

1. Denumirea proiectului	TUPA ȘI TUP
2. Propunător	Instituția / Persoana responsabilă pentru propunerea de proiect PRIMĂRIA SĂNNICOLAU MARE / ZSOLT DEMETER
3. Semnatari	Nume: DEMETER ZSOLT Titlu: CONSILIER MANAGER DE PROIECTE Telefon: 0733992912 E-mail: PROIECTE@SANNICOLAU-MARE.RO
	Nume: CÎMPAN GHEORGHE Titlu: SEF BIROU PROIECTE Telefon: 0733992900 E-mail: PROIECTE@SANNICOLAU-MARE.RO
4. Biblioteca gazdă	Numele bibliotecii: BIBLIOTECA ORĂȘENEASCĂ SĂNNICOLAU MARE Adresa bibliotecii: str. MIRON COSTIN NR.8 Telefonul bibliotecii: 0256 370166 Adresa de e-mail: BIBLIOTECA@SANNICOLAU-MARE.RO Pagina web a bibliotecii, URL (completați doar dacă biblioteca are o pagină web):
5. Contextul. Comunitatea vizată de proiect	Contextul socio-economic : <i>Cu o suprafața de 13702 ha din care intravilan 1402 ha și o populație de peste 13 mii locuitori, Orașul Sannicolau Mare ca dimensiune și număr de locuitori din județul Timiș este un important centru de dezvoltare din regiunea Sud-Vest al țării, fiind și cel mai vestit oraș al României. Prezența investitorilor străini a ajutat la scăderea nivelului șomajului atât din regiune cât și la nivel județean.</i> Studiul comunității : <i>Comunitatea din orașul nostru este alcătuită din diferite etnii de cum ar fi români, maghiari, sârbi și bulgari bucurându-se astfel de o varietate mare de obiceiuri și tradiții. Existența locurilor de muncă a reușit să convingă tineretul să rămână în zona și în special în oraș. Acest aspect ne bucură de prezența familiilor tinere în oraș. Există cel puțin șase grădinițe în oraș cum ar fi cel cu program normal, cu program prelungit precum și cel cu program săptămânal. Asemenea există cinci școli cu clasele I-VIII, un Grup Școlar și un Liceu teoretic unde învață peste 1000 de copii.</i> Probleme identificate în comunitate: <i>Într-o lume modernă unde comunicarea informațională este în continuă dezvoltare și foarte des utilizată de tineret, existența site-urilor instituțiilor de învățământ se află într-o fază incipientă deși interesul copiilor pentru aceste servicii este în permanentă creștere. Considerăm că orice îmbunătățire în acest sens este un pas înainte adus atât tineretului de acum cât și</i>

	<p>generațiilor viitoare.</p> <p>Am observat asemenea că bibliotecile nu par a fi atât de des vizitate de către tineri ca și atunci când tehnica informațională era doar la început, iar internetul nu ne era la îndemână.</p> <p>Cărțile în format digital și audiobook-urile încep să înlocuiască cărțile clasice.</p> <p>Tehnica informațională totuși nu poate să înlocuiască experiența și bucuria lăsată de o carte citită cu ilustrații viu colorate și figuri virtuale prezentate în povești care oferă atâtea emoții și euforie atunci când le poți întâlni și în realitate în cadrul unor evenimente organizate de ziua copilului sau de sărbători.</p>	
6. Scopul proiectului	<p>Dorim ca prin crearea și dezvoltarea unei biblioteci virtuale pentru copii să redăm într-un context adaptat cerințelor de astăzi acele bucurii de care noi adulții ne-am bucurat răsfoind o carte de povești sau întâlnind un personaj dintr-o poveste.</p> <p>Copii dintr-un motiv sau altul își petrec mult timp stând la calculator jucându-se cu jocuri mai mult sau mai puțin violente.</p> <p>Vrem să profităm de acest lucru și să le oferim posibilitatea să își petreacă acel timp stând la calculator și altfel. Citind o carte de povești online sau jucându-se cu jocuri din biblioteca virtuală oferim siguranța părinților că cei mici își petrec timpul liber altfel.</p>	
7. Obiectivele proiectului. Activități în proiect. Rezultate preconizate	<p>Obiectiv 1</p> <p>Crearea unei noi oportunități pentru copii de ași petrece timpul liber citind o carte virtuală cu povești cunoscute, prin realizarea unei biblioteci virtuale pentru copii.</p>	<p>Rezultate așteptate</p> <p>Acesarea online a bibliotecii pentru copii într-un număr cât mai mare lăsând astfel mai puțin timp pentru alte activități online.</p>
	<p>Obiectiv 2</p> <p>Crearea unor personaje virtuale care să călăuzească vizitatorii bibliotecii online pentru copii.</p>	<p>Rezultate așteptate</p> <p>Personajele virtuale vor fi prezente atât online cât și în realitate prin realizarea unor costume identice cu acestea și participând la toate evenimentele organizate pentru copii.</p> <p>Copii vor avea plăcerea de a vizita mai des biblioteca virtuală dar și de a participa la evenimentele organizate pentru ei în ideea de a se întâlnii cu acele personaje virtuale atât de dragi lor.</p>
8. Grup(-uri) țintă	<p>Beneficiarii direcți ai proiectului vor fi copii oferindu-le o bibliotecă online unde își vor găsi poveștile și materialele didactice necesare pentru la școală și pentru petrecerea timpului liber.</p> <p>Echipa de proiect va fi organizată din managerul de proiect din cadrul primăriei care va planifica, coordona și implementa proiectul împreună cu cei doi angajați ai bibliotecii care vor asigura suportul în realizarea proiectului propus precum și în planificarea și derularea evenimentelor de promovare.</p> <p>Beneficiarii indirecti ai acestui proiect vor fi părinții care le vor putea citi copiilor poveștile online. Asemenea ei vor avea un instrument în plus să îndrume copii în petrecerea timpului liber.</p>	

<p>9. Rezumatul proiectului.</p>	<p><i>Proiectul va consta în realizarea unei biblioteci virtuale pentru copii care va avea un design animat- viu colorat specific pentru vizitatori: copii și părinți. Biblioteca virtuală va avea o structură diversificată precum:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Acasă (prima pagină care va afișa informațiile de interes general) - Noutăți (anunțuri/ comunicate/știri/spectacole/ etc ...) - Evenimente (va fi o secțiune pentru anunțul și descrierea evenimentelor) - Biblioteca online (secțiunea în care vor fi afișate cărțile care pot fi accesate online după autentificare dar și cu acces liber fără autentificare în prealabil putând fi chiar și descărcate) - Ultimele cărți apărute - Cele mai accesate (secțiunea care va fi folosită pentru datele statistice) - Autentificare (părinte sau copil, contul meu, secțiunea în care vizitatorul își creează contul, tot aici se și autentifică și vede secțiunea în care își poate accesa informațiile ce îl privește doar pe el; Se poate crea o bibliotecă online personală – mai exact din secțiunea website-ului să existe un buton care spune "Adaugă în bibliotecă mea personală" și acea carte se adaugă în contul lui în bibliotecă personală – de genul: adaugă la Favorite / Bookmark – semn de carte) - Concursuri (o secțiune interactivă cu diverse concursuri – care să atragă vizitarea frecventă și constantă a website-ului împreună cu o actualizare mai mare a anumitor secțiuni dinamice din website) - Jocuri distractive (educative– la fel o secțiune în care să existe adăugate, jocuri online educative pentru copii) - Alte servicii oferite (posibil alte servicii oferite, poate exista posibilitatea ca vizitatorii să vină și la o adresă specificată unde să existe o bibliotecă și de unde să poată închiria aceste cărți) - Prezentare (prezentare programului / website-ului / proiectului care vine în ajutorul copiilor / părinților, prezentare de fapt a proiectului demarat) - Despre noi (echipa, componenta echipei, instituția care se ocupă de acest proiect –prezentare , informații) - Contact (informații pentru contact, formular de contact, harta cu poziționare –localizare adresă) - Forum de discuții / Guestbook (secțiune de interacțiune cu vizitatorii website-ului, întrebări – răspunsuri / opinii / sugestii) <p><i>Pentru administrarea website-ului – va exista o aplicație de gen CMS cu structură modulară (adică se poate realiza pentru secțiunile existente până acum – pe viitor la eventualele noi secțiuni aparute – se dezvoltă și acele module) funcție de progresul / dezvoltarea website-ului pe parcurs și în timp.</i></p> <p><i>Autentificare/Accesul securizat pe baza de utilizator și parolă (eventual și adresa IP dacă permite acest lucru) cu drepturi de acces pentru anumite module sau în toate modulele din cadrul CMS-ului. Sunt delimitate drepturi de acces pentru operatori pe anumite module stabilite de către administrator.</i></p> <p><i>Biblioteca virtuală va fi găzduită pe bază de abonament lunar și administrată de către personalul bibliotecii împreună cu responsabilul IT de la primărie.</i></p>
---	---

	<p>Conținutul va fi asigurat de către tipografii și edituri fie pe bază de abonament lunar, cost forfetar sau gratuit, costurile fiind asigurate de la bugetul local.</p> <p>Asemenea se vor crea și personaje virtuale care vor fi prezente în toate paginile bibliotecii călăuzind-ui astfel pe vizitatori. Personajele vor fi aduse la o scară de 1:1 și în realitate prin crearea unor costume care să fie identice cu cele online. Acele personaje vor participa la toate evenimentele locale organizate pentru copii devenind astfel mascotele evenimentelor locale cu tematică pentru copii.</p> <p>Promovarea proiectului precum și a site-ului va fi realizată prin:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Online (bannere, linkuri, anunțuri online, motoare de căutare, etc...) - Presă (ziarul local, etc...) - Evenimente (bannere afișate în locuri publice) - Promoții (mousepad-uri personalizate cu figurile virtuale oferite gratuit în școli și grădinițe)
<p>10. Durata și programul de desfășurare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Planificarea activităților, organizare, distribuirea sarcinilor către responsabili – 2 săptămâni · Consultare cu instituțiile de învățământ pentru identificarea informațiilor care urmează a se include în conținutul site-ului – 1 săptămână · Cererea ofertelor pentru crearea bibliotecii virtuale – 2 săptămâni · Analizarea ofertelor – 1 săptămână · Contractarea serviciilor – 1 săptămână · Realizarea designului personalizat și a bibliotecii virtuale – 8 săptămâni · Realizarea materialelor promoționale – 3 săptămâni · Identificarea editurilor care să asigure conținutul bibliotecii – 2 săptămână · Achiziția materialelor necesare – 1 săptămână · Lansarea bibliotecii virtuale pentru copii – 1 săptămână · Distribuirea materialelor promoționale – 1 săptămână
<p>11. Resurse ce vor fi utilizate în cadrul proiectului. Menționați atât resursele existente cât și pe cele preconizate a fi</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Resurse umane – 3 persoane · Timp alocat – 4 ore zilnic timp de 23 săptămâni · Echipamente – PC, telefon, mașină · Voluntari – 4 persoane de la ONG locale · Alte resurse

<i>atrase</i>						
12. Constrângeri. Provoacări. Riscuri.	<i>Considerăm că nu vom întâmpina probleme și dificultăți deoarece în faza de identificare a ideii de proiect au fost contactate toate părțile implicate începând de la echipa de proiect până la furnizorii de servicii și bunuri eliminând astfel obstacolele de pe durata implementării proiectului.</i>					
13. Fonduri solicitate. Bugetul proiectului.	Tip resursă	Item	Cantitate	Cost estimat per item	Total costuri din finanțare IREX	Total costuri suportate de bibliotecă sau alți parteneri/sponsori
<i>Adăugați rânduri suplimentare, la nevoie</i>						
		Website (design inclus)	1	2600 RON	2600 RON	0
		Costum (Personaj virtual)	2	2600 RON	2600 RON	0
		Materiale publicitare	80	2500 RON	2500 RON	0
		Servicii	0	0	0	0
		Consumabile	0	0	0	0
		Altele	1	775 RON	775 Ron	0
Total fonduri solicitate de la IREX: 2500 USD					Total fonduri contribuție bibliotecă sau alți parteneri/sponsori: 0 USD	
Buget total: 2500 USD Cursul oficial RON/USD la data cererii: 3,39 RON Ordonatorul de credit: Consiliul Local Sânnicolau Mare (Biblioteca / Consiliul local) Date de contact: Sânnicolau Mare, str Republicii nr.15,						
14. Monitorizare. Evaluare.	Întreaga planificare, implementare, coordonare și monitorizare va fi efectuată de către managerul de proiect de la primăria orașului, astfel toate obiectivele planificate vor avea rezultatele scontate în termenele stabilite.					

15. Rolul comunității în proiect	<ul style="list-style-type: none">· Consultări cu membrii comunității în faza preliminară pentru identificarea priorităților și a eventualelor soluții – printr-o ședință de lucru organizată la biblioteca orașului· Implicare în comunicarea rezultatelor – prin promovarea bibliotecii virtuale și vizitarea instituțiilor de învățământ de către mascotele bibliotecii, precum și acordarea materialelor promoționale
16. Durabilitatea proiectului.	Prin implementarea acestui proiect, biblioteca virtuală precum și mascotele vor fi permanent prezente în activitățile organizate pentru copii. Materialele publicate pe site vor fi în permanență actualizate și îmbogățite astfel să întâmpine nevoile copiilor și a părinților.
17. Informații suplimentare	Considerăm că o astfel de bibliotecă virtuală pentru copii va stârni interes nu numai la nivel local dar și regional și poate chiar național cu o promovare adecvată și gestionată în permanență.

<p>Numele comunității: Orașul Sânnicolau Mare</p>
<p>Locația / limitele geografice ale comunității: Orașul Sânnicolau Mare este cel mai vestic oraș al României, situat în partea de nord-vest a județului Timiș, în Câmpia Mureșului inferior, pe râul Aranca. Se află la o distanță de 64 km NV de Timișoara și la 18 km de punctul vamal Cenad, pe drumul național DN6.</p>
<p>Mărimea aproximativă a populației comunității și descriere demografică: 13257 de locuitori Șomaj foarte scăzut 4 Instituții de învățământ – 2 Scolii Generale, 1 Grup Școlar, 1 Liceu Teoretic 6 Grădinițe</p>
<p>Scurtă descriere a istoriei comunității: Cercetările arheologice au scos la iveală dovezi care atestă că vatra satului a fost locuită încă din epoca bronzului. Mai târziu, romanii au ridicat aici un castru. Din vremea voievodatului lui Glad, a fost descoperit aici (în 1799) un tezaur medieval timpuriu, compus din 23 de obiecte din aur, expus în prezent la Viena.</p> <p><i>Piesă din Tezaurul de la Sânnicolau Mare expusă la Viena</i> Așezarea s-a dezvoltat în strânsă legătură cu Morisena feudală (Cenad), aflată în imediata vecinătate. În diplomele regale din 1217 și 1256 este menționată cu numele de Sân-Nicolau, după numele mănăstirii de aici care avea hramul „Sf. Nicolae”. Mai târziu a fost proprietate a episcopiei catolice de Cenad, fapt atestat de dijmele papale din anul 1334.</p> <p><i>În timpul Pașalâcului de Timișoara, la Sânnicolau Mare s-a ridicat o fortificație de pământ lângă așezarea civilă. Această cetate a fost dărâmată în 1701, în urma Păcii de la Karlowitz care prevedea dărâmarea ei ca una dintre condițiile pentru pace.</i></p> <p><i>Sânnicolau Mare în Harta Iosefină a Banatului</i> După trecerea Banatului sub administrație habsburgică, localitatea cunoaște o dezvoltare accelerată, devenind în 1724, oficiu administrativ erarial, apoi reședință de plasă. În 1787 primește privilegiul de a organiza târguri. Acest privilegiu este extins în 1837 când i se permite organizarea unei piețe săptămânale. În tot acest timp a cunoscut o deosebită evoluție economică, demografică și urbanistică. Localitatea a fost colonizată cu germani (șvabi). S-a dezvoltat și localitatea Sânnicolau German, încorporată mai târziu în oraș.</p> <p><i>Un loc important în viața localității l-a jucat Școala inferioară de agricultură, construită în 1799 de către contele Cristofor Naco și Gimnaziul de Stat, construit în 1894. Aici s-a născut în anul 1881 compozitorul Béla Bartók, tatăl său fiind director al școlii agricole, iar mama învățătoare. O importanta pierdere in fauna locala este dropia disparuta de prin anii 1978 -1980 localizata in zona balatan!</i></p>
<p>Persoane cheie și lideri ai comunității: Primar – Groza Dănuț Viceprimar – Farca Manuel</p>
<p>Probleme de interes pentru comunitate: Oportunități reduse de petrecere a timpului liber. Lipsa evenimente culturale.</p>
<p>Oportunități identificate la nivelul comunității: Interesul populației de dezvoltare locală, Participare activă a copiilor la evenimentele organizate pentru ei, Participare activă a comunității la proiectele comunitare.</p>

Denumirea proiectului	Țupa și Țup			
Scopul proiectului	Crearea unei noi oportunități de petrecere a timpului liber pentru copii utilizând tehnologia informațională modernă			
<p>Obiectiv 1 Crearea unei noi oportunități pentru copii de ași petrece timpul liber citind o carte virtuală cu povești cunoscute, prin realizarea unei biblioteci virtuale pentru copii. Persoanele responsabile vor fi angajații bibliotecii orășenești și al managerului de proiecte din cadrul primăriei. Se vor utiliza doar resursele umane menționate mai sus, precum telefonul și PC-ul.În urma realizării proiectului se va urmări online sondajele de opinie precum și statisticile care indică cât și de unde se accesează biblioteca virtuală.</p>				
Activități propuse	<p>A1: Activitate 1 · Planificarea activităților, organizare, distribuirea sarcinilor către responsabili</p> <p>· 2 săptămâni, bibliotecă</p> <p>· Echipa de proiect</p>	<p>Responsabil Zsolt Demeter</p>	<p>Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu</p>	<p>Rezultate așteptate și termene limită Realizarea gantt-ului activităților</p>
	<p>A2: Consultare cu instituțiile de învățământ pentru identificarea informațiilor care urmează a se include în conținutul site-ului 1 săptămână Echipa de proiect</p>	<p>Responsabil Zsolt Demeter</p>	<p>Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu</p>	<p>Rezultate așteptate și termene limită Realizarea conținutului bibliotecii virtuale</p>
	<p>A3: Cererea ofertelor pentru crearea bibliotecii virtuale 2 săptămâni Echipa de proiect</p>	<p>Responsabil Zsolt Demeter</p>	<p>Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu</p>	<p>Rezultate așteptate și termene limită Primirea ofertelor în baza solicitărilor</p>
	<p>A4: Analizarea ofertelor 1 săptămână WâEchipa de proiect</p>	<p>Responsabil Zsolt Demeter</p>	<p>Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu</p>	<p>Rezultate așteptate și termene limită Identificarea celei mai bune oferte</p>

	A5: Contractarea serviciilor 1 săptămână Echipa de proiect	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Incheierea contractului
	A6: Realizarea designului personalizat și a bibliotecii virtuale 8 săptămâni Echipa de proiect	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Selectarea variantei finale ale designului siteului și a personajelor virtuale din două variante propuse
	A7: Realizarea materialelor promoționale 3 săptămâni Echipa de proiect	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Realizarea materialelor promoționale
	A8: Identificarea editurilor care să asigure conținutul bibliotecii 2 săptămână Echipa de proiect	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Identificarea editurii care să furnizeze materialele pentru conținutul bibliotecii virtuale
	A9: Achiziția materialelor necesare 1 săptămână Echipa de proiect	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Achiziția materialelor necesare
	A10: Lansarea bibliotecii virtuale pentru copii 1 săptămână Echipa de proiect	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Lansarea online a bibliotecii virtuale

Comentarii	
-------------------	--

Obiectiv 2
Crearea unor personaje virtuale care să călăuzească vizitatorii bibliotecii online pentru copii.
Persoanele responsabile vor fi angajații bibliotecii orașenești și al managerului de proiecte din cadrul primăriei.
Se vor utiliza doar resursele umane menționate mai sus, precum telefonul și PC-ul.
Personajele virtuale vor fi aduse la realitate prin realizarea unor costume care să redea în mărime naturală înfățișarea lor din cadrul bibliotecii virtuale pentru copii. Aceste personaje vor participa la evenimentele organizate pentru copii, iar în urma succesului lor se va putea măsura interesul real al copiilor pentru ei și pentru biblioteca virtuală.

Activități propuse	A1: Distribuirea materialelor promoționale 1 săptămână Mascote	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, materiale, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Distribuirea materialelor și familiarizarea copiilor cu mascotele noi
Comentarii				
Monitorizare				
	A1: Monitorizarea permanentă al activităților	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Finalizarea cu succes al proiectului
Evaluare				
	A1: Evaluarea finală	Responsabil Zsolt Demeter	Resurse necesare resurse umane, timp, spațiu	Rezultate așteptate și termene limită Evaluarea finală a proiectului
Informații suplimentare				

Titlul proiectului		Țupa și Țup											
Scopul proiectului		Crearea unei noi oportunități de petrecere a timpului liber pentru copii utilizând tehnologia informațională modernă											
Calendar		sapt. 1 -2	sapt. 3-4	sapt. 5-6	sapt. 7-8	sapt. 9-10	sapt. 11-12	sapt. 13-14	sapt. 15-16	sapt. 17-18	sapt. 19-20	sapt. 21-22	sapt. 23-24
Obiectiv 1													
A1	Planificarea activităților, organizare, distribuirea sarcinilor către responsabili												
A2	Consultare cu instituțiile de învățământ pentru identificarea informațiilor care urmează a se include în conținutul site-ului												

A 3			Cererea ofertelor pentru crearea bibliotecii virtuale										
A 4			Analizarea ofertelor										
A5				Contractare a serviciilor									
A 6				Realizarea designului personalizat și a bibliotecii virtuale									
A7								Realizarea materialelor promoționale					
A8										Identificarea editurilor care să asigure conținutul bibliotecii			
A9											Achiziția materialelor necesare		
A10											Lansarea bibliotecii virtuale pentru copii		
Obiectiv 2													
A1													Distribuirea materialelor promoțional

														e
Monitorizare														
A1	Monitorizarea permanentă al activităților													
Evaluare														
A1	Evaluare finală													