

Pályázati adatlap

1. Mi motiválta a projektet. Milyen szükségletekre kíván választ adni? (maximum 1000 karakter)

Közélet iránt érdeklődő fiatalokként mindig is fontosnak tartottuk, hogy korosztályunk hiteles és érthető forrásokból tájékozódhasson az aktuális eseményekről.

Folyamatosan bővülő közösségi oldalainkon hirdetjük azokat a programokat, rendezvényeket, melyek érinthetik a célkorosztályt. Emellett nyereményjáték- és kvízvideók forgatásán is dolgozunk.

A pályázat során szeretnénk technikailag fejlettebb eszközöket használni, hogy minél minőségibb tartalmakat gyárthassunk és építhessük követőtáborunkat. Ezáltal szélesebb körben érhetnénk el a fiatalokat. Tartalmaink témáit elsősorban az Európai Unió és Magyarország közléte határozza meg, melynek keretében foglalkozunk kultúrával, társadalompolitikával és fenntarthatósággal. Mindezt a fiatalok nyelvén, számukra érthető módon közölve.

Szeretnénk azonban kitörni a digitális térből és jelenléti programokat is szervezni. Olyan közösségi eseményeket álmodtunk meg, melyeken lehetőség van kérdezni és az esemény aktív résztvevőjévé válni.

2. Mik a projekt céljai? (maximum 500 karakter)

Projektünk célja, hogy szó szerint közelebb hozzuk a kiírásban szereplő témákat a korosztályunkhoz. A beszélgetéseket rögzítenénk is, hogy később is elérhetőek legyenek. Amennyiben az eseményekkel sikerülne sok fiatalot megmozgatnunk, folytatnánk további alkalmakkal.

3. Milyen tevékenységeket terveztek a projekt során? (maximum 2000 karakter)

A kultúra területén szeretnénk felhívni a diákok figyelmét a Debrecenben elérhető kulturális lehetőségekre, programokra és közösségi kezdeményezésekre. Fontosnak tartjuk, hogy a fiatalok ne csak résztvevői, hanem alakítói is legyenek a város kulturális életének. A fenntarthatóságra, egészségre és tudatos életmódra szakértők bevonásával, interaktív beszélgetésekkel és közös ötleteléssel szeretnénk nagyobb hangsúlyt fektetni. A társadalmi szerepvállalást és az aktív közéleti jelenlétet pedig a közélet hiteles szereplőivel, fiatal aktivistákkal és szakemberekkel együttműködve szeretnénk népszerűsíteni.

Mindezeket nyilvános kerekasztalbeszélgetéseken, interjúkon és közösségi eseményeken keresztül szeretnénk megvalósítani meghívott szakemberekkel, esetleg szakpolitikusokkal. Segítségükkel vizsgálánk az adott terület diákokat érintő kérdéseit legalább 3-4 alkalmon keresztül. Fontosnak tartjuk, hogy az események ne csak előadások legyenek, hanem valódi párbeszédet alakítsanak ki a résztvevők között, ahol kérdezni, véleményt formálni és vitázni is lehet. Az eseményeket rögzítenénk, hogy később is elérhetőek legyenek, valamint online tartalomként és hirdetésként is szolgáljanak.

A hirdetést és az online jelenlétet podcastfelvételekkel is erősítenénk, ahol aktuális közéleti, társadalmi és fiatalokat érintő témákról beszélgetnénk velünk egykorú fiatalokkal és meghívott vendégekkel. Célunk, hogy segítsük a vélemények megfogalmazását, az érvek ütköztetését és a kulturált párbeszéd kialakulását. Emellett szeretnénk olyan

A dokumentum a Ifjúsági Kulturális Nagykövet című projekt keretein belül készült el az Európai Unió társfinanszírozási támogatásával az Erasmus+ Program KA154-es alprogram támogatás keretein belül. Pályázati azonosító 2024-3-HU01-KA154-YOU-000283662.

közösséget építeni, ahol a fiatalok biztonságosan és nyitottan beszélhetnek az őket érintő kérdésekről.

4. Költségvetés

Kiadás megnevezése	Kiadásnem tartalma	Megjegyzés (egységköltség, időtartam, darabszám, kalkuláció alapja, stb.)	Kiadás összege
Anyagköltség	ajándékok	60 000 Ft	60 000 Ft
Bérleti díj	(helyiség, eszköz)	-	-
Igénybe vett szolgáltatások	online marketing	30 000 Ft/hónap – Instagram	189 990 Ft
		30 000 Ft/hónap – Tiktok	
	offline marketing	30 000 Ft	
	videószerkesztő program előfizetés	99 990 Ft – 1db	
Beszerzés	vezeték nélküli mikrofon	36 599 Ft – 1db	200 587 Ft
	képstabilizátor	63 998 Ft – 1db	
	videófelvétel készítésre alkalmas eszköz	99 990 Ft – 1db	

5. Hogyan fogjátok mérni azt, hogy a projekt elérte-e a céljait?

Folyamatosan figyelemmel kísérjük közösségi oldalaink nézettségi és elérési adatait, amelyek segítségével mérni tudjuk digitális jelenlétünk hatékonyságát és a célközönség aktivitását. A reakciók, megosztások és kommentek alapján következtetni tudunk a tartalmak népszerűségére és a fiatalok érdeklődésére.

A közösségi események után rövid videóinterjúk és digitális kérdőívek segítségével szeretnénk visszajelzést kérni a résztvevőktől. Ezekben elsősorban arra lennének kíváncsiak, mennyire találták hasznosnak és érdekesnek a programokat, illetve milyen témákat látnának szívesen a jövőben. Az események látogatottsága, az online visszanezések száma és a résztvevői visszajelzések együttesen segítenének számunkra a projekt eredményességének mérésében.