ROMÂNIA
JUDEŢUL PRAHOVA
CONSILIUL JUDEŢEAN

HOTĂRÂRE
privind aprobarea depunerii proiectului „Parcul Tematic Educațional N.O.I. – Națiune, Origine, Identitate – Educație prin cultură și apartenență”

Având în vedere:

- Referatul de aprobare nr. 35486/12.12.2025 al Președintelui Consiliului Județean Prahova, domnul Virgiliu-Daniel NANU și Raportul nr. 35488/12.12.2025 al Direcției Proiecte cu Finanțare Externă, la proiectul de Hotărâre privind aprobarea depunerii proiectului „ Parcul Tematic Educațional N.O.I. – Națiune, Origine, Identitate – Educație prin cultură și apartenență”;
- O.U.G. nr. 88/2020 privind instituirea unor măsuri, precum și a unui sprijin financiar, pentru pregătirea portofoliului de proiecte în domenii strategice considerate prioritare pentru perioada de programare 2021-2027, destinat finanțării prin Programul Operațional Asistență Tehnică 2014-2020, POAT 2014-2020, și Programul Operațional Infrastructură Mare 2014-2020, POIM;
- Ordinul 4052/26.10.2023 privind aprobarea Ghidului solicitantului ”Digitalizarea în educație”, Programul Creștere Inteligentă, Digitalizare și Instrumente Financiare 2021-2027, Prioritate: P2 Digitalizare în administrația publică centrală și mediul de afaceri, Acțiunea 2.2: E-guvernarea și digitalizarea în beneficiul cetățenilor - 2.2.2 Digitalizarea în educație;
- Hotărâre nr. 108/28.04.2022 privind aprobarea Studiului de oportunitate pentru realizarea proiectului „Aplicație on- line integrată pentru promovarea județului Prahova - N.O.I. - NAȚIUNE, ORIGINE, IDENTITATE în județul Prahova”;

În temeiul prevederilor art. 173 alin. (3), lit. d) și alin. (7), lit. a) din Ordonanța de Urgență a Guvernului nr. 57/2019 privind Codul administrativ, cu modificările și completările ulterioare,

Consiliul Județean Prahova adoptă prezenta hotărâre:

Art.1. Se aprobă depunerea de către Județul Prahova, în parteneriat cu Muzeul Județean de Istorie și Arheologie Prahova și Biblioteca Județeană ”Nicolae Iorga” a proiectului **„Parcul Tematic Educațional N.O.I. – Națiune, Origine, Identitate – Educație prin cultură și apartenență”**, în vederea obținerii finanțării în cadrul Programul Creștere Inteligentă, Digitalizare și Instrumente Financiare 2021-2027.

Art.2. Se aprobă valoarea maximă eligibilă a proiectului **„Parcul Tematic Educațional N.O.I. – Națiune, Origine, Identitate – Educație prin cultură și apartenență”,** în valoare de 81.116.491,73 lei fără TVA, la care se adaugă TVA în valoare de 17.034.463,26 lei, rezultând o valoare totală de 98.150.954,99 lei cu TVA.

Art.3. Din bugetul UAT județul Prahova vor fi finanțate toate cheltuielile neeligibile ce vor asigura implementarea proiectului **„Parcul Tematic Educațional N.O.I. – Națiune, Origine, Identitate – Educație prin cultură și apartenență”.**

Art.4. Se aprobă modelul acordului de parteneriat prevăzut în anexa la prezenta hotărâre.

Art.5. Se mandatează domnul Virgiliu-Daniel Nanu, președintele Consiliului Județean Prahova să semneze în numele și pe seama Județului Prahova acordul de parteneriat prevăzut la art. 4 al proiectului de hotărâre.

Art.6. Se împuternicește domnul Virgiliu-Daniel Nanu, Președintele Consiliului Județean Prahova să semneze toate actele necesare și contractul de finanțare în numele Unității Administrativ Teritoriale Județul Prahova.

Art.7. Direcția Juridic Contencios și Administrație Publică va comunica prezenta hotărâre persoanelor interesate.

PREŞEDINTE,
Virgiliu-Daniel Nanu

CONTRASEMNEAZĂ:
SECRETAR GENERAL,
Hermina Adi Bîgiu

Ploieşti, 18 decembrie 2025

Nr. 348

ROMÂNIA
JUDEŢUL PRAHOVA
CONSILIUL JUDEŢEAN

ANEXĂ
LA HOTĂRÂREA NR. _____
DIN DATA DE _____

ACORD DE PARTENERIAT

Pentru implementarea proiectului„ Parcul Tematic Educațional „NOI – Națiune, Origine, Identitate" – Educație prin cultură și apartenență"

ACORD DE PARTENERIAT

Art. 1. Părţile

1. ***Unitatea Administrativ Teritorială Județul Prahova*, cu sediul în Ploiești, B-dul Republicii nr. 2-4, județ Prahova, codul fiscal *2842889*, *reprezentat legal prin Virgiliu-Daniel NANU*, având calitatea de Lider parteneriat/Partener 1**
2. ***Muzeul Județean de Istorie și Arheologie Prahova***, cu sediul în *adresa sediului*, codul fiscal ..., având calitatea de **membru 2/Partener 2**
3. ***Biblioteca Județeană „Nicolae Iorga"***, cu sediul în *adresa sediului*, codul fiscal ..., având calitatea de **membru 3/Partener 3**

au convenit următoarele:

Art. 2. Obiectul

(1) Obiectul acestui parteneriat este de a stabili drepturile şi obligaţiile părţilor, contribuţia financiară proprie a fiecărei părţi la bugetul proiectului, precum şi responsabilităţile ce le revin în implementarea activităţilor aferente proiectului: ,

(2) Prezentul acord de parteneriat este parte integrantă a cererii/contractului de finanţare.

Art. 3. Principiile de bună practică ale parteneriatului

(1) Toţi partenerii trebuie să contribuie la realizarea proiectului şi să îşi asume rolul lor în cadrul proiectului, aşa cum acesta este definit în cadrul prezentului Acord de Parteneriat.

(2) Părţile trebuie să se consulte în mod regulat şi să se informeze asupra tuturor aspectelor privind evoluţia proiectului.

(3) Toţi partenerii trebuie să implementeze activităţile cu respectarea standardelor profesionale şi de etică cele mai înalte.

(4) Partenerii sunt obligaţi să respecte regulile privitoare la conflictul de interese şi regimul incompatibilităţilor, iar, în cazul apariţiei unui asemenea conflict, să dispună luarea măsurilor ce conduc la evitarea, respectiv stingerea lui.

Art. 4 Roluri şi responsabilităţi în implementarea proiectului

(1) Rolurile şi responsabilităţile sunt descrise în tabelul de mai jos şi corespund prevederilor din Cererea de finanţare – care este documentul principal în stabilirea principalelor activităţi asumate de fiecare partener:

Organizaţia	Roluri şi responsabilităţi
Lider de proiect (Partener 1)	Liderul de parteneriat (UAT Județul Prahova prin Consiliul Județean Prahova) deține responsabilitatea generală pentru implementarea proiectului și coordonarea tuturor partenerilor implicați (Muzeul Județean de Istorie și Arheologie Prahova, Biblioteca Județeană "Nicolae Iorga"). În conformitate cu cererea de finanțare, acesta are următoarele atribuții principale: **1. Rol de coordonare strategică și operațională**

- conducerea întregului proces de implementare a proiectului;
- asigurarea unei comunicări fluente între parteneri;
- organizarea întâlnirilor de management și a comitetului de coordonare;
- transmiterea către parteneri a instrucțiunilor, calendarului și procedurilor de implementare;
- coordonarea planificării activităților și monitorizarea progresului.

***2.* Management financiar și administrativ**

Liderul are responsabilitatea exclusivă de:

- gestionare financiară generală a proiectului;
- deschiderea și operarea conturilor proiectului;
- realizarea achizițiilor proiectului, conform legislației aplicabile;
- raportarea cheltuielilor către Autoritatea de Management/Organismul Intermediar.
- întocmirea cererilor de transfer/rambursare/plată;
- colectarea documentelor justificative de la parteneri;
- asigurarea auditului extern al proiectului.

3. Management tehnic și monitorizare

Liderul se asigură că activitățile tehnice sunt derulate în conformitate cu indicatorii, obiectivele și rezultatele asumate în cererea de finanțare.

- monitorizarea indicatorilor de realizare și rezultat;
- validarea etapelor tehnice ale lucrărilor de construcții și dotări;
- verificarea implementării platformei digitale și a Bibliotecii Digitale Educaționale;
- supervizarea testării funcționalităților tehnice;

4. Relația cu Autoritatea de Management

Liderul este entitatea unică responsabilă în fața AM/OI pentru comunicarea oficială.

- transmiterea rapoartelor tehnice și financiare;
- răspunsuri la solicitările AM/OI;
- participarea la misiuni de verificare și control;
- transmiterea notificărilor de modificare a proiectului/Acte adiționale etc.

5. Implementarea activităților proprii ale Liderului

Liderul implementează direct o serie de activități din proiect, precum:

Management de proiect

Elaborarea documentației tehnico-economice

	(întocmire documentații, obținere avize/acorduri). **Lucrări de construcție și amenajare** • derularea procedurilor de achiziție pentru lucrări; • supervizare lucrări prin diriginte de șantier. **Achiziția echipamentelor digitale** • derularea procedurilor de achiziție publică; • recepția tehnică și livrarea către parteneri, dacă este cazul. • ***Activități educaționale, culturale și turistice*** • **Formarea personalului și creșterea competențelor digitale:** • organizarea activităților educaționale, culturale și turistice în incinta Parcului; • derularea programelor de formare pentru cadrele didactice și ghizi. **Informare, publicitate și diseminare** • campanii de promovare județeană; • evenimente de deschidere și închidere. **6. Obligații privind sustenabilitatea și operarea post-implementare** Liderul garantează: • menținerea investiției conform perioadei obligatorii de sustenabilitate (3/5 ani); • funcționarea infrastructurii create (platformă digitală, parc educațional); • asigurarea mentenanței tehnice și operaționale; • păstrarea scopului și funcționalităților proiectului.
Partener 2	**1. Furnizarea de conținut cultural și patrimonial** • punerea la dispoziție a materialelor digitalizate (fotografii, documente, exponate 3D, arhive); • realizarea de ghidaje, tururi tematice și scenarii educaționale; • actualizarea conținutului cultural specific (istorie, etnografie, tradiții locale). **2. Organizarea activităților culturale** • ateliere de creație, demonstrații de meșteșuguri, expoziții temporare; • sesiuni de prezentare a patrimoniului regional. **3. Contribuție la platforma educațională** • furnizarea de materiale multimedia originale (video, audio, tururi virtuale); • avizarea conținutului despre patrimoniu cultural local.

	4. Participarea la formare • implicarea ghizilor și specialiștilor muzeali în cursurile de competențe digitale și utilizare AR/VR. **5. Cooperare în procesul de digitizare** • validarea materialelor digitalizate; • punerea la dispoziție a descrierilor științifice și datelor de catalog. **6. Raportare și documentare** • transmiterea rapoartelor culturale și educaționale către Liderul de parteneriat; • asigurarea evidențelor detaliate ale tuturor activităților derulate. **7. Coordonare educațională** • stabilirea împreună cu liderul de proiect și cu instituțiile abilitate a calendarului de activități pentru școli participante la proiect; • coordonarea directorilor, cadrelor didactice și responsabililor de programe educaționale pentru realizarea lecțiilor interactive, concursurilor, activităților educaționale. **8. Sprijin în Implementarea activităților educaționale** • organizarea împreună cu liderul de proiect a atelierelor, lecțiilor demonstrative, sesiunilor tematice; • facilitarea programelor „Școala Altfel", „Școala Verde" și activităților curriculare/interdisciplinare; • sprijin în organizarea tururilor ghidate pentru elevi în Parcul Tematic Educațional. **9. Formarea personalului** • participarea alături de liderul de parteneriat la selectarea cadrelor didactice participante la formare; • participarea la modulele privind competențe digitale, utilizarea AR/VR, educație pentru mediu.
Partener 3	**1. Furnizarea de conținut cultural și patrimonial** • punerea la dispoziție a materialelor digitalizate (fotografii, documente, exponate 3D, arhive); • realizarea de ghidaje, tururi tematice și scenarii educaționale;

- actualizarea conținutului cultural specific (istorie, etnografie, tradiții locale).

2. Organizarea activităților culturale

- ateliere de creație, demonstrații de meșteșuguri, expoziții temporare;
- sesiuni de prezentare a patrimoniului regional.

3. Contribuție la platforma educațională

- furnizarea de materiale multimedia originale (video, audio, tururi virtuale);
- avizarea conținutului despre patrimoniu cultural local.

4. Participarea la formare

- implicarea ghizilor și specialiștilor muzeali în cursurile de competențe digitale și utilizare AR/VR.

5. Cooperare în procesul de digitizare

- validarea materialelor digitalizate;
- punerea la dispoziție a descrierilor științifice și datelor de catalog.

6. Raportare și documentare

- transmiterea rapoartelor culturale și educaționale către Liderul de parteneriat;
- asigurarea evidențelor detaliate ale tuturor activităților derulate.

7. Coordonare educațională

- stabilirea împreună cu liderul de proiect și cu instituțiile abilitate a calendarului de activități pentru școli participante la proiect;
- coordonarea directorilor, cadrelor didactice și responsabililor de programe educaționale pentru realizarea lecțiilor interactive, concursurilor, activităților educaționale.

8. Sprijin în Implementarea activităților educaționale

- organizarea împreună cu liderul de proiect a atelierelor, lecțiilor demonstrative, sesiunilor tematice;
- facilitarea programelor „Școala Altfel", „Școala Verde" și activităților curriculare/interdisciplinare;
- sprijin în organizarea tururilor ghidate pentru elevi în Parcul Tematic Educațional.

9. Formarea personalului

- participarea alături de liderul de parteneriat la selectarea cadrelor didactice participante la formare;
- participarea la modulele privind competențe digitale, utilizarea AR/VR, educație pentru mediu.

(2) Responsabilități și angajamente financiare între parteneri

Partenerii vor asigura contribuţia la cheltuielile totale ale proiectului aşa cum este precizat în Cererea de finanţare şi în prezentul acord.

Organizaţia	**Contribuţia (unde este cazul) corelată cu activităţile şi subactivităţile menţionate la alin. (1)**
Lider de proiect (Partener 1)	*Valoarea contribuţiei (în lei)* *100 %*
Partener 2	*0,00 %*
Partener n	*0,00 %*

Responsabilitățile privind derularea fluxurilor financiare sunt conforme cu prevederile Normelor metodologice de aplicare a prevederilor Ordonanţei de urgenţă a Guvernului nr. 40/2015 privind gestionarea financiară a fondurilor europene pentru perioada de programare 2014-2020.

(3) Transferul fondurilor de către AM se poate efectua în contul liderului de parteneriat sau al partenerilor astfel:

Organizaţia	**Cod IBAN**
Lider de proiect (Partener 1)	*Cont pentru cerere de prefinanţare/plată/rambursare* *Denumire Bancă/Adresă:*
Partener 2	*Cont pentru cerere de prefinanţare/plată/rambursare* Denumire Bancă/Adresă:
Partener 3	*Cont pentru cerere de prefinanţare/plată/rambursare* Denumire Bancă/Adresă:
Partener 4	*Cont pentru cerere de prefinanţare/plată/rambursare* *Denumire Bancă/Adresă:*

Art. 5. Perioada de valabilitate a acordului

Perioada de valabilitate a Acordului începe la data semnării prezentului Acord şi încetează la data la care Contractul de Finanţare aferent proiectului îşi încetează valabilitatea. Prelungirea perioadei de valabilitate a contractului de finanţare conduce automat la extinderea Perioadei de valabilitate a prezentului acord.

Art. 6. Drepturile şi obligaţiile liderului de proiect (Partenerului 1)
Drepturile liderului de parteneriat

(1) Liderul de proiect are dreptul să solicite celorlalţi parteneri furnizarea oricăror informaţii şi documente legate de proiect, în scopul elaborării rapoartelor de progres, a cererilor de rambursare, sau a verificării respectării normelor în vigoare privind atribuirea contractelor de achiziţie publică.

Obligaţiile liderului de parteneriat

(1) Liderul de parteneriat (Partener 1) va semna Cererea de finanţare şi Contractul de finanţare.
(2) Liderul de parteneriat (Partener 1) va consulta partenerii cu regularitate, îi va informa despre progresul în implementarea proiectului şi le va furniza copii ale rapoartelor de progres şi financiare.
(3) Propunerile pentru modificări importante ale proiectului (e.g. activităţi, parteneri etc.), trebuie să fie convenite cu partenerii înaintea solicitării aprobării de către Autoritatea de management / Organismul intermediar.....
(4) Liderul de parteneriat se va asigura de desfăşurarea corectă a procedurilor de atribuire a contractelor de achiziţie publică, de către ceilalţi parteneri, conform normelor în vigoare
(5) Liderul parteneriatului este responsabil cu transmiterea cererilor de prefinanţare/plată/rambursare către autoritatea de management conform prevederilor contractului de finanţare, conform procedurii.
(6) Liderul de parteneriat va asigura transferul de fonduri obţinute din procesul de rambursare pentru cheltuielile angajate de către ceilalţi parteneri, care au fost certificate ca eligibile.
(7) În cazul în care unul din partenerii 2, 3, 4, nu duce la îndeplinire una sau mai multe din obligaţiile care le revin (e.g. implementarea unor activităţi, asigurarea contribuţiei la cofinanţarea proiectului, respectarea normelor în vigoare privind procedura de atribuire a contractelor de achiziţie publică), liderul de parteneriat va prelua în totalitate responsabilitatea de a îndeplini aceste obligaţii
(8) În cazul unui prejudiciu, liderul de parteneriat răspunde solidar cu partenerul din vina căruia a fost cauzat prejudiciul.
(9) Liderului de parteneriat este responsabil pentru neregulile identificate în cadrul proiectului aferente cheltuielilor proprii conform notificărilor şi titlurilor de creanţă emise pe numele său de către Autoritatea de management.

Art. 7 Drepturile şi obligaţiile Partenerilor 2, 3

Drepturile Partenerilor 2, 3

(1) Cheltuielile angajate de Partenerii 2, 3 sunt eligibile în acelaşi fel ca şi cheltuielile angajate de către liderul de proiect corespunzător rolurilor avute în proiect.

(2) Partenerii au dreptul, prin transfer de către liderul de proiect, la fondurile obţinute din procesul de rambursare pentru cheltuielile angajate de către aceştia, care au fost certificate ca eligibile.

(3) Partenerii au dreptul să fie consultaţi cu regularitate de către liderul de proiect, să fie informaţi despre progresul în implementarea proiectului şi să li se furnizeze, de către liderul de proiect copii ale rapoartelor de progres şi financiare.

(4) Partenerii au dreptul să fie consultaţi, de către liderul de proiect, în privinţa propunerilor pentru modificări importante ale proiectului (e.g. activităţi, parteneri etc.), înaintea solicitării aprobării de către Autoritatea de management / Organismul intermediar.

Obligaţiile Partenerilor 2, 3

(1) Partenerii sunt obligaţi să pună la dispoziţia liderului de proiect documentaţiile de atribuire elaborate în cadrul procedurii de atribuire a contractelor de achiziţie publică, spre verificare.

(2) Partenerii sunt obligaţi să transmită copii conforme cu originalul după documentaţiile complete de atribuire elaborate în cadrul procedurii de atribuire a contractelor de achiziţie publică, în scopul elaborării cererilor de rambursare.

(3) Partenerii sunt obligaţi să furnizeze orice informaţii de natură tehnică sau financiară legate de proiect, solicitate de către Autoritatea de Management, Organismul Intermediar, Autoritatea de Certificare, Autoritatea de Audit, Comisia Europeană sau orice alt organism abilitat să verifice sau să realizeze auditul asupra modului de implementare a proiectelor cofinanţate din instrumente structurale.

(4) Partenerii sunt obligaţi să furnizeze liderului de proiect orice informaţii sau documente privind implementarea proiectului, în scopul elaborării rapoartelor de progres.

(5) În cazul unui prejudiciu, partenerul din vina căruia a fost cauzat prejudiciul răspunde solidar cu liderul de proiect.

(6) Partenerii sunt responsabili pentru neregulile identificate în cadrul proiectului aferente cheltuielilor proprii conform notificărilor şi titlurilor de creanţă emise pe numele lor de către Autoritatea de management.

Art. 8 Achiziţii publice

(1) Achiziţiile în cadrul proiectului vor fi făcute de către Liderul de parteneriat sau oricare alt partener, cu respectarea condiţiilor din contractul de finanţare şi a instrucţiunilor emise de AM/OI şi/sau alte organisme abilitate.

Art. 9 Proprietatea

(1) Părţile au obligaţia să menţină proprietatea proiectului şi natura activităţii pentru care s-a acordat finanţare, pe o perioadă de cel puţin 5 ani după finalizare / dare în exploatare şi să asigure exploatarea şi întreţinerea în această perioadă.

(2) Înainte de sfârşitul proiectului, părţile/partenerii vor conveni asupra modului de acordare a dreptului de utilizare a echipamentelor, bunurilor etc. achiziţionate prin

proiect, precum și a titlurilor și drepturilor de proprietate intelectuală și industrială privind rezultatele proiectului. Copii ale titlurilor de transfer vor fi atașate raportului final.

(3) Părțile au obligația de a asigura funcționarea tuturor bunurilor, echipamentelor achiziționate din finanțarea nerambursabilă, la locația/locațiile de implementare a/ale proiectului și exclusiv în scopul pentru care au fost achiziționate.

(4) Părțile au obligația să nu înstrăineze, închirieze, gajeze bunurile achiziționate ca urmare a obținerii finanțării prin Programul Operațional Competitivitate pe o perioadă de 5 ani de la finalizarea proiectului, conform paragrafului (1).

Art. 10 Confidențialitate

(1) Părțile semnatare ale prezentului acord convin să păstreze în strictă confidențialitate informațiile primite în cadrul și pe parcursul implementării proiectului și sunt de acord să prevină orice utilizare sau divulgare neautorizată a unor astfel de informații. Părțile înțeleg să utilizeze informațiile confidențiale doar în scopul de a-și îndeplini obligațiile din prezentul Acord de Parteneriat.

Art. 11 Legea aplicabilă

(1) Prezentului Acord i se va aplica și va fi interpretat în conformitate cu legislația în vigoare.

(2) Pe durata prezentului Acord, părțile vor avea dreptul sa convină în scris asupra modificării anumitor clauze, prin act adițional, oricând interesele lor cer acest lucru sau când aceste circumstanțe au loc și nu au putut fi prevăzute în momentul în care s-a încheiat prezentul Acord de Parteneriat.

Art. 12 Dispoziții finale

(1) Toate posibilele dispute rezultate din prezentul acord sau în legătură cu el, pe care părțile nu le pot soluționa pe cale amiabilă, vor fi soluționate de instanțele competente.

Întocmit în *număr de exemplare* exemplare, în limba română, câte unul pentru fiecare parte si un original pentru cererea de finanțare.

Semnături

Lider de parteneriat (Partener 1)	*Numele, prenumele și funcția reprezentantului legal al organizației*	*Semnătura*	*Data și locul semnării*
Partener 2	*Numele, prenumele și funcția reprezentantului legal al organizației*	*Semnătura*	*Data și locul semnării*
Partener 3	*Numele, prenumele și funcția reprezentantului legal al organizației*	*Semnătura*	*Data și locul semnării*

FISA CONCEPTUALA

„Parcul Tematic Educațional „NOI – Națiune, Origine, Identitate" – Educație prin cultură și apartenență"

Imaginati-va o bibliotecă care a prins viață, care a învățat să codeze singura și care a decis că nu mai vrea să fie liniștită.

„Parcul Tematic Educațional „NOI – Națiune, Origine, Identitate" – Educație prin cultură și apartenență" nu va fi dominat de ecrane reci, ci de oameni care experimentează istoria, pictura, sculptura, muzica. Arhitectural, ar fi modular și permeabil: pereți mobili, spații care se reconfigurează rapid, colțuri semi-întunecate pentru VR și zone scăldate în lumină pentru discuții. Nimic definitiv, totul transparent si fluid. Cultura so arta digitală se actualizează mereu, iar clădirea ar trebui să implementeze asta cu modestie.

La intrare, nu un birou de informații, ci un afis „Laborator deschis". Acolo o sa vezi ce se întâmplă chiar acum: un artist care antrenează o inteligență artificială să deseneze eronat intenționat, cativa adolescenți care antreneaza un robot sau construiesc un joc, un istoric care explică de ce algoritmii de azi seamănă suspect de mult cu birocrațiile de ieri. Digitalul nu ca magie, ci ca proces vizibil, accesibil nu numai elitelor.

Va exista o zonă de arhivă vie. Nu doar servere, ci instalații care fac trecutul digital tangibil: internetul anilor '90, primele forumuri, erori celebre de software, meme-uri ca folclor contemporan. Cultura digitală fără memorie devine marketing, iar centrul ăsta va ține minte, chiar și lucrurile stânjenitoare.

Educația va fi informală, continuă, complexa si la toate nivelurile. Ateliere scurte, conversații improvizate, mentori care nu predau de sus, ci lucrează cot la cot cu vizitatorii. Programare explicată ca limbaj cultural, nu ca truc tehnic. Etica tehnologiei discutată cu exemple concrete, nu cu sloganuri.

Și, foarte important, vor exista spații fără tehnologie. Camere de „deconectare" unde oamenii procesează ce au văzut, discută, se contrazic. Un centru de cultură digitală care nu lasă loc reflecției ar fi doar un showroom mai deștept.

În esență, va fi un loc care nu celebrează tehnologia, ci o pune sub lupă. Un spațiu care te va face să ieși puțin mai curios, puțin mai sceptic și mult mai conștient că digitalul nu e o forță a naturii, ci ceva ce construim, este parte a cotidianului și pentru care suntem responsabili.

Revenind la arhitectura, clădirea va trebui să arate ca o idee aflată în lucru, nu ca un monument care pretinde că a înțeles definitiv viitorul.

Forma generală nu va fi doar iconică în sensul clasic, ci adaptivă. Mai degrabă un ansamblu de volume articulate decât un obiect-sculptură. Va fi o structură care poate fi „citită" din mai multe

unghiuri, fără o fațadă principală autoritară. Cultura si arta digitală nu au un frontispiciu; vor fi distribuite. Gustate. Comentate. Traite.

Structural, o grilă clară și onestă: stâlpi vizibili, planșee generoase, deschideri mari. Nimic ascuns inutil. Exact ca în software-ul bun, unde vezi arhitectura din spate și poți interveni. O clădire care nu se teme să-și arate scheletul transmite ideea de proces, nu de mister sacru.

Fațadele vor fi stratificate. Un prim strat robust, aproape industrial, care ține de oraș și de timp. Un al doilea strat mai ușor, eventual din metal perforat, sticlă serigrafiată sau elemente media, care poate fi modificat, iluminat, „rescris". Nu e vorba de ecrane publicitare uriașe, ci de o piele care răspunde: lumină, date abstractizate, intervenții artistice temporare.

Interiorul va fi gândit ca infrastructură culturală, nu ca serie de săli finite. Plafoane înalte, trasee tehnice la vedere, pardoseli pregătite pentru schimbare. Multă flexibilitate, puțină solemnitate. Spațiile pot trece rapid de la expoziție la hackathon, de la conferință la performanta.

Circulațiile vor conta enorm. Scări largi, vizibile, care încurajează întâlnirea și mișcarea lentă. Rampa ca instrument social, nu doar de accesibilitate. Lifturile nu ca soluție implicită, ci ca opțiune. Clădirea va trebui să te facă să vezi alți oameni gândind și lucrând.

Relația cu exteriorul va fi continua. Parterul deschis, traversabil, cu spații care pot funcționa independent de restul clădirii. Curți, pasaje, terase ca extensii ale parcului exterior. Un centru de cultură digitală care se izolează devine rapid irelevant.

Materialele: concrete, durabile, dar nu reci. Beton aparent, lemn, metal, textile acustice. Tehnologia nu trebuie să pară sterilă; trebuie să pară locuită. Detalii care pot fi reparate, nu doar înlocuite. O estetică a mentenanței, nu a spectacolului.

Pe scurt, clădirea va trebui să transmită că e pregătită să se schimbe. Nu strigă „viitor!", ci spune calm: „încă lucrăm la el".

Parcul exterior

Parcul exterior pentru acest Parc Tematic Educaíonal va trebui să fie mai puțin „parc clasic" și mai mult o **interfață vie** între oameni, natură și tehnologie. Nu un decor, ci un organism care reacționează, va oferi un peisaj stratificat.

La nivelul solului, aleile vor fi doar trasee, ci **fluxuri**. Linii fluide, inspirate din circuite electronice sau din rețele neuronale, realizate din materiale permeabile, care se aprind discret noaptea în funcție de mișcare. Lumina nu va fi ornamentală, ci informativă: te va ghida, îți va arăta densitatea de oameni, îți va sugera zonele active sau calme dar te va si invita sa participi la actul de arta si cultura.

Vegetatia nu va fi aleasă doar estetic, ci ca un **partener de date**. Copaci care creează microclimate pentru realitate augmentată, zone umbrite unde poți „consuma" conținut digital fără ecrane

puternice, grădini sonore unde vântul, senzorii și plantele generează sunete subtile. Natura nu concurează cu tehnologia, ci o temperează.

Apoi apar **insulele de experiență**. Platforme modulare unde, într-o zi, ai proiecții interactive pe ceață de apă, iar în alta, performance-uri cu dansatori și algoritmi. Bănci care sunt și stații de încărcare, și suprafețe tactile. Nu va scrie „nu călcați pe iarbă", pentru că iarba e gândită să fie călcată, locuită, parte a experientei.

Un element-cheie ar fi **arhitectura mică inteligentă**: pavilioane ușoare, aproape invizibile, care pot deveni galerie, laborator de creație, scenă sau classroom în aer liber. Ziua sunt tăcute. Noaptea, devin medii reactive – răspund la sunet, mișcare, prezență.

Apa joacă rol de ecran primitiv. Oglinzi de apă pentru proiecții, vapori pentru lumină, sunet amplificat natural. Digitalul devine efemer, nu permanent, ca să nu obosească.

Cel mai important: parcul va trebui să accepte **imperfecțiunea și joaca**. Zone unde tinerii vor putea experimenta, unde codul va întâlni graffiti-ul, unde arta digitală va putea eșua public. Un parc care spune: „aici ai voie să testezi viitorul, dar cu picioarele în iarbă".

În felul acesta, parcul nu va fidoar anexa centrului, ci **prima lui lucrare de artă**: una care se schimbă cu anotimpurile, cu oamenii și cu ideile care trec prin el.

[redacted]