Smlouva o poskytnutí nadačního příspěvku

**Grantový program K budoucnosti**

**(dále „Smlouva“)**

**Smlouva ev. č. 162232\_247**

**Smluvní strany:**

**Nadace rozvoje občanské společnosti**

zapsaná v nadačním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, v oddílu N, vložce 23, se sídlem: Na Václavce 1135/9, 150 00 Praha 5

zastoupená: Mgr. Taťána Plecháčková, ředitelka

IČO: 49279416

číslo účtu: xxxxxxxxxxxx

**(jako strana poskytující nadační příspěvek, dále „Nadace“)**

a

**Příjemce nadačního příspěvku**

název: Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Obchodní akademie, Čáslav, Přemysla Otakara II. 938

se sídlem: Přemysla Otakara II. 938/18 Čáslav 28601

zastoupení: Mgr. Věra Szabová

IČO: 61924008

číslo účtu: xxxxxxxxxxxxxxx

**(jako strana přijímající nadační příspěvek, dále „Příjemce“)**

uzavírají tuto Smlouvu

**Článek I**

**Předmět Smlouvy**

1. Účelem Smlouvy je vymezení pravidel pro poskytnutí a použití nadačního příspěvku v souladu s Pravidly grantového programu **K budoucnosti Odborné vzdělávání - cesta k úspěšné budoucnosti - Studentské granty - projekty**

2. Nadační příspěvek je poskytován za účelem realizace projektu:

a. Název projektu: **Venkovní úniková hra ve městě Čáslav pro podporu vzdělávání, kultury a turistického ruchu**

b. Číslo projektu: **162232\_247**

jehož detailní specifikaci tvoří Příloha č. 1 této Smlouvy (dále jen „Projekt“).

3. Doba realizace projektu: **01.01.2024** - **31.08.2024**

4. Začátek období realizace projektu není vázán na datum podpisu Smlouvy o poskytnutí nadačního příspěvku.

Stránka **1** z **5**

5. Příjemce přijímá poskytnutý nadační příspěvek a zavazuje se nakládat s ním výhradně a jen v souvislosti s realizací Projektu. Všechny parametry Projektu, uvedené v Příloze č. 1 Smlouvy jsou pro Příjemce závazné. Příjemce současně prohlašuje, že je oprávněn vykonávat činnosti, které jsou předmětem této smlouvy.

**Článek II**

**Základní finanční a platební ujednání**

1. Nadace poskytuje nadační příspěvek ve výši **70 000** Kč za účelem uvedeným v předchozím článku.

2. Nadační příspěvek bude poskytnut bezhotovostně na bankovní účet Příjemce uvedený v záhlaví této smlouvy.

3. Nadační příspěvek bude Příjemci posktnut nejpozději do 30 pracovních dnů po podpisu této smlouvy oběma stranami.

4. Nadace si vyhrazuje právo požádat Příjemce o mimořádné vyúčtování Projektu včetně vyúčtování poskytnuté části nadačního příspěvku ve lhůtě stanovené Nadací.

**Článek III**

**Povinnosti Příjemce**

1. Příjemce je hlavním realizátorem výše specifikovaného Projektu. Příjemce nesmí přenést odpovědnost za realizaci Projektu na jiný subjekt.

2. Příjemce může použít třetí osobu k realizaci části Projektu pouze po předchozím souhlasu Nadace. Žádost o souhlas s odůvodněním předloží příjemce Nadaci nejpozději 15 kalendářních dnů před plánovaným dnem zapojení třetí osoby do realizace Projektu. Příjemce odpovídá za plnění třetí osoby jakoby je poskytoval sám.

3. Příjemce se zavazuje dodržovat všechna ustanovení Smlouvy a všech jejích příloh, které jsou její nedílnou součástí.

Příjemce je povinen řídit se Pravidly Grantového programu, který je k dispozici na tomto odkazu: **https://kbudoucnosti.cz/wp-content/uploads/2023/10/Pravidla-grantove-vyzvy-studenstke projekty\_podzim.pdf**

4. Příjemce podpisem smlouvy vyjadřuje souhlas s těmito pravidly a zároveň se zavazuje se jimi řídit v rámci doby realizace celého projektu.

5. Příjemce se zavazuje zejména:

a. realizovat Projekt dle schváleného Projektu uvedeného v Příloze I Smlouvy; b. realizovat Projekt s náležitou péčí, efektivitou a transparentností v souladu s nejlepší praxí v příslušné oblasti;

c. bezodkladně informovat Nadaci o všech závažných změnách, které se týkají realizace plnění Smlouvy;

d. vrátit nadační příspěvek ve výši a lhůtě stanovené Nadací, v případech porušení příslušných smluvních ujednání;

e. uchovat veškeré dokumenty související s realizací Projektu v souladu s právními předpisy ČR;

f. vytvořit vhodné podmínky k provedení kontroly a poskytnout veškerou potřebnou součinnost všem oprávněným osobám.

6. Příjemce může požádat Nadaci o souhlas se změnou skladby rozpočtu Projektu a o změnu termínu plnění Projektu. O souhlas Nadace musí Příjemce požádat alespoň 15 kalendářních dnů před plánovanou změnou. Bez písemného souhlasu Nadace nelze změnu provést.

Stránka **2** z **5**

7. Příjemce souhlasí se zveřejněním údajů uvedených ve Smlouvě, a to v rozsahu: název a sídlo organizace, účel, výše nadačního příspěvku, popis využití příspěvku.

8. Příjemce se zavazuje v rámci vedení svého účetnictví evidovat všechny účetní záznamy, relevantní pro vyúčtování Projektu, odděleným způsobem a v souladu s platnou legislativou. Tato oddělená účetní evidence musí umožňovat jednoznačné přiřazení všech položek, které Příjemce ve vyúčtování deklaruje, k Projektu a také ke konkrétnímu zdroji financování. Všechny účetní záznamy, týkající se Projektu, musí být jednoznačně identifikovatelné, ověřitelné a doložitelné originály účetních a prvotních dokladů.

9. Nadace je oprávněna požadovat od Příjemce jakékoliv informace týkající se Projektu. Příjemce je povinen Nadaci tyto informace poskytnout v rozsahu, struktuře a termínu stanoveném Nadací.

**Článek IV**

**Finanční vypořádání**

1. Nejpozději do 30 kalendářních dnů po ukončení doby realizace projektu se Příjemce zavazuje zaslat Nadaci závěrečnou zprávu o průběhu realizace projektu, včetně vyúčtování ve formátu předepsaném Nadací.

2. Příjemce je při kontrole vyúčtování nadačního příspěvku povinen na vyžádání Nadace doložit veškerou potřebnou dokumentaci, a to účetní sestavy (výsledovka analyticky dokladově, účetní deník), veškeré podklady k pracovním smlouvám, faktury, účtenky, doklady o úhradě aj. 3. Pokud je konečná výše nadačního příspěvku stanovená Nadací dle doloženého vyúčtování nižší než suma finančních prostředků nadačního příspěvku, která byla Příjemci poskytnuta, je Příjemce povinen tento rozdíl na základě zaslané výzvy Nadaci vrátit. Příjemce je povinen tyto prostředky zaslat na bankovní účet Nadace specifikovaný ve výzvě k vrácení, a to do termínu stanoveného Nadací. 4. Nedodrží-li Příjemce termín stanovený Nadací, může Nadace uložit Příjemci smluvní pokutu ve výši 0,03 % dlužné částky za každý den prodlení. Bankovní poplatky a jiné náklady související s navrácením prostředků dlužných Nadaci nese výhradně Příjemce.

**Článek V**

**Medializace projektu**

1. Příjemce je povinen zajistit řádnou informovanost o projektu a o podpoře z Grantové výzvy **Odborné vzdělávání - cesta k úspěšné budoucnosti - Studentské granty - projekty** a využít každou vhodnou příležitost ke zveřejnění skutečnosti, že Projekt je podpořen z prostředků programu, a to slovním vyjádřením „*Projekt je podpořen Nadací rozvoje občanské společnosti z prostředků The Velux Fundations“* s vyobrazením povinných log. Loga ke stažení jsou umístěna na tomto odkazu: **https://kbudoucnosti.cz/granty/**

2. Příjemce je povinen společně se závěrečnou zprávou doložit fotodokumentaci k realizaci projektu (minimálně 2 fotografie ve formátu .jpg v min. rozlišení 1200 x 800 px). Příjemce je povinen vkládat pouze takové fotografie, u nichž má souhlas s užitím i pro třetí strany.

**Článek VI**

**Odstoupení od Smlouvy**

1. V případě, že Příjemce neplní povinnosti vyplývající ze Smlouvy, je Nadace oprávněna vyzvat Příjemce k nápravě ve stanovené lhůtě.

Stránka **3** z **5**

2. Nadace je oprávněna jednostranně odstoupit od Smlouvy podle čl.III odst.11 Smlouvy a dále v případech, kdy Příjemce nebo zástupce statutárního orgánu Příjemce:

a. bezdůvodně neplní povinnosti uložené Smlouvou ani neposkytne uspokojivé vysvětlení do 15 kalendářních dnů od odeslání písemného upozornění;

b. učinil nepravdivá nebo neúplná prohlášení nebo předložil informace, které neodrážejí nebo záměrně zkreslují skutečnost;

c. je proti němu vedeno insolvenční řízení nebo je v likvidaci;

d. byl pravomocně odsouzen za porušení zákona v souvislosti se svou činností nebo se prokazatelně dopustil vážného profesního/etického provinění;

e. je proti němu vedeno trestní řízení pro trestný čin podvodu nebo trestný čin související s korupcí

f. řádně a včas nedoložil závěrečnou zprávou využití nadačního příspěvku.

3. V případě odstoupení od Smlouvy kterékoli ze smluvních stran je Příjemce povinen vrátit veškeré finanční prostředky nadačního příspěvku, které nebyly využity v souladu s Projektem, neurčí-li Smlouva jinak, a to do termínu určeného Nadací. Nesplní-li Příjemce termín stanovený Nadací, může Nadace uložit Příjemci smluvní pokutu ve výši 0,03 % dlužné částky za každý den prodlení. Bankovní poplatky a jiné náklady související s navrácením prostředků dlužných Nadaci nese výhradně Příjemce.

**Článek VII**

**Ustanovení společná**

1. Spory týkající se plnění této smlouvy, které se nepodaří vyřešit dohodou smluvních stran, budou řešeny soudní cestou před obecnými soudy České republiky.

2. Nadace za žádných okolností ani z jakéhokoli důvodu nenese odpovědnost za škody nebo újmy způsobené zaměstnancům Příjemce nebo na majetku Příjemce v souvislosti s realizací Projektu. Příjemce přebírá výhradní odpovědnost vůči třetím stranám včetně odpovědnosti za škody nebo újmy jakéhokoli druhu, ke kterým dojde v souvislosti s realizací Projektu a plněním Smlouvy.

3. Veškerá komunikace k Projektu je vedena přes Grantový systém NROS, dle pokynů nadace. 4. Jakákoliv korespondence mezi smluvními stranami bude činěna písemnou formou a odeslána doporučeným dopisem nebo e-mailem s elektronickým podpisem, a to na adresu či e-mailovou adresu druhé strany uvedené v této smlouvě s uvedením adresáta nebo na jinou adresu nebo e-mailovou adresu, které uvede daná smluvní strana v oznámení učiněném v souladu s tímto ustanovením. Každý dokument musí být označen číslem a názvem této smlouvy.

5. Smluvní strany shodně prohlašují, že budou při plnění této Smlouvy postupovat v souladu s Nařízením Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/679 ze dne 27. 4. 2016 o ochraně fyzických osob v souvislosti se zpracováním osobních údajů a o volném pohybu těchto údajů a o zrušení směrnice 95/46/ES (obecné nařízení o ochraně osobních údajů). Pro vyloučení pochybností smluvní strany shodně prohlašují, že při plnění této smlouvy a dodržování povinností dle předchozí věty vystupují při zpracování osobních údajům případně obsažených v rámci informací, dokladů a dokumentů (včetně závěrečné zprávy a závěrečného vyúčtování), každý v postavení samostatného správce ve smyslu uvedeného nařízení. Pro účely dodržení povinností dle tohoto článku se Příjemce v postavení samostatného správce osobních údajů zavazuje s maximální odbornou péčí předat Nadaci jakožto oprávněnému příjemci osobní údaje dotčených osob v takovém rozsahu, způsobem a za podmínek, které Nadaci umožní v postavení taktéž samostatného správce provést řádnou kontrolu realizace Projektu za podmínek stanovených touto smlouvou a uvedeným nařízením, a to včetně možnosti nechat provést obvyklou kontrolu / audit realizace Projektu ze strany třetí osoby – specializovaného auditora a/nebo (dalšího) poskytovatele finančních prostředků na Projekt. Příjemce je rovněž povinen zajistit, že Nadace bude oprávněna užít takto

Stránka **4** z **5**

Příjemcem poskytnuté informace, doklady a dokumenty v obvyklém rozsahu k prezentaci Projektu v komunikačních a PR výstupech Nadace (webové stránky Nadace, profil Nadace na sociální sítě Facebook, Instagram, YouTube kanál Nadace apod.).

**Článek VIII**

**Ustanovení závěrečná**

1. Smluvní strany berou na vědomí, že Smlouva se řídí platnými právními předpisy ČR. 2. Veškeré změny Smlouvy je možno provádět pouze postupně číslovanými písemnými dodatky. 3. Příjemce prohlašuje, že všechny údaje uvedené ve Smlouvě a jejích přílohách, které byly poskytnuty Příjemcem, jsou pravdivé.

4. Příjemce prohlašuje, že zveřejňuje veškeré dokumenty ve veřejném rejstříku dle platné legislativy.

5. Smlouva je vyhotovena v elektronické podobě a je podepsána zaručenými elektronickými podpisy smluvních stran založenými na kvalifikovaných certifikátech.

6. Ve výjimečných případech je smlouva vyhotovena ve dvou stejnopisech, z nichž každý má platnost originálu. Každá ze smluvních stran obdrží jeden stejnopis.

**Článek IX**

**Přílohy Smlouvy**

Nedílnou součástí Smlouvy je následující příloha:

Příloha č.1 Projekt (obsah a rozpočet Projektu)

Za Nadaci v Praze Za Příjemce v \_\_\_\_\_\_\_\_ dne\_\_\_\_\_\_\_\_ Mgr. Taťána Plecháčková Mgr. Věra Szabová

………………………………. …………………………….. *podpis podpis*

Stránka **5** z **5**

Příloha č. 1 ke Smlouvě o NP 

**Název a číslo programu:**

162232 - K budoucnosti - Odborné vzdělávání - cesta k úspěšné budoucnosti - Studentské granty - projekty

**Organizace:**

Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Obchodní akademie, Čáslav, Přemysla Otakara II. 938 Jana Procházková

**Kontaktní osoba:**

**E-mail:**

xxxxxxxx

**Projekt: Venkovní úniková hra ve městě Čáslav pro podporu vzdělávání, kultury a turistického ruchu**

**Číslo projektu: Stav podpory: Komentář:**

162232\_247 Podpořeno

Váš projekt by podpořen částkou 70 000 Kč.

**Přidělená výše NP: Anotace projektu:**

70000 Kč

Projekt **Tvorba venkovní únikové hry** je iniciativou 15 ti žáků, napříč ročníky 1 až 3, oboru Ekonomického lycea VOŠ, SPŠ a OA Čáslav, kteří se zajímají o své okolí a chtějí se aktivně podílet na veřejném životě. Cílem žáků je vytvořit venkovní únikovou hru pro město Čáslav v mobilní aplikaci a editačním prostředí Glitr, která vyzdvihne kulturní a historické zajímavosti města a zvýší atraktivitu lokality v okolí školy. Žáci mají zájem oživit povědomí o významném dědictví města Čáslav nejen spolužákům z ostatních středních škol, ale i mladším žákům ze

základních škol, rodinným příslušníkům i turistům, novým a interaktivním způsobem – hrou s různými variantami obtížnosti. Předpokladem úspěšnosti projektu je, že hra bude pro hráče k dispozici zdarma, pro její spuštění bude nutné mít pouze mobilní telefon.

Žáci osloví odborníky z oboru, které pozvou na besedy do školy, na základě rešerše získaných dat naplánují herní trasu, zúčastní se workshopů pro práci v editačním prostředí, pod vedením zkušených mentorů vytvoří kvízy, rébusy a šifry, vytvoří hru, zajistí testování hry a na závěr připraví propagaci a samotné oficiální představení hry veřejnosti. Garantem je Jana Procházková, pedagog školy.

Díky finanční podpoře Nadace rozvoje občanské společnosti bude žákům umožněno realizovat svůj záměr od samotného počátku tvorby hry až po její oficiální spuštění. Projekt zvýší vědomosti, kompetence a dovednosti žáků a podporuje i jejich mimoškolní aktivity.

**Cílová oblast podpory:**

Podpora vzdělávání včetně doučování

**Počet podpořených osob ve vztahu k projektu:** 15

**Cíl projektu:**

Projekt zaměřený na tvorbu venkovní únikové hry a případných dalších materiálů svázaných s digitálním prostředním má za cíl pozvednout místní kulturu, přimět nejen nově nastupující studenty, ale i studenty starších ročníků, či jiné obyvatele obce k volnočasovému vzdělávání, poznávání místní historie a kultury. Venkovní úniková hra se může pozitivně podepsat také na pozvednutí turistického ruchu. Zvýší digitální kompetence a technologickou zdatnost (v editoru si však poradí tvůrci bez jakékoliv znalosti programování) studentů spolupracujících na projektu, rovněž všech uživatelů. Usnadní přechod související s potřebnou digitalizací ve školním prostředí. Cílem projektu je také dostat žáky z lavic a ukázat, že vzdělávání může probíhat i prostřednictvím zábavné a hravé formy, tak jako Komenského škola hrou, klidně i venku. Vzdělávací trasy jsou budovány na základě GPS souřadnic nebo prostřednictvím QR kódů, které hráč postupně hledá a skenuje. Projekt podpoří tedy i geografické dovednosti. Hry doplňují kreativní šifry a rébusy, tak jak je tomu u klasických únikových her. Podporují tvořivost, schopnost individuálního i skupinového řešení problémů. Práce s mobilní vzdělávací aplikací a jejím technologickým prostředím se odrazí také ve zvýšení digitální gramotnosti pedagogů. Přináší efektivní cestu přípravy obsahu replikovatelného kolegy i dalšími studenty. Pozitivně ovlivní kvalitu vzdělávání, méně aktivní učitelé a studenti mohou pouze využívat již připravený obsah.

Přípravy projektu budou realizovány na školní půdě, v rámci vyučovacích hodin nebo volitelných předmětů za účasti pedagoga. Přípravy zahrnou práci s jednoduchým editačním prostředím, rovněž plánování trasy a pátrání či sepisování historických a kulturních zajímavostí, samozřejmě i vytvoření samotného příběhu, tak jako přiřazení patřičných šifer a dalších aktivit. Následná realizace již proběhne ve venkovním prostředí na základě vymyšlené trasy, pro kterou bude venkovní hra v mobilní aplikaci Glitr vyvinuta. Úniková hra bude následně zpřístupněna studentům školy, obyvatelům města i turistům. Hra se bude otevírat v mobilní aplikaci Glitr hráčům bez omezení.

**Kvalitativní změna:**

Díky možnosti přípravy různých variant obtížností a volby úrovní i méně nadaní studenti dostanou možnost zažívat úspěch. Za zmínku stojí zdravotní přínosy, které umožní výuku mimo školní lavice. Budou podpořeny (nejen) digitální kompetence studentů a hráčů, zvýší se zájem o místní kulturu ze strany tvůrců, ale hlavně z řad samotných hráčů. Ukazatelem atraktivity projektu bude například počet spuštění venkovní únikové hry v rámci volného času obyvatel. Aplikace Glitr umožňuje sledovat počty hráčů, jejich skóre a odlišovat je od hráčů ze školního prostředí. Dalším měřitelným kritériem se stane samotné hodnocení, které hráči mohou po odehrání rovnou v aplikaci zanechat. Do evaluace může být zařazen rovněž kvantitativní průzkum prostřednictvím

dotazníku nebo sociálních sítí. U cílové skupiny dojde k obohacení z hlediska kulturního života či historie. Míra tohoto obohacení a přínosu může být vyhodnocena dalším kvízem, který lze připravit též v mobilní aplikaci.

**Obsahová část**

**Aktivita č. 1 - Studium materiálů týkajících se historie a kultury města Čáslav, případně dalších vzdělávacích témat**

**Popis aktivity:**

Studenti pod vedením pedagoga provedou rešerši, dále analýzu relevantních zdrojů, rozdělí si podklady ke studiu a připraví základní přehled zajímavostí souvisejících s danou oblastí.

**Výstup aktivity:**

Budou představeny referáty o místních kulturních a historických zajímavostech sloužící jako podklady pro přípravu venkovní únikové hry, následně dojde k výběru nejvhodnějších (částí) podkladů.

**Cílová hodnota:**

Studium a analýza, referáty, přednes, diskuze, výběr, 6 vyučovacích hodin, samostudium studentů a zpracování referátů cca 10 hodin.

**Způsob ověření:**

Podklady pro tvorbu venkovní únikové hry.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Do studia podkladů týkajících se historie a kultury města Čáslav budou zapojeni vybraní žáci oboru ekonomického lycea a pedagog.

**Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

í

n

e

e

a

c

c

v

a

o

a

z

r

n

-

-

-

-

-

-

pí

ř

P

il

ae

R

do

hy

V

-

-

-

**Aktivita č. 2 - Beseda s odborníky dle vybrané tematiky**

**Popis aktivity:**

Žáci si pozvou na besedu odborníky, kteří studentům dodají komplexní přehled o vybraném a zpracovávaném tématu. Přednášky doplní diskuze týkající se přednášené tematiky i projektu. Bude prodiskutována možnost zapojení odborníka, realizováno bude promo.

**Výstup aktivity:**

Přednáška dodá ještě větší vhled do studované tematiky. Výstupem bude fotografický záznam, případně i zvukový.

**Cílová hodnota:**

Podklady odborníků, přednáška a diskuze, fotografické záznamy, 2 vyučovací hodiny.

**Způsob ověření:**

Mediální záznam, fotografie z přednášek a promo

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Přednáška bude určena primárně pro studenty zapojené do tvorby únikové hry, zúčastnit se přednášek však budou moci i ostatní studenti školy, vzniknou oficiální pozvánky na akci, které budou sdíleny přinejmenším pomocí prostředků školy.

**Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

í

n

e

e

-

-

-

-

-

-

a v

a

r

p

í

ř

P

a v

a

r

p

í

ř

P

c

a

z

il

ae

R

c

o

n

do

hy

V

-

-

**Aktivita č. 3 - Příprava vzdělávací trasy pro únikovou hru a příběhu, nákup softwaru Popis aktivity:**

Na základě všech získaných zdrojů budou zhodnoceny možnosti trasy, postupně také dojde k vymyšlení příběhu stavěného na historických či kulturních podkladech. Budou připraveny souřadnice jednotlivých zastávek, kde budou hráči luštit šifry nebo plnit jeden z úkolů. Všechny lokace budou zaznamenány. Následně dojde ke zhodnocení navržené trasy, odhadnutí časového rámce apod. Bude zakoupen software Glitr pro tvorbu venkovní únikové hry.

**Výstup aktivity:**

Výstupem aktivity budou shromážděné GPS polohy, navržená trasa i příběh. Škola bude vlastnit software Glitr.

**Cílová hodnota:**

Skupinová příprava a kreativní část, cca 6 hodin.

**Způsob ověření:**

Podklady pro tvorbu venkovní únikové hry, faktura a potvrzení o nákupu softwaru ze strany společnosti Glitr, s.r.o.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci a pedagog

**Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

í

n

-

-

-

-

-

-

-

a v

a

r

p

í

ř

P

a v

a

r

p

í

ř

P

e c

a

z

i

l

a

e

R

e c

a

z

i

l

a

e

R

e

c

o

n

do

hy

V

**Aktivita č. 4 - Školení a workshop se společností Glitr pro práci v editačním prostředí Popis aktivity:**

Školení a workshopu se zúčastní všichni tvůrci spolupracující na projektu. Workshop zahrne základní vysvětlení editačního prostředí, ukázky funkcí a též možnost otestování aplikace Glitr v praxi na různých úrovních. Následně si každý účastník workshopu vytvoří cvičení nebo mini hru, aby došlo k zafixování nově získaných znalostí či dovedností. Workshop bude veden prezenčně odborníky společnosti Glitr, kteří budou dále fungovat v propojení se školou na online bázi, pokud by bylo zapotřebí dalších rad.

**Výstup aktivity:**

Každý účastník vytvoří materiál, mini kvíz a jiné. Lze navrhnout tvorbu podkladů do výuky. Tyto aktivity budou uloženy k materiálům pod licenci naší školy a bude je možné využít i dál.

**Cílová hodnota:**

Tvůrci ovládají editační prostředí, jsou schopni v něm sami tvořit, celodenní.

**Způsob ověření:**

Série cvičení a mini aktivit uložených v aplikaci, fotodokumentace pořízená ze školení

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci a pedagog

**Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

í

n

-

-

-

-

-

-

-

-

a v

a

r

p

í

ř

P

e c

a

z

i

l

a

e

R

e c

a

z

i

l

a

e

R

e

c

o

n

do

hy

V

**Aktivita č. 5 - Ukázkové hry v reálném prostředí**

**Popis aktivity:**

Aby žáci načerpali inspiraci a poznali, jak hry v mobilní aplikaci Glitr fungují, vyzkouší si to sami při hraní ukázkových her v reálném prostředí. V aplikaci Glitr si vyberou dvě hry, které se budou lišit svým obsahem, pojetím i náročností. Například si mohou vybrat naučnou hru v Národním technickém muzeu v Praze – **Milionový závod** pro skupinu až šesti osob, na jejíž hru budou potřebovat 150 minut a historickou hru **Cestou za pardubickým perníkem** v Pardubicích pro skupinu až deseti osob, na kterou je třeba 180 minut. Studenti ve svém volném čase dorazí na místo hry a hru si spustí v mobilní aplikaci Glitr.

**Výstup aktivity:**

Výstupem aktivity budou nové zkušenosti a informace o možnostech, které mobilní aplikace umožňuje. Z ukázkových her si žáci vytipují, které z vyzkoušených možností a funkcionalit aplikace Glitr chtějí do své vlastní hry použít.

**Cílová hodnota:**

Z ukázkových her budou mít žáci vlastní zkušenosti i postřehy. Jedná se o nepřenositelné informace, které žáci získají jedině zážitkovou metodou. Následnou diskuzí dojde u žáků k hledání kompromisu, jaké formy otázek, kvízů, šifer a rébusů lze do vlastní hry použít. Zážitková forma přinese studentům vlastní zážitky, které vnesou do své vlastní tvorby hry. Tato aktivita bude mimoškolní a žáci ji budou vykonávat ve svém volném čase. 15 osob, každý 10 hodin

**Způsob ověření:**

Doklad o nákupu her v aplikaci Glitr, doklad o úhradě jízdného žáků, fotodokumentace, PrtSc obrazovek mobilů.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci

**Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

í

n

-

-

-

-

-

-

-

-

a v

a

r

p

í

ř

P

e c

a

z

i

l

a

e

R

e c

a

z

i

l

a

e

R

e

c

o

n

do

hy

V

**Aktivita č. 6 - Tvorba venkovní únikové hry**

**Popis aktivity:**

Studenti zhotoví venkovní únikovou hru spustitelnou v mobilní aplikaci Glitr, která bude vycházet z již v předchozích krocích připravených podkladů. Příběh bude napasován k jednotlivým zastávkám. Studenti vytvoří šifry a rébusy, také kvízové otázky založené na porozumění příběhu nebo na všímavosti hráčů, využijí i prvky zvenčí, proto bude třeba trasu si řádně projít a prostudovat, případně ji i nafotit. Veškeré aktivity budou zaznamenávány do editoru a postupně dojde k vytvoření komplexní venkovní únikové hry. Do tohoto kroku je zařazeno i prvotní testování studentů týkající se funkčnosti. Tato fáze bude probíhat pod interním (pedagogickým) nebo externím (školitelé Glitr) mentoringem.

**Výstup aktivity:**

Výstupem aktivity bude funkční venkovní úniková hra, která již prošla základním testováním. Bude spustitelná v aplikaci Glitr.

**Cílová hodnota:**

Vznikne venkovní úniková hra, která bude spustitelná pro všechny hráče. Práce všech zapojených studentů včetně pedagogů se odhaduje na celkových zhruba 60 hodin včetně základní studentské kontroly.

**Způsob ověření:**

Produkt v podobě venkovní únikové hry dostupný v mobilní aplikaci Glitr, fotodokumentace

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci a pedagogové

**Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

í

n

-

-

-

-

-

-

a v

a

r

p

í

ř

P

a v

a

r

p

í

ř

P

a v

a

r

p

í

ř

P

e c

a

z

i

l

a

e

R

e c

a

z

i

l

a

e

R

e

c

o

n

do

hy

V

**Aktivita č. 7 - Testování, úpravy, mediální seminář a oficiální spuštění venkovní únikové hry podpořené mediálními aktivitami**

**Popis aktivity:**

Bude osloveno několik testovacích týmů, buď z řad známých nebo prostřednictvím webu. Po odehrání únikové hry a zpětné vazbě budou napraveny případné nejasnosti. Následovat bude mediální seminář se specialistou firmy City

Street Games, s.r.o., který seznámí studenty se základní mediální a marketingovou komunikací, aby mohli představit svůj projekt co nejlépe. Firma City Street Games funguje na trhu již od roku 2017 a zabývá se prodejem venkovních únikových her v B2B i B2C sektoru, marketingoví specialisté mají tedy zkušenosti s propagací přesně tohoto segmentu. Studenti budou informování o nejvhodnějších platformách a propagačních prostředcích. Následně se vydá zpráva o novince, za jejíž realizací stojí zejména studenti. Bude jednoduše rozepsán záměr, dojde k nafocení promo materiálů. Informace budou sdíleny na webu školy, sociálních sítích, v rámci regionálního tisku. Plánováno je navíc veřejné spuštění a zahájení provozu venkovní únikové hry s hosty (přednášející, školitelé Glitr, odborník City Street Games, s.r.o., učitelé), kteří přestřihnou pásku a zúčastní se rozhovorů, které povedou studenti. Proběhne první společné odehrání, případně i kdokoliv z účastníků se může vydat hrát již samostatně. **Výstup aktivity:**

Dojde k finalizaci venkovní únikové hry, kterou bude moci spustit jakýkoliv zájemce. Po odborném semináři budou připraveny zprávy a fotografie do médií.

**Cílová hodnota:**

Dojde k finalizaci venkovní únikové hry, kterou bude moci spustit jakýkoliv zájemce. Po odborném semináři budou připraveny zprávy a fotografie do médií.

**Způsob ověření:**

Produkt v podobě venkovní únikové hry dostupný v mobilní aplikaci Glitr, také mediální záznamy o daných aktivitách.

**Finanční spoluúčast cílové skupiny na aktivitě:**

0

**Zapojení cílové skupiny do projektu:**

Zapojeni budou všichni tvůrci i velká cílová skupina, tj. rodiče studentů, místní obyvatelé, hosté a další zájemci.

**Harmonogram aktivity**

**červenec srpen září říjen listopad prosinec leden únor březen duben květen červen**

í

n

e c

a

z

i

l

a

e

R

e

c

o

n

do

hy

V

-

-

-

-

-

-

-

a v

a

r

p

í

ř

P

a v

a

r

p

í

ř

P

ec

a

z

il

ae

R

**Rozpočet projektu **

**Organizace:** Vyšší odborná škola, Střední průmyslová škola a Obchodní akademie, Čáslav, Přemysla Otakara II. 938

**Název projektu:** Venkovní úniková hra ve městě Čáslav pro podporu vzdělávání, kultury a turistického ruchu

**Číslo projektu:** 162232\_247

**Celková výše projektových nákladů:** 70 000 Kč

**Požadovaná částka:** 70 000 Kč

**Spolufinancování:** 0 Kč (vlastní zdroje: 0 Kč, cizí zdroje: 0 Kč)

**Rozpočtová kapitola Popis položky Aktivita Výše nákladů Doplňující informace Číslo položky**

**1. Mzdové náklady 1.3 Dohoda o provedení práce**

1.3.1 1. Mzdové náklady 1.3 Dohoda o provedení práce

1.3.2 1. Mzdové náklady 1.3 Dohoda o provedení práce

odborníkem ; externista 2 aktivita č. 2 2000 Kč Doba: 1 měsíců Počet hodin: 2

Přednáška a diskuze s

Sazba: 1000 Kč počet hodin

odborníkem ; externista 2 aktivita č. 2 2000 Kč Doba: 1 měsíců Počet hodin: 2

Přednáška a diskuze s

Sazba: 1000 Kč 2 počet hodin

1.3.3 1. Mzdové náklady 1.3 Dohoda o provedení práce

**2. Vybavení a spotřební materiál**

mzdové náklady pedagoga při realizaci projektu Pedagog 1; Pedagogické vedení

Nákup pracovních pomůcek pro

100% 1 - 7 7000 Kč **Celkem kapitola: 11000 Kč**

Úvazek: 28 Doba: 8 měsíců Počet hodin: 28 Sazba: 250 Kč počet hodin

2.1 2. Vybavení a spotřební materiál

**3. Služby**

3.1 3. Služby

tvůrce (desky, papíry, tužky, bloky apod.); náklady na tisk (barva, čb). ;

Mediální seminář s

marketingovým specialistou City Street Games, s.r.o. ;

1-7 8800 Kč 15 osoba **Celkem kapitola: 8800 Kč**

7 10000 Kč 1 seminář

3.2 3. Služby Školení a workshop pro editační

prostředí se 4 15000 Kč 1 workshop

specialistou Glitr ;

3.3 3. Služby Nákup ukázkových her a

vstupné ; 5 7500 Kč 15 vstupné, hra

Veřejné spuštění a zahájení

3.4 3. Služby  **4. Cestovné**

provozu venkovní únikové hry s hosty ;

7 8000 Kč 1 počet kusů, počet hodin **Celkem kapitola: 40500 Kč**

4.1 4. Cestovné Úhrada cestovních nákladů ; 5 4700 Kč 15 jízdné **Celkem kapitola: 4700 Kč**

**5. Investiční náklady**

5.1 5. Investiční náklady Software Glitr pro tvorbu

venkovní únikové hry ; 3 5000 Kč 1 nákup softwaru

**Celkem kapitola: 5000 Kč**