

Programul educațional de inovare HUB-IN

**”Orașul ca Sală de Clasă”**

**Manual de Utilizare**



**Braşov, Ianuarie 2024**

Materialul a fost realizat în cadrul proiectului HUB-IB, finanţat prin programul Orizont 2020

**Autori:**

Irina Niculescu Belenyi (BAAB)  
Alexandru Belenyi (BAAB)  
Echipa ABMEE

**Realizat cu sprijinul:**

Primăria Municipiului Braşov  
ABMEE  
BAAB Birou Arhitectură



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under grant agreement No 869429

## Cuprins

1. Ce este "Oraşul ca Sală de Clasă"?	5
2. Context	6
3. Scopul și obiectivele programului	7
4. Profilul participanților	9
5. Durata programului Oraşul ca Sală de Clasă	12
6. Detalierea activităților	14
6.1 Workshop 1 - Lucrul cu harta/ Treasure Hunt	18
6.2 Workshop 2 - Cunoaște Locul	18
6.3 Workshop 3 - Școala de Vară	22
6.4 Workshop 4 - Feedback	26
7. Roluri în echipă	28
8. Roluri parteneri	30
9. Evaluarea rezultatelor	32
10. Branding și comunicare	33
11. Informații despre buget	34

## Documente anexe:

1. Studiu- Către o utilizare echilibrată a domeniului public
2. Prezentare Școala de Vară
3. Materiale pedagogice
4. Manual Design Kit
5. Rezultate Școala de Vară
6. Rezultate sondaj elevi W4

## 1. Ce este „Orașul ca Sală de Clasă”?

Proiectul european HUB-IN “*Hubs of Innovation and Entrepreneurship for the Transformation of Historic Urban Areas*” este o inițiativă finanțată prin programul Orizont 2020 al Uniunii Europene, menită să susțină procesul de regenerare a Centrului Istoric urmând principiile de sustenabilitate, combaterea turistificării, valorificarea patrimoniului și conservarea specificului local.

Alături de Municipiul Brașov, din grupul orașelor pilot fac parte: Angoulême (Franța), Belfast (Irlanda), Genova (Italia), Lisabona (Portugalia), Nicosia (Cipru), Slovenska Bistrica (Slovenia) și Utrecht (Olanda).

Programul educațional de inovare „Orașul ca Sală de Clasă” este etapa de maturizare a proiectului HUB- IN și propune un accelerator al ideilor de urbanism tactic, în care elevi și studenți realizează prototipuri de mobilier urban in situ, în zona istorică a Brașovului, în interiorul fostelor ziduri de fortificație. Programul de inovare este unul experimental, și implică un proces iterativ de analiză și reflecție. Acesta folosește elemente ale metodologiei de Design Thinking și parcurge următoarele etape: ideație, prototipare, testare, pitch.

Programul include:

- formare prin ateliere de lucru;
- mentorat tematic în funcție de nevoile participanților (antreprenariat, regenerare urbană, arhitectură/ design, iluminat);
- cunoașterea resurselor pentru producția de noi lucrări (spațiu/ materiale);
- sesiune de prezentare a ideilor în fața unui juriu format din actori relevanți, inclusiv producători de mobilier care ar putea investi în replicarea obiectelor/ mobilierului urban;
- context pentru expunerea acestora în spațiul public.



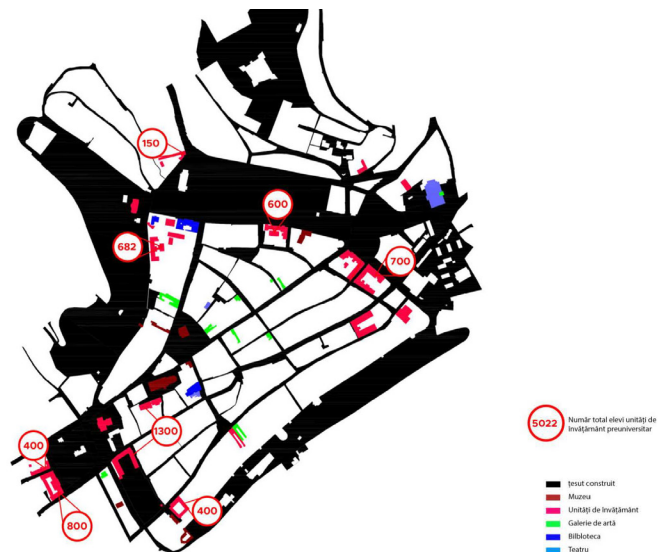
## 2. Context

Studiul preliminar HUB-IN "Către o utilizare echilibrată și incluzivă a domeniului public din Zona Urbană Istorică" a evidențiat un număr neașteptat de mare de elevi și studenți care vin zilnic în zonă.

Centrul Istoric al Brașovului este neprielnic pentru cei peste 5.000 de elevi de toate vârstele care îl vizitează zilnic, număr ce depășește populația de rezidenți. În special, adolescenții sunt neglijați în planificarea și utilizarea spațiului public. Centrul orașului suferă de o lipsă acută de mobilier public și de infrastructuri care să încurajeze activități educative sau de petrecere a timpului în aer liber. Situația este agravată de predominanța industriei HoReCa: 3.700 de locuri la terase în 2023, în contrast cu doar 50 de bănci publice.

Elevii sunt astfel limitați la zonele turistice și cafenele, unde trebuie să cheltuiască bani pentru a petrece timpul, fiind privați de o experiență autentică a Brașovului medieval. Acest context creează un sentiment de alienare și neapartenență față de spațiul urban. În plus, cadrele didactice întâmpină dificultăți în a valorifica spațiul pentru activități pedagogice inovative, cum ar fi lecțiile în aer liber. Pe termen lung, această situație favorizează un turism ne-sustenabil.

Turistificarea conduce la relocarea rezidenților și la preluarea spațiului public de către afaceri, cu efecte distructive asupra coeziunii sociale și conservării clădirilor istorice. Pentru a preveni acest declin, este esențială reconsiderarea priorităților în gestionarea spațiului public, cu accent pe nevoile educaționale și sociale ale tinerilor și pe conservarea patrimoniului cultural.



## 3. Scopul și obiectivele programului

Programul educațional de inovare HUB-IN „Orașul ca Sală de Clasă” încurajează formarea unei comunități dinamice de elevi, studenți și profesori, doritori să revitalizeze și să transforme spațiile puțin folosite din cetate în zone educaționale și culturale. Obiectivul pe termen lung constă în echilibrarea modului în care localnicii, turiștii și comercianții interacționează cu spațiul public, oferind o platformă practică pentru educație.

În anul 2023, a fost organizată prima ediție a programului educațional de inovare "Orașul ca Sală de Clasă", ce a vizat dezvoltarea unui accelerator de proiecte de urbanism tactic, implicând peste 40 de elevi și studenți, împreună cu 9 mentori. Aceștia au explorat zona cetății, au colectat date, au identificat 4 locații potențiale pentru intervenții, au propus și construit minim 12 prototipuri de instalații urbane testându-le pe teren, și ulterior, acestea au fost transformate în intervenții permanente.

Obiectivul principal vizează testarea unor idei de revitalizare a spațiilor publice sub-utilizate, în cadrul acceleratorului de proiecte ce include 3 ateliere și o Școală de Vară. O altă preocupare a programului constă în sensibilizarea și implicarea comunității de utilizatori ai Centrului Istoric al Brașovului cu privire la intervenții și metode de regenerare urbană în spațiul public.

Programul se bazează pe o metodologie inovatoare de co-creare, iar partea practică are la bază un kit de design care permite participanților să construiască și să testeze prototipuri în spațiul public.





## 4. Profilul participanților

Absolventul programului „Orașul ca Sală de Clasă” reprezintă o persoană tânără, în care a fost stimulată dorința naturală de a contribui la îmbunătățirea mediului înconjurător, având abilitățile necesare pentru a transforma ideile în realitate. Acești tineri manifestă interes în domenii precum arhitectură, urbanism, design urban, design de produs și altele legate de evoluția orașului. În ediția din 2023, programul a implicat peste 40 de elevi și studenți într-un proces de învățare activă prin testare (learning by doing și trial and error), care cuprinde analiză, idee, design, prototipare și testare.

Programul a beneficiat de experiența a 9 mentori specializați în urbanism, arhitectură, design de obiect, design urban, strategii și politici publice, pedagogie și teorie urbană. Interacțiunea cu acești mentori a adăugat o dimensiune valoroasă procesului de învățare. Implicarea directă a minim 120 de persoane din comunitatea utilizatorilor Centrului Istoric al Brașovului a adus diversitate și relevanță proiectului, asigurând că soluțiile propuse sunt adaptate și bine integrate în nevoile și așteptările comunității locale.

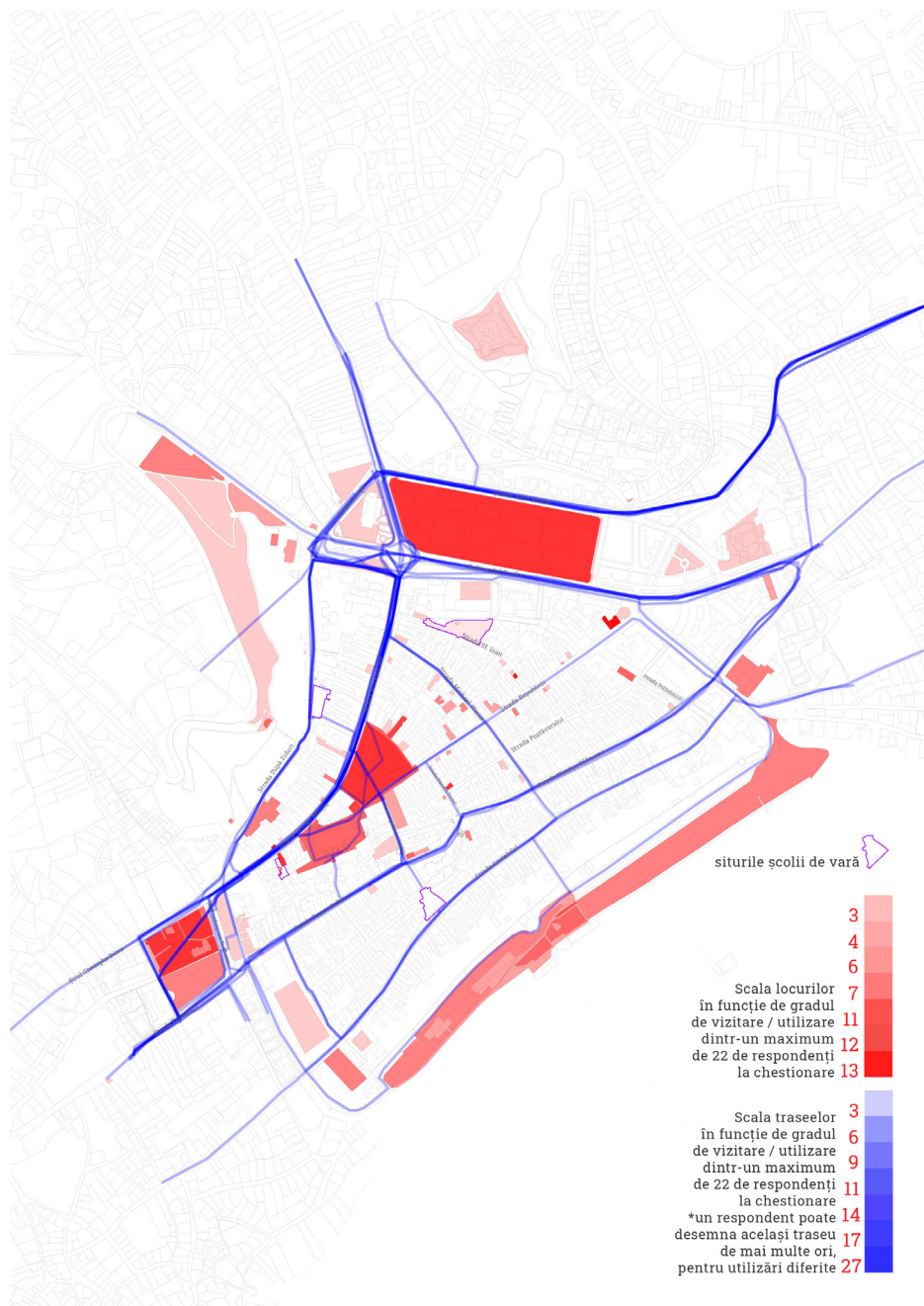
Ne-am propus să contribuim la regăsirea unui echilibru între spațiile private și cele publice destinate relaxării, între agrementul turiștilor și viața de zi cu zi a locuitorilor, între oportunitățile de divertisment și cele educative, între evenimentele care atrag doar adulții și activitățile care pot interesa și implica copii, familii, școli. În timp ce turismul este foarte important pentru oraș, pentru atingerea echilibrului funcțional în Centrul Istoric, este necesar un efort de regenerare urbană participativă pentru a crește gradul de bunăstare a comunității care îl utilizează.

### 4.1 Selecția participanților

În prima fază a procesului de selecție a participanților, s-a utilizat un chestionar sub forma unei hărți, prin intermediul căruia viitorii participanți le-a fost solicitat să delimiteze traseele și punctele de interes în zona desemnată pentru studiu. Am numit acest proces „harta mută”, având următoarea structură:

- Care sunt locurile tale? Unde îți petreci timpul în cetate și ce faci? Ce alte locuri cunoști, unde merg alți liceeni?
- Desenează traseele tale prin cetate sau prin împrejurimile cetății. De exemplu: când vii la școală și când pleci acasă, când faci plimbări libere cu colegii sau când ai timp de așteptare între școală și meditații sau sport, pe care îi petreci în zonă. Sau, când nu ești la școală, deși școala încă nu s-a terminat, pe unde mergi?
- Există locuri în zona Centrului Istoric în care nu ai fost, străzi pe care nu le-ai explorat sau ganguri pe care nu ai intrat? Poți să le identifici pe hartă?
- Tehnică: creioane colorate. Orice alte informații au fost binevenite. Pe hartă se puteau pune indicații în scris sau mici desene.



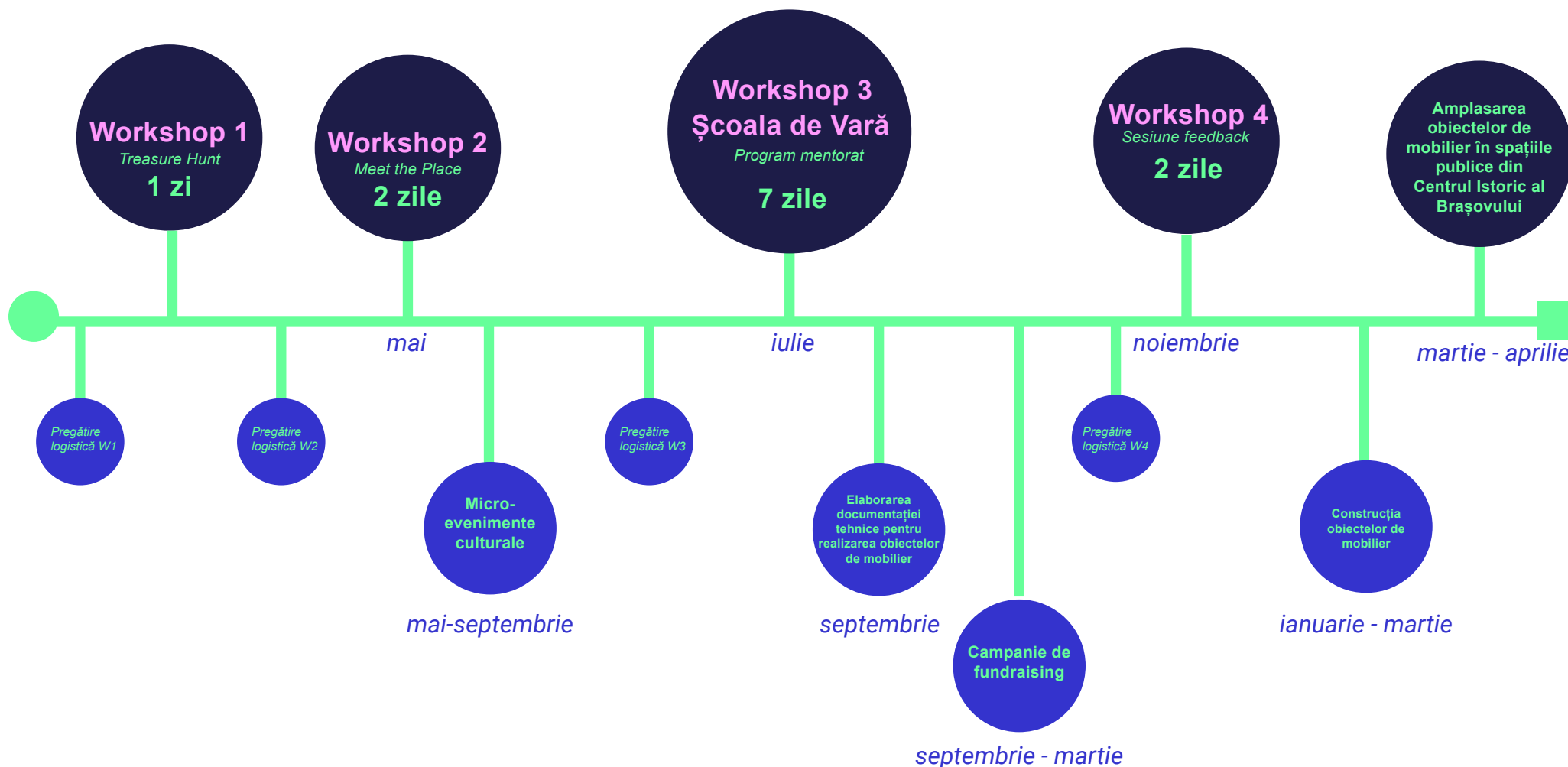


rezultate interpretare chestionar elevi



## 5. Durata programului "Orașul ca Sală de Clasă"

aproximativ 12 luni



Programul a mai cuprins un workshop în care participanții și-au însușit noțiuni de bugetare și unul de organizare de evenimente culturale pentru a pregăti "activarea" obiectelor pretext printr-o serie de micro-evenimente. Scopul acestor evenimente a fost de a crește gradul de acceptare a comunității cu privire la aceste obiecte și de a le promova.

## 6. Detalierea activităților

### 6.1 Workshop 1 Lucrul cu harta/ *Treasure Hunt*

**Durata:** 1 zi

**Număr participanți:** 30 elevi/ studenți organizați în 4 echipe

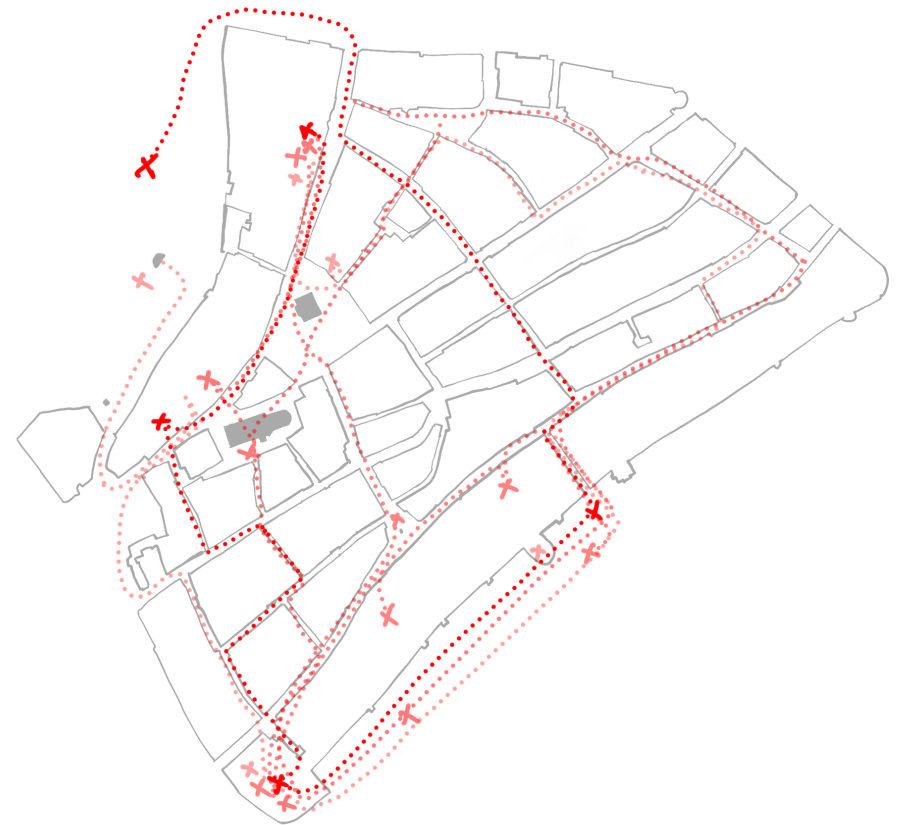
**Număr mentori:** 4, câte unul pentru fiecare echipă

#### **Abilități dobândite:**

1. Aptitudini de comunicare necesare investigațiilor de teren.
2. Aptitudini de investigare și colectare informații în spațiul urban, într-o zonă istorică.
3. Aptitudini de documentare a unor fenomene socio-culturale.
4. Documentare fotografică a unor obiective arhitecturale.
5. Inițiere în istoria cetății medievale a orașului Brașov (spațialitate și structură socială).

Workshop-ul a vizat explorarea cetății Brașov, cu accent pe elemente arhitectural-culturale mai puțin cunoscute sau ascunse. Participanții au urmat 4 trasee legate de comunitățile etnico-religioase formative: sași/ evanghelici, maghiari/ catolici, evrei/ mozaici, români/ ortodocși. Procesul a avut un caracter exploratoriu, bazat pe vânătoarea de comori, implicând interpretarea hărților și interacțiunea cu locuitorii, prin contact direct. La final, grupurile au prezentat descoperirile și experiențele, evidențiind povești personale, date istorice și conexiuni cu spațiile vizitate. Acest proces stimulează curiozitatea și construiește legături bazate pe experiențe în teren, furnizând informații despre tipologiile de organizare urbană și utilizarea spațiilor. Prin explorarea acestor straturi de informație, participanții acumulează cunoștințe care vor servi drept bază pentru un al doilea workshop, concentrat pe cercetarea mai detaliată a 4 piețe și a locurilor învecinate.

Aici, au analizat spațiul public, au căutat tipare de utilizare și și-au imaginat scenarii de apropiere, contribuind la dezvoltarea ulterioară a cunoștințelor și aptitudinilor lor.









## 6. Detalierea activităților

### 6.2. Workshop 2 *Cunoaște locul*

**Durata:** 2 zile

**Număr participanți:** 24 elevi/ studenți organizați în 4 echipe

**Număr mentori:** 4, câte unul pentru fiecare echipă

#### **Abilități dobândite:**

1. Lucrul cu documente istorice pentru reconstituirea istoriei unui loc.
2. Investigația spațială istorică de teren (documentare fotografică și prin desen a caracteristicilor unui spațiu).
3. Analiza funcțională a unui spațiu (însoțire, modalități și direcții de deplasare).
4. Analiza socială a unui spațiu - interviuri in situ (localnici/ vizitatori).
5. Formularea unei probleme/ a unui potențial/ a unei teme de proiectare sau a unui obiectiv de design.

În Evul Mediu, orașul vechi al Brașovului a fost asemănat cu o casă mare, alcătuită din multe case mici. Fiecare locuitor deținea o casă proprie și o mică parte din această casă mare, care era a întregii comunități. Străzile și piețele erau familiare tuturor, iar fiecare locuitor avea unghiurile și traseele sale preferate. Invităm participanții să privească cetatea ca membri ai unei „case mari”, co-proprietari ai aceluiași spațiu, orașul.

Scopul atelierului derulat pe parcursul a două zile a fost să îi facă pe participanți să deprindă cum se dezvoltă o relație cu un anumit loc din oraș, cum să și-l aproprie și să-l cunoască în profunzime. Cunoașterea unui loc implică dedicarea timpului nostru pentru a primi informații, impresii și experiențe. Participanții au explorat și învățat să se conecteze cu spațiul studiat, să descopere elementele care îl definesc, atmosfera sa și persoanele care îl populează. Atelierul a propus investirea timpului în obiective concrete precum explorarea și cunoașterea împrejurimilor. Participanții au încercat să pătrundă în diverse spații care delimitează zona studiată, să înțeleagă funcțiunile acestor spații și să afle cine le folosește, cine locuiește în ele. Fișele de interviuri au fost utilizate pentru a consemna răspunsurile și a crea o mică arhivă a proiectului.

Un aspect important constă în identificarea lucrurilor, situațiilor, obiectelor sau spațiilor care nu sunt evidente pe planuri, profitând de planurile istorice și de macheta orașului din Bastionul Țesătorilor. Participanții vor observa și vor nota aspecte precum utilizarea spațiilor de către oameni, zonele cu umbră și soare, atmosfera generală și modul în care sunt folosite diversele zone ale pieței.

În final, perspectiva comicului, tragicului, satiricului și ironicului, a ieșit la iveală transpunând piața studiată într-un decor teatral.









## 6. Detalierea activităților

### 6.3 Workshop 3 Școala de Vară

**Durata:** 7 zile

**Număr participanți:** 24 elevi/ studenți organizați în 4 echipe

**Număr mentori:** 9, având diferite specializări

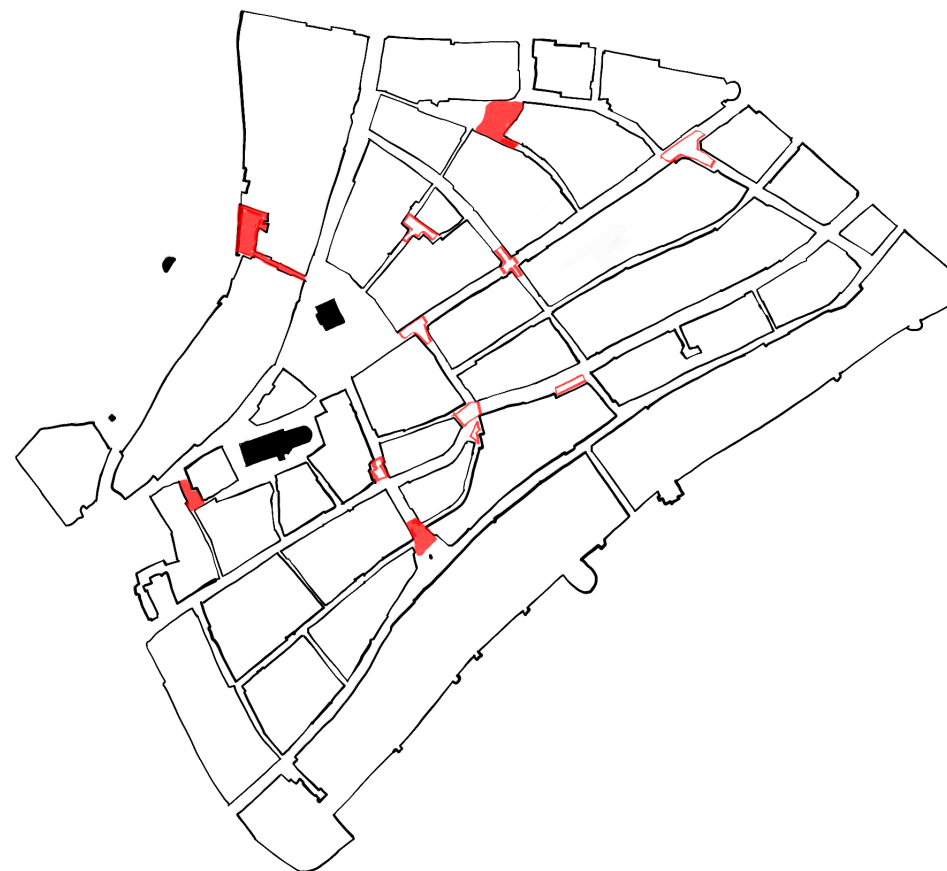
#### Abilități dobândite:

1. Analiza primară a unui spațiu urban (circulații, accese, puncte de interes, însorire).
2. Colectare date dintr-un spațiu urban (de ex. date cantitative, date calitative).
3. Construcția de diferite obiecte, pe baza kit-ului de design.
4. Realizarea de schițe și prezentări destinate mentorilor și publicului.
5. Noțiuni introductive de iluminat public și arhitectural.
6. Noțiuni introductive de regenerare urbană.
7. Modele de antreprenariat.
8. Prezentarea publică.
9. Critica constructivă.

Cel de-al treilea workshop s-a derulat sub forma unei Școli de Vară care a durat 7 zile și care a avut ca obiectiv principal conceperea și realizarea de proiecte pilot, în spații publice din cetatea medievală sau împrejurimi. Școala de Vară a fost momentul cel mai consistent din cadrul proiectului, când participanții au experimentat în mod direct cu amenajări în spațiul public și, mai ales, au observat și analizat efectele lor asupra localnicilor și vizitatorilor.

Programul a debutat cu 2 zile dedicate cursurilor teoretice și prezentărilor unor proiecte locale, relevante. În acest răstimp, participanții au învățat lucruri de bază despre arhitectură și design, despre istoria orașului și a cetății medievale, dar și despre aventurile și proiectele antreprenorilor locali. A doua parte a Școlii de Vară a fost dedicată design-ului propriu-zis și lucrului cu Design Kit-ul. Cele 4 echipe, împreună cu mentorii, au realizat propuneri concrete de amenajare, le-au discutat, testat, îmbunătățit. Cele mai bune soluții au fost dezbătute împreună cu mentorii și restul grupului, iar în ultima zi a Școlii de Vară, participanții au creat propunerea finală. Echipa de lucru a analizat și documentat felul în care trecătorii sunt afectați de instalația propusă. Momentul final al Școlii de Vară a fost rezervat unei prezentări oficiale, în cadrul Primăriei Municipiului Brașov. Cele patru echipe și-au prezentat proiectele în fața unui juriu alcătuit din profesioniști locali, dezvoltatori, reprezentanți ai mediului local de afaceri și ai administrației publice locale.

**Obiective Educaționale:** Dobândirea unor competențe de problem solving prin design. Absolventul programului "Orașul ca Sală de Clasă" este o tânără/ un tânăr în care a fost cultivată dorința naturală de a se implica în îmbunătățirea mediului înconjurător apropiat, și care a deprins anumite aptitudini de bază pentru a-și pune ideile în aplicare.



□ SPAȚII URBALE POSIBILE PENTRU URMĂTOARELE EDIȚII  
■ SPAȚII URBALE TRATATE ÎN EDIȚIA 2023





## 6. Detalierea activităților

### 6.4 Workshop 4 - Feedback și bugetare

**Durata:** 1 zi

**Număr participanți:** 24 elevi/ studenți organizați în 4 echipe

**Număr mentori:** 2, cărora li se repartizează câte două echipe

#### **Abilități dobândite:**

1. Familiarizarea cu principii de bază ale design-ului de obiect (proprietăți ale materialelor de construcție, ergonomie, considerente economice, estetică).
2. Familiarizarea cu etapele și conținutul unui proces de strângere de fonduri (bugetare, întocmirea unei prezentări de tip pitch, identificarea de potențiali finanțatori).
3. Vorbire în public.

Cel de-al patrulea workshop încheie, în mod oficial, programul educațional „Orașul ca Sală de Clasă”. Scopul acestui workshop a fost, pe de-o parte, o reflecție asupra întregului proces educațional, dar și revizuirea exercițiilor și a materialelor folosite de-a lungul anului. Participanții, împreună cu mentorii, au discutat posibile îmbunătățiri ale design kit-ului și ale manualului asociat, precum și activitățile din primele două workshop-uri, cu intenția de a le ajusta și îmbunătăți.

Această activitate a fost urmată de prezentarea rezultatelor procesului de proiectare, prin care echipa de design, din cadrul HUB-IN Brașov, asigură trecerea de la prototipurile dezvoltate în timpul Școlii de Vară, la proiecte finale pentru amenajarea spațiului public.

Prin acest exercițiu, participanții la program își îmbogățesc cunoștințele de design, observând cum obiectele create chiar de ei și care le sunt încă foarte familiare, sunt supuse mai multor filtre - al rezistenței în utilizare pe termen lung, al durabilității și îmbătrânirii materialelor, al costurilor, al esteticii și al ergonomiei.

Ultima parte a workshop-ului a fost dedicată inițierii în colectarea de fonduri și identificarea unor posibilități de finanțare. Participanții au învățat să facă un buget de producție și mentenanță, să realizeze o prezentare și să identifice surse de finanțare.

Odată cu încheierea workshop-ului, se poate spune că participanții în proiect încheie un ciclu complet de învățare de tip Project Based Learning (PBL), de la înțelegerea unei nevoi sau probleme, până la implementarea soluției.



## 7. Roluri în echipă

**Manager Proiect** - Supervizează dezvoltarea metodologiei pedagogice, comunică cu partenerii și cu finanțatorul, supervizează comunicarea proiectului către publicul larg, gestionează bugetul și realizează plățile, documentele de raportare intermediare și finale.

**Asistent Manager Proiect** - Participă direct sau oferă consultanță la activitățile de management al proiectului, întocmește documentele de raportare tehnică și financiară către finanțator, dezvoltă și menține relația cu partenerii și cu finanțatorul.

**Expert Design Urban** - Contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, la realizarea unor materiale de comunicare a proiectului, participă la activitățile de management al proiectului și întocmește documente de raportare către finanțator. Participă, ca mentor, la toate activitățile.

**Specialist Pedagogie Urbanism și Arhitectură** - Contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, la realizarea unor materiale de comunicare a proiectului, participă la activitățile de management al proiectului și întocmește documentele de raportare către finanțator. Participă, ca mentor, la toate activitățile.

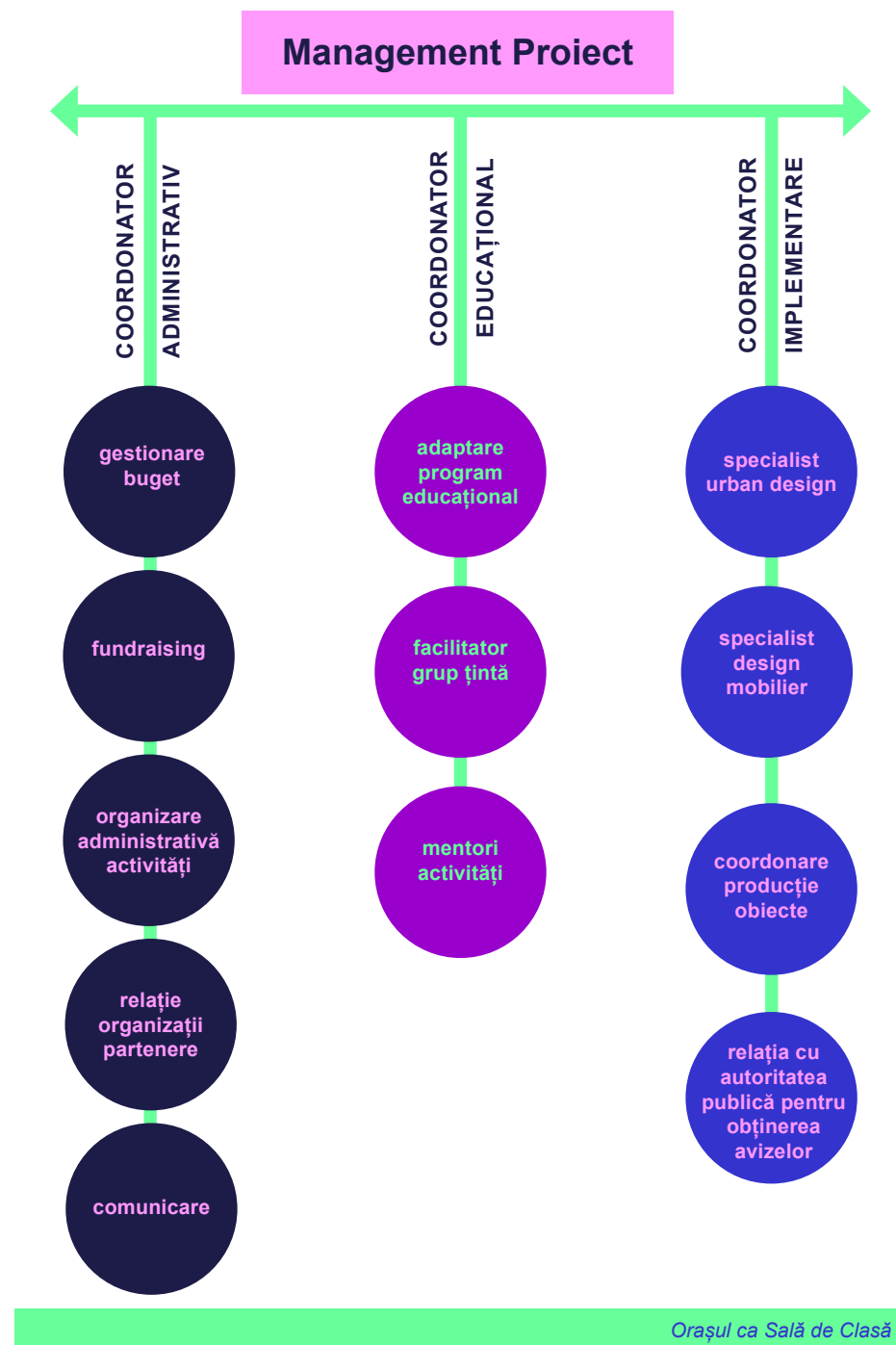
**Specialist Design Participativ și Design de Obiect** - Contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, este responsabil cu dezvoltarea conținutului pentru comunicarea proiectului în mass media, participă la activitățile de management al proiectului. Participă, ca mentor, la toate activitățile și este responsabil cu proiectarea obiectelor finale.

**Specialist Strategie, Politici Publice și Design Urban** - Contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, la realizarea materialelor necesare în timpul workshop-urilor și participă, ca mentor, la toate activitățile din proiect.

**Specialist Pedagogie, Sisteme Constructive din Lemn** - Contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, la realizarea materialelor necesare în timpul workshop-urilor și participă, ca mentor, la toate activitățile din proiect.

**Specialist Design de Programe Educaționale și Tehnologia Construcțiilor** - Contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, la realizarea materialelor necesare în timpul workshop-urilor și participă, ca mentor, la toate activitățile din proiect.

**Facilitator Relații cu Grupul Țintă** - Contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, gestionează comunicarea cu grupul de lucru (elevi/ studenți). Participă, ca mentor, la toate activitățile.



## 8. Roluri parteneri

"Orașul ca Sală de Clasă" își propune să aducă împreună organizații din mai multe domenii de activitate, care au în comun interesul pentru educație și spațiu public, din diferite orașe sau zone de interes din orașe.

Inițierea proiectului va fi preluată de o organizație publică, privată sau non-guvernamentală, care se va ocupa de coordonarea activităților proiectului, inclusiv obținerea resurselor financiare necesare și formarea consorțiului de organizații implicate în dezvoltarea programului educațional. Organizarea proiectului este susținută de trei domenii cheie, și anume educația în arhitectură, organizații private cu interese în zona de intervenție și instituții publice care facilitează accesul la obiective de interes istoric și contribuie la obținerea autorizațiilor necesare pentru desfășurarea activităților.

Organizațiile partenere din domeniul **educației de arhitectură/ urbanism și design de mobilier** vor pune la dispoziție mentori pentru activitățile propuse și contribuie la dezvoltarea metodologiei pedagogice, la realizarea materialelor necesare în timpul workshop-urilor și participă, în calitate de consultant, la toate activitățile din proiect. Aceste organizații pot fi instituții de învățământ pre-universitar sau universitar, ONG-uri din domeniul educației pre-universitare care dezvoltă programe în parteneriat cu instituțiile publice, organizații de elevi sau studenți interesate de activități în spațiul public și organizații de tip grup civic sau non-guvernamental care au experiență cu proiecte de tip urbanism tactic.

O componentă importantă a proiectului este **relația cu autoritățile**. Programul vizează exclusiv spațiul public și, din acest considerent, parteneriatul cu autoritatea publică, respectiv primăria și/ sau direcția județeană de cultură care va indica zonele unde pot fi făcute intervențiile și va facilita obținerea autorizațiilor fiind esențial. Un alt tip de partener sunt instituțiile culturale de tip muzeu, teatru, cămin cultural, etc., care vor facilita accesul participanților la obiective de interes patrimonial.

**Actorii privați cu interes direct în zonele de intervenție** sunt entitățile de tip HoReCa, comercianți etc., care își desfășoară activitatea în zonele respective. Aceștia cunosc foarte bine zonele și pot fi un partener constructiv în elaborarea programului educațional.

### Management proiect

Organizație sau instituție cu experiență în management de proiecte implementate împreună cu autoritatea publică locală

### Implementare program educațional

Organizație specializată în educație de arhitectură și urbanism

Organizație/ instituție în contact cu grupul țintă

Organizație de arhitectură sau urbanism specializată în proiecte în spațiul public

### Organizații publice locale

Autoritatea locală reprezentată prin primărie sau o companie anexă

Organizații locale ce permit accesul la obiective de interes istoric și de patrimoniu

Organizația profesională locală (OAR local)

### Organizații private locale

Organizații profesionale cu interese în zona de intervenție (comercianți, elevi, HoReCa, etc.)

Organizații private cu interese în zona de intervenție (restaurante, magazine, hoteluri, etc.)

Organizații private - posibili sponsori



## 9. Evaluarea rezultatelor

Evaluarea rezultatelor s-a realizat printr-o planificare atentă a metodelor și a instrumentelor de evaluare. Planificarea a fost urmată de colectarea datelor (calitative și cantitative) și interpretarea acestora. Rezultatele interpretării datelor vor fi cuprinse într-un raport de evaluare.

Lista indicatorilor recomandați pentru a fi avuți în vedere:

REZULTAT: Îmbunătățirea atractivității și a incluziunii sociale pentru comunitățile locale.	
Indicatori de rezultat	<p><b>Schimbarea percepțiilor comunității, prin intermediul unui sondaj de opinie „înainte” și „după” care urmărește următoarele aspecte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Centrul Istoric este un loc bun pentru a trăi;</li> <li>Nevoia de a direcționa turiști către alte locuri (pentru a elibera locurile aglomerate din Centrul Istoric);</li> <li>Centrul Istoric oferă un sentiment de identitate/ de apartenență;</li> <li>Centrul Istoric este un loc favorabil familiilor;</li> <li>Arta/ oportunitățile culturale sunt un avantaj al Centrului Istoric;</li> <li>Aprecierea problemelor legate de starea mobilierului urban, comportamentele adolescenților și tinerilor, capacitatea de a organiza evenimente culturale, capacitatea de a atrage și organiza evenimente.</li> </ul> <p><b>Schimbarea angajamentului comunității față de piețele publice, inclusiv în ceea ce privește percepțiile asupra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sustenabilității privind mediul în Centrul Istoric;</li> <li>Calității iluminatului din Centrul Istoric;</li> <li>Măsurilor de atenuare a schimbărilor climatice;</li> <li>Centrului Istoric ca fiind pentru comunitate;</li> <li>Implicării în evenimente artistice și culturale;</li> <li>Congestionării spațiilor publice;</li> <li>Cunoașterii spațiilor de odihnă publice și gratuite (bănci etc.);</li> <li>Timplului de ședere;</li> <li>Caracteristicilor demografice ale vizitatorilor din piețele publice și motivația vizitei.</li> </ul> <p><b>Verificarea punctuală a perspectivelor privind implicarea comunității în piețele publice prin intermediul codurilor QR, inclusiv a percepțiilor asupra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Măsurii în care obiectele de mobilier creează un spațiu pentru localnici;</li> <li>Demografiei: dacă este vorba de turiști sau de localnici.</li> </ul>
REZULTATE: Competențe îmbunătățite pentru generațiile viitoare (planificare și proiectare participativă etc.).	
Indicatori de rezultat	<p><b>Schimbări de percepție și abilități în rândul elevilor implicați în program:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dobândirea de cunoștințe privind modul în care iluminatul contribuie la siguranța publică;</li> <li>Dobândirea de cunoștințe privind modul în care proiectanții de iluminat valorizează patrimoniul;</li> <li>Dobândirea de competențe de proiectare a iluminatului arhitectural;</li> <li>Dobândirea de competențe privind modul de elaborare a unei hărți a unei zone pentru planificarea urbană;</li> <li>Schimbări de percepție cu privire la locurile de patrimoniu din Brașov;</li> <li>Dobândirea de competențe în ceea ce privește interviuarea;</li> <li>Dobândirea de competențe de lucru pe teren în locațiile de patrimoniu;</li> <li>Planuri de utilizare a acestor competențe în viitor (carriere etc.);</li> <li>Consecințe pozitive sau negative neașteptate;</li> <li>Numărul de ore/ cursuri organizate în jurul obiectelor de mobilier;</li> <li>Numărul de elevi care au frecventat clasele exterioare;</li> <li>Numărul de elevi care au participat la atelierile de lucru și la Școala de Vară;</li> <li>Numărul de evenimente la care au participat elevii;</li> <li>Numărul de prezentări realizate;</li> <li>Numărul de prototipuri testate;</li> <li>Numărul de mentori implicați în mentorat;</li> <li>Numărul de participanți (elevi sau cetățeni etc.) care au învățat despre arhitectură, urbanism tactic, iluminat, în urma evenimentelor de educare și conștientizare;</li> <li>Numărul de obiecte de mobilier instalate.</li> </ul>



## 10. Branding și comunicare

Vocea generală a brandului nostru este plină de compasiune, autentică și axată pe valorile brandului: autentică și incluzivă; centrată pe oameni, relaxantă, în căutarea bunăstării fizice și psihologice; durabilă și rezistentă. Nu prea energică, dar foarte puternică. În HUB-IN Brașov, sustenabilitatea, creativitatea, cooperarea și tradiția se află în centrul brandului.

La prezentarea HUB-ului în comunitatea locală, HUB-IN Brașov implementează un set de activități de comunicare standard (conferință și comunicat de presă, articole în social media și pe site-urile parteneri), dar și tururi tematice pentru a prezenta jurnaliștilor mai detaliat ideea HUB-ului nostru și activitățile HUB-IN Brașov. Elementele vizuale la fața locului au o abordare minimalistă și interactivă, sub forma unor coduri QR.

Activitate	Grup țintă	Descriere
Crearea, pregătirea și difuzarea materialelor de promovare	Autorități Părți-cheie implicate	Pregătirea materialelor vizuale și a altor materiale de comunicare. Amplasarea elementelor vizuale în HUB și diseminarea altor materiale de comunicare relevante. Trimiterea de mesaje directe către reprezentanții relevanți ai părților interesate.
	Public general	Pregătirea materialelor vizuale și a altor materiale de comunicare. Amplasarea elementelor vizuale în HUB și diseminarea altor materiale de comunicare relevante care urmează să fie distribuite pe rețelele de socializare.
	Turiști	Pliante/postere adaptate sau alte materiale tipărite care vor fi distribuite în Centrul de Informare pentru Cetățeni și în Centrul de Informare Turistică, în muzeele din Centrul Istoric; de asemenea, pe rețelele de socializare și pe site-urile web relevante.
	Studenti/ Elevi	Pliante/postere sau alte materiale tipărite care urmează să fie distribuite în universități și școli; de asemenea, pe rețelele de socializare și pe site-urile web relevante.
Conferință lansare	Administrație publică Părți relevante interesate: experti implicați în diferite activități ale proiectului, reprezentanți ai asociațiilor relevante, inovatori locali, locuitori, studenți.	Locul de desfășurare: Sala de Ședințe a Consiliului Local din cadrul Primăriei. Lista părților interesate va fi definită în momentul în care se va realiza conceptul evenimentului.
Tur tematic	Presă/ Ziariști	Pentru a acorda jurnaliștilor toată atenția necesară pentru ca aceștia să aibă o înțelegere completă a conceptului HUB-IN Brașov, va fi organizat un eveniment separat dedicat sub forma unui tur tematic. Locuitorii și turiștii vor putea să organizeze singuri astfel de tururi pe baza informațiilor furnizate la fața locului (coduri QR).
Comunicat de presă și articole în social media	Audiență generală	
Vânătoare de comori în centrul istoric	Elevi/Studenti	Această acțiune va fi adaptată la cele două grupuri țintă folosind diverse informații istorice și culturale legate de Brașov, folosind ca pretext vizitarea zonei pentru a crește gradul de conștientizare a rezultatelor proiectului HUB-IN și a obiectivelor sale generale.



## 11. Informații despre buget

Recomandare pentru alcătuirea bugetului:

### Resurse umane:

- Manager Proiect (12 luni - toată durata proiectului)
- Coordonator Educațional (3 luni)
- Arhitect/ Urbanist Design Urban și Mobilier (3 luni)
- Facilitator Relații cu Grupul Țintă (36 ore)
- Mentor Școala de Vară X 4 persoane (140 ore)

### Costuri directe:

#### Materiale workshop/ Școală de Vară prototipuri și obiecte finale

- Design kit
- Materiale consumabile
- Materiale grafice puse la dispoziție participanților

### Administrative Școală de Vară

- Chirie spațiu pentru sesiunile educative (10 zile)
- Transport echipă
- Transport materiale Școala de Vară
- Masă participanți și echipă (10 zile)
- Cazare mentori și echipă Școala de Vară

### Comunicare:

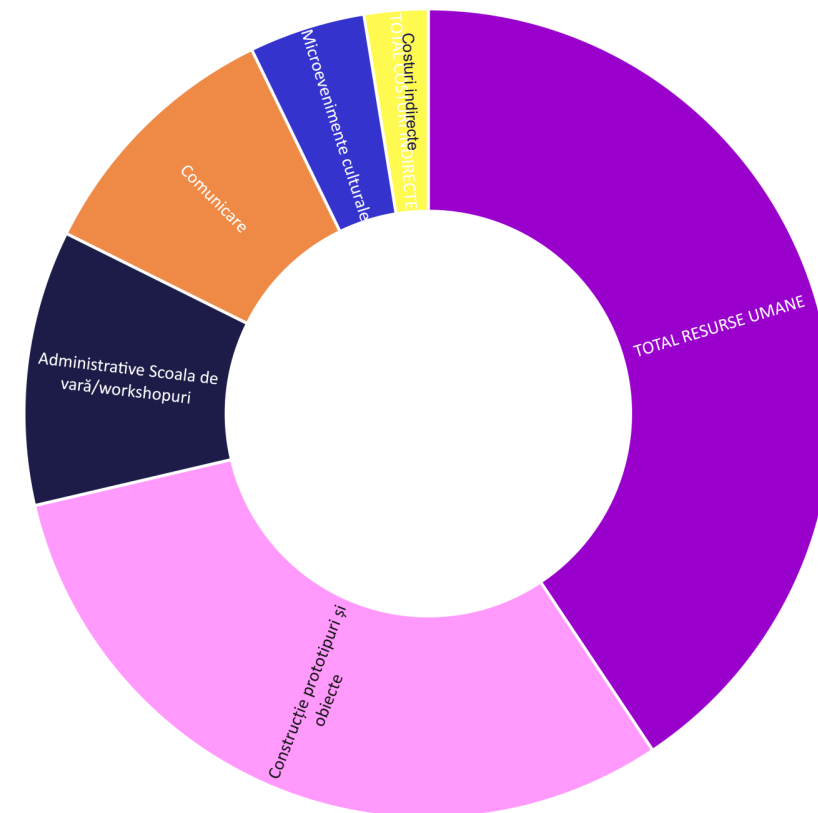
- Grafică materiale
- Materiale promoționale
- Servicii foto-video
- Servicii comunicare online

### Micro evenimente culturale

- Concept artistic micro-evenimente culturale
- Costuri evenimente (chirie echipamente, spații, etc)

### Costuri indirecte

- Campanie fundraising
- Costuri logistice și administrative organizație



*”Eu cred ca această experiență m-a făcut sa-mi dau seama că am mai mult curaj decât am crezut, să comunic cu oamenii din jur, să fiu îndrăzneată să bat la ușile oamenilor și să intru în curțile oamenilor când chiar vreau sa găsesc ceva. M-a învățat sa mă descurc cu o hartă, sa mă orientez mult mai bine.” (participant, 17 ani)*

*”Această experiență m-a învățat să nu trec cu vederea un loc pe care cred că îl știu deja, pentru că istoria poate fi ascunsă și în cele mai neobișnuite locuri.” (participant, 16 ani)*

*”Aceasta experiență m-a învățat comorile culturale ascunse în spatele curților oamenilor din zona cetății Brașov și câte informații se pot afla de la localnici și autoritățile locale.” (participant, 16 ani)*

*”Coordonarea cu sinele și cu ceilalți. Înțelegerea mentalității vechi. Utilizarea vechilor tehnologii. Păstrarea și reutilizarea acestor tehnologii vechi. Unitatea comunității brașovene. Comunicarea eficientă cu echipa. Strângerea legăturilor între prieteni. Descoperirea unor noi calități. Gestionarea eficientă a timpului și a obiectivelor. Dezvoltarea unor noi simțuri. Înțelegerea construcțiilor și rolul lor în societate.” (participant, 17 ani)*

*”Am învățat să urmăresc detaliile și să văd dincolo de aparență. Nu m-as fi gândit niciodată că fiecare casă este în felul ei unică și urmărind detalii la care nu m-as fi uitat in mod normal mi-am dat seama de acest lucru. De asemenea am reușit să explorez acest oraș atât de amănunțit încât mi-am schimbat viziunea asupra orașului pe care credeam că îl cunosc.” (participant, 17 ani)*

*”Fațada Sinagogii părăsite. Nu mă așteptam să fie ceva atât de spectaculos în spatele unei porți relativ banale.” (participant, 16 ani)*

*”Cel mai mult mi-a plăcut partea practică a acestui proiect, studierea și folosirea kit-ului primit. Mi s-a părut interesant în cât de multe moduri puteai îmbină piesele respective astfel încât să crezi diferite obiecte și cât de mult conțau micile detalii de exemplu privind îmbinările atunci când încercăm să stabilizăm un obiect.” (participant, 17 ani)*

*”Mi-a plăcut că ne-a fost oferită posibilitatea de a crea ceva pentru orașul nostru, împreună de oameni cu care am multe în comun.” (participant, 17 ani)*