzniknuté video s predstavením všetkých 4 sprievodcov v 4 kostoloch ako upútavku na návštevu týchto oblastí

ČESTNÉ VYHLÁSENIA

Ja, dolupodpísaný štatutárny zástupca čestne vyhlasujem, že:

✓ súhlasím so spracovaním údajov: Vyplnením formulára: /Žiadosť o dotáciu / účelové finančné prostriedky na podporu cestovného ruchu na rok 2023", dávam dobrovoľný súhlas na spracovanie uvedených údajov. Súhlas dávam podľa Zákona č.18/2018 Z.z. o ochrane osobných údajov a o zmene a doplnení neskorších zákonov účinného od 25.08.2018 (ďalej len: "Zákon o ochrane osobných údajov") a Nariadenia Európskeho parlamentu a Rady EÚ 2016/679 z 27. apríla 2016.

PRÍLOHY

Povinné prílohy

Podrobný rozpočet projektu vo formáte XLS alebo XLSX



názov

Priloha-c.-4-Rozpocet-infrastruktura.xlsx

popis

Výpis preukazujúci právnu formu žiadateľa o poskytnutie dotácie - Žiadateľ predkladá napr. výpis z obchodného registra, výpis zo živnostenského registra, výpis z registra mimovládnych neziskových organizácií, alebo z iného príslušného registra.



názov

VýpisZobchRegistra.pdf

popis

Výpis z obchodného registra

Doklad o zriadení alebo založení žiadateľa

Napr. stanovy občianskeho združenia, štatút neziskovej organizácie, nadačná listina), okrem žiadateľa, ktorým je obec, mesto, mestská časť, vyšší územný celok, obchodná spoločnosť.

Doklad preukazujúci oprávnenie osoby štatutárneho zástupcu / štatutárnych zástupcov konať za žiadateľa - predkladá sa len v prípade, ak štatutárny zástupca / štatutárni zástupcovia žiadateľa o poskytnutie dotácie nie je zrejmý / nie sú zrejmí z dokladu o zriadení alebo založení žiadateľa, resp. z príslušného výpisu – v opačnom prípade sa predkladá vyhlásenie, že príloha nie je relevantná.

Doklad preukazujúci vlastnícke resp. iné práva k nehnuteľnostiam, na ktorých sa realizuje projekt

V rámci tejto prílohy žiadateľ o poskytnutie dotácie predloží list vlastníctva (výpis získaný z www.katasterportal.sk/kapor/ nie starší ako 1 mesiac ku dňu predloženia žiadosti). V prípade, ak žiadateľ nie je vlastníkom nehnuteľnosti, predkladá zároveň nájomnú zmluvu to buď na dobu neurčitú, alebo na dobu určitú, a to minimálne 5 rokov po plánovanom ukončení realizácie projektu, respektíve obdobný doklad preukazujúci jeho vzťah k nehnuteľnosti, ktorá je súčasťou projektu.



názov

Súhlas vlastníka Kocel'ovce.pdf

popis

Písomný súhlas vlastníka/správcu kostola v Kocel'ovciach s realizovaním projektu.



názov

Súhlas vlastníka Ochtiná.pdf

popis

Písomný súhlas vlastníka/správcu kostola v Ochtinej s realizovaním projektu.



názov

Súhlas vlastníka Plešivec.png

popis

Písomný súhlas vlastníka/správcu kostola v Plešivci s realizovaním projektu.



názov

Súhlas vlastníka Štítnik.pdf

popis

Písomný súhlas vlastníka/správcu kostola v Štítniku s realizovaním projektu.

Projektová dokumentácia alebo zjednodušená projektová dokumentácia

Je potrebné predložiť tie podklady, ktoré sú potrebné k získaniu povolenia na realizáciu aktivít projektu. Zároveň tieto materiály slúžia na lepšie pochopenie obsahu projektu hodnotiteľom. V prípade, že projektová dokumentácia nie je z povahy projektu nevyhnutná, predkladá sa aspoň situačný náčrt s vysvetlením/ grafický návrh/ vizualizácia. (v prípade, že je táto príloha nerelevantná predkladá sa čestné prehlásenie o tejto skutočnosti s vysvetlením, prečo pre predkladaný projekt nie je projektová dokumentácia potrebná).



názov

ProjektovaDokumentacia.pdf

popis

Čestné vyhlásenie, že nie je potrebná projektová dokumentácia k virtuálnym sprievodcom kostolov. Čestné vyhlásenie je súčasťou krátkej vizuálnej prezentácie o GEOFUNNE.

Povolenie na realizáciu projektu vydané príslušným povoľovacím orgánom (napr. stavebné povolenie), resp. iným povolením/vyjadrením v súlade s platnou právnou úpravou (napr. ohlásenie drobnej stavby).

V prípade, že v čase podanie žiadosti žiadateľ nedisponuje takýmto dokladom predkladá potvrdenie o jeho vyžiadaní. Ak si aktivity projektu nevyžadujú žiadne povolenie na realizáciu prikladá žiadateľ čestné vyhlásenie o tejto skutočnosti.



názov

RealizaciaVyjadrenie.pdf

popis

Čestné vyhlásenie, že nie je potrebné realizačné povolenie k virtuálnym sprievodcom kostolov.

IBA PRE OPATRENIE 2.2.: Biznis plán - má obsahovať predovšetkým predstavenie žiadateľa (právna forma, účel založenia, pôvod kapitálu, organizačná a riadiaca štruktúra atď.), predstavenie predmetu činnosti, definovanie trhu, na ktorom chce žiadateľ pôsobiť, finančné plány. Pri vypracovaní podnikateľského plánu sa odporúča použiť takúto štruktúru: Zhrnutie, charakteristika žiadateľa, charakteristika produktu (výrobky a služby), marketing, služba, riadenie podniku, ľudské zdroje, finančné údaje prílohy, ktoré bližšie popisujú plán, obsahujú grafy, tabuľky, pomocné výpočty, opisy, schémy, mapky a pod.

Čestné vyhlásenie žiadateľa



názov

CestneVyhlasenie.pdf

popis

Čestné vyhlásenie žiadateľa dotácie

Špecifická príloha relevantná len pre opatrenie 2.4 Nové zážitky k ubytovacím zariadeniam

Meno a priezvisko osoby
vypĺňajúcej formulár

Pavol Menšík

✓ Potvrdzujem, že údaje uvedené v tejto žiadosti sú pravdivé a správne.