



REPUBLIKA HRVATSKA
VARAŽDINSKA ŽUPANIJA



GRAD VARAŽDIN
www.varazdin.hr · e-mail: varazdin@varazdin.hr

PARTICIPATIVNI PRORAČUN
ZA MLADE
2023

OBRAZAC O1

OBRAZAC za prijavu prijedloga projekta

I. PREDLAGATELJ

Ime i prezime/Naziv pravne osobe	Udruga za promicanje tehničke kulture Makerspace Varaždin
Osoba ovlaštena za zastupanje pravne (ukoliko je prijavitelj pravna osoba)	Vladimir Mrkela - tajnik
Prebivalište(boravište)/Sjedište	Zagrebačka 89, 42000 Varaždin
OIB	45463590233
Kontakt (e-pošta i telefon)	info@makerspace.hr
Naselje/mjesni odbor na čijem se području provode aktivnosti	7. mjesni odbor
IBAN broj žiro računa	HR6424840081135226766

II. NAZIV PRIJEDLOGA PROJEKTA

ByteBark

III. OPIS PRIJEDLOGA PROJEKTA

Opišite prijedlog odgovarajući na sljedeća pitanja:

Projekt „ByteBark“ inicijativa je naših mladih članova udruge Makerspace, a proizašla je iz želje i entuzijazma u području istraživanja i stvaranja u svijetu STEM-a. Kroz veliki broj radionica na temu 3D printa, programiranja, osnova elektrotehnike, sastavljanja Arduino projekata stvorila se ideja o izradi prvog robotskog psa u Varaždinu. Robotski pas imena ByteBark nije samo dječja igračka, već spoj sveobuhvatne edukacije i tehnološkog usavršavanja koji nosi mogućnost unapređivanja i

adaptacije. Koncept robotskog psa ByteBark je elektro-mehanička platforma koja integrira različite tehnologije i senzore, nudeći raznovrsne mogućnosti kao što su detekcija pokreta, navigacija prostorom i interakcija s okolinom. Sposobnost adaptacije na različite uvjete i zadatke otvara mogućnosti za neprekidno učenje i istraživanje, čime se stimulira intelektualna razina mladih.

U sklopu projekta planirano je održavanje 5 tematskih radionica za mlade. Svaka radionica fokusirat će se na specifičan segment izrade i programiranja ByteBark-a.

- Prva radionica usredotočena je na osnove 3D printanja i modeliranja gdje će učesnici imati priliku naučiti kako kreirati komponente potrebne za izgradnju robota.
- Druga radionica također je o kreiranju i stvaranju komponenti, ali pomoću laserske i CNC tehnologije.
- Treća radionica bavit će se uvodom u objektno programiranje potrebno za izradu sustava upravljanja ByteBarkom.
- Četvrta radionica bavit će se programiranjem mikroupravljača koji će omogućiti kontrolu i interakciju ByteBark-a sa svijetom. Ova radionica spoj je elektrotehnike i programiranja.
- Peta radionica obuhvatit će teme senzorskih sistema i integracija komponenti što je izuzetno bitno za kompletnu sliku ByteBarka.

Osim ovih tematskih radionica, održat ćemo nekoliko pojedinačnih radionica koje će se baviti temom sastavljanja i testiranja finalnog proizvoda.

ByteBark nije samo tehnološki projekt, već i sredstvo za podizanje svijesti o važnosti STEM obrazovanja među mladima i građanima Varaždina. Prilika da mladi ljudi sudjeluju u kreiranju nečega konkretnog i funkcionalnog ima bezbroj mogućnosti, promovirajući tako znanstveno razmišljanje, kritičko promišljanje i rješavanje problema. Osim što pruža jedinstvenu edukativnu platformu, ByteBark ima potencijal pridonijeti lokalnoj zajednici na različite načine. Po završetku projekta, robot će biti dostupan školama, fakultetima i drugim ustanovama, čime će se proširiti doseg edukativnog utjecaja ByteBark-a. Također, projekt ima za cilj učiniti STEM dostupnim i atraktivnim za sve građane Varaždina, neovisno o dobi i predznanju, čime se želi postići inkluzivni i sveobuhvatni obrazovni utjecaj. U konačnici, ByteBark je više od projekta; on je vizija budućnosti u kojoj su znanost, tehnologija, inženjering i matematika temeljni stupovi društva. Kroz praktičnu primjenu i integraciju ovih disciplina, ByteBark teži kreiranju okruženja u kojem će svatko imati priliku za učenje, rast i razvoj. S ovim projektom, Varaždin ima priliku postati simbol inovacije i edukativne izvrsnosti, čime se otvara novo poglavlje u obrazovanju i razvoju lokalne zajednice.

Projekt „ByteBark“ u potpunosti se uklapa sa strateškim ciljevima postavljenim u Gradskom programu za mlade grada Varaždina za razdoblje od 2022. do 2026. godine. Projekt očituje priznavanje važnosti osnaživanja mladih kroz edukaciju i razvoj vještina u STEM području, što je u skladu s osnovnim načelima programa. Pored toga, njegova realizacija otvara prilike za stvaranje inovativnih rješenja i omogućava mladima da postanu pokretači promjena u društvu. Slično tome, Nacionalni program za mlade za razdoblje 2023. do 2025. ističe značaj poduzetništva, inovacija i tehnološkog razvoja u kreiranju novih mogućnosti za mlade. „ByteBark“ odgovara ovim prioritetima nudeći platformu gdje se mladi mogu uključiti, učiti i doprinositi razvoju tehnologije i društva.

Strategija Europske unije za mlade za razdoblje od 2019. do 2027. i Strategija mladih 2023. teže osiguravanju više mogućnosti za mlade u obrazovanju i zaposlenju. Projekt „ByteBark“ ne samo da promovira obrazovanje u STEM područjima, već također potiče razvoj kritičkog razmišljanja, rješavanje problema i inovativnost, ključne kompetencije u suvremenom tržištu rada. Europska povelja o sudjelovanju mladih naglašava važnost aktivnog uključivanja mladih u razvoj društva. „ByteBark“ je projekt ovog karaktera, pružajući mladima priliku da direktno utječu na tehnološki i obrazovni napredak u lokalnoj zajednici.

Projekt „ByteBark“ usko je povezan s posebnim ciljevima i prioritetnim područjima javnog poziva. S obzirom na edukativni i inkluzivni karakter projekta, ByteBark doprinosi jačanju uključenosti mladih u donošenje odluka i potiče mlade na aktivno sudjelovanje u društvenom životu i rješavanju društvenih problema, čime se ostvaruje cilj aktivnog sudjelovanja mladih u društvu. Kroz radionice i aktivnosti, mladi će imati priliku sudjelovati u kreiranju i provedbi projekta, čime se razvija suradnja i dijalog među mladima i organizacijama civilnog društva. Osim toga, projekt „ByteBark“ usmjeren je na povećanje znanja i vještina mladih u području STEM-a, čime se unapređuje njihova konkurentnost na tržištu rada. Edukacija i praksa kroz ovaj projekt mogu pomoći mladima u razvijanju vještina potrebnih za zaposlenje i socijalno uključivanje, te promicanju zdravih stilova života kroz edukaciju i praktično učenje.

Ovaj projekt odražava ciljeve Gradskog programa za mlade grada Varaždina, Nacionalnog programa za mlade, Strategije europske unije za mlade, Strategije mladih 2023. i Europske povelje o sudjelovanju mladih, nudeći konkretna rješenja i inicijative za poboljšanje uvjeta i kvalitete života mladih u Varaždinu. Poticanje mladih na aktivno sudjelovanje, stjecanje novih vještina i znanja, te razvoj svijesti o važnosti STEM obrazovanja u skladu su sa strategijama i programima namijenjenim

mladima na lokalnoj, nacionalnoj i europskoj razini.

PRILOZI

Po potrebi priložite ponude, skice, troškovnike, fotografije ili druge materijale i dokumente povezane s projektom. Prilozi nisu obavezni.

Predlagatelj potvrđuje svojim potpisom da su svi navedeni podaci u ovom obrascu točni i istiniti. Ukoliko predloženi projekti bude odabran za financiranje predlagatelj se obvezuje na zahtjev Grada Varaždina ustupiti dodatnu dokumentaciju o projektu.

Mjesto i datum: u Varaždinu, 04.10.2023.

Potpis predlagatelja fizičke osobe/osobe ovlaštene za zastupanje pravne osobe:



Pečat pravne osobe:



Ime, prezime i potpis roditelja/skrbnika ukoliko je predlagatelj/ica maloljetan/na: