

Dárce:

Nadační fond IOCB TECH

se sídlem: Flemingovo náměstí 542/2, Dejvice, 160 00 Praha 6
IČO: 14442116
bankovní spojení: [REDACTED]
zastoupený: RNDr. Mgr. Barbarou Eignerovou, Ph.D., předsedkyní správní rady
kontakt: barbara.eignerova@uochb.cas.cz
zapsaný v nadačním rejstříku vedeném Městským soudem v Praze, oddíl N, vložka 2112

a

Obdarovaný:

České vysoké učení technické v Praze, Fakulta jaderná a fyzikálně inženýrská

se sídlem: Jugoslávských partyzánů 1580/3, 160 00 Praha 6
se sídlem fakulty: Břehová 7, 115 19 Praha 1
IČO: 68407700
bankovní spojení: [REDACTED]
zastoupený: doc. Ing. Václavem Cubou, Ph.D., děkanem fakulty
zřízený dle zákona č. 111/1998 Sb. – Veřejná vysoká škola

společně jako „Smluvní strany“

uzavírají tuto

DAROVACÍ SMLOUVU

podle § 2055 a násl. zákona č. 89/2012 Sb., občanského zákoníku v platném znění (dále jen „Občanský zákoník“) (dále jen „Smlouva“)

I. Předmět Smlouvy

1. Dárce se zavazuje přenechat na základě této Smlouvy Obdarovanému finanční částku ve výši 95.000 Kč (slovy devadesát pět tisíc korun českých), dále jen „Dar“, a Obdarovaný tento Dar dobrovolně přijímá.
2. Výše uvedená finanční částka bude převedena bezhotovostním způsobem na bankovní účet Obdarovaného vedený u [REDACTED] do dvaceti (20) dnů od podpisu této Smlouvy.
3. Dárce prohlašuje, že má Dar ke dni uzavření této Smlouvy ve svém vlastnictví.

II. Účel Smlouvy

1. Dárce přenechává Dar Obdarovanému za účelem realizace projektu „Shopkeeper – hra o doporučovací systémech“ (dále jen „Projekt“).
2. Obdarovaný se zavazuje, že použije Dar v souladu s ustanovením čl. II, odst. 1 této Smlouvy, za podmínek sjednaných touto Smlouvou, v souladu se svou žádostí (Příloha

- č. 1) a předloženým aktualizovaným rozpočtem rozděleným na Etapu 1 a Etapu 2 (Příloha č. 2), v němž Dar nepokrývá více než 75 % konečných přímých nákladů Projektu.
3. Obdarovaný je povinen předložit Dárci závěrečnou zprávu o realizaci Projektu a jeho výsledcích a přehled výdajů Projektu.
4. V případě, že Obdarovaný Dar nevyužije k účelu v tomto článku uvedenému, má Dárce právo žádat vrácení Daru a Obdarovaný je povinen vrátit Dárci Dar v plné výši do dvaceti (20) dnů od doručení písemné žádosti o jeho vrácení. Účelnost poskytnutí Daru bude Obdarovaný na žádost Dárce dokazovat interními doklady účetní povahy.

III. Závěrečná ustanovení

1. Právní vztahy mezi Smluvními stranami založené touto Smlouvou a v ní zvlášť neupravené se řídí příslušnými ustanoveními Občanského zákoníku.
2. Tato Smlouva je sepsána ve dvou vyhotoveních s platností originálu, ze kterých každá ze Smluvních stran obdrží po jednom stejnopise.
3. Uzavírá-li se Smlouva v elektronické podobě, sdílejí Smluvní strany originální vyhotovení, ke kterému jsou připojeny elektronické podpisy obou Smluvních stran.
4. Smlouvu je možné měnit pouze písemnými dodatky, které budou podepsány oprávněnými zástupci obou Smluvních stran.
5. Tato Smlouva nabývá platnosti dnem podpisu Smluvních stran a účinnosti dnem uveřejnění v registru smluv podle zákona č. 340/2015 Sb., o registru smluv, v platném znění. Uveřejnění v registru smluv zajistí Obdarovaný a písemně o této provedené registraci informuje bez zbytečného odkladu Dárce. Dárce s uveřejněním v registru smluv souhlasí.
6. Smluvní strany prohlašují, že si Smlouvu před jejím podpisem přečetly, že byla uzavřena po vzájemném projednání podle jejich pravé a svobodné vůle, určitě, vážně a srozumitelně, což stvrzují svými podpisy.

Příloha č. 1: Žádost

Příloha č. 2: Rozpočet

V Praze dne 22/7/2025 | 13:00:17 CEST

Dárce:



Nadace fondu IOCB TECH
RNDr. Mgr. Barbara Eignerová, Ph.D.
předsedkyně správní rady

V Praze dne

Obdarovaný:



ČVUT v Praze, FJFI
doc. Ing. Václav Čuba, Ph.D.
děkan

Příloha č. 1 – Žádost

Žádost o nadační příspěvek – Program podpory popularizačních projektů 2025 (Nadační fond IOCB Tech)

Spustili jsme další kolo podpory projektů zaměřených na popularizaci vědy, v němž rozdělíme až 1 milion korun.

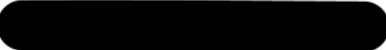
Smyslem programu je napomoci k realizaci zajímavým a inovativním projektům, které nemají kompletně zajištěné financování.

Na váš projekt poskytneme až 200.000 korun, maximálně však do výše 75 % přímých nákladů projektu.

Harmonogram:

- Deadline pro podávání žádostí: **30. dubna 2025**
- Rozhodnutí: podpořené projekty chceme vybrat **do konce května**.

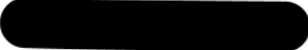
Jak žádat:

1. Vyplňte tento formulář. Po jeho úspěšném odeslání obdržíte automatické potvrzení.
2. Na adres  zašlete strukturovaný rozpočet projektu a případné další materiály, které považujete za důležité. V předmětu zprávy uveďte název projektu shodný s názvem uvedeným v tomto formuláři. Přijetí zprávy vám po kontrole přijatých materiálů potvrdíme a v případě potřeby požádáme o upřesnění či doplnění.

<https://nf-iocbtech.cz/>

<https://nf-iocbtech.cz/projekty/69/podpora-popularizacnich-projektu>

E-mail *



Vaše jméno, pozice, název organizace, kontakt *

 Fakulta jaderná a fyzikálně inženýrská ČVUT v Praze, Břehová 7, 115 19, Praha 1

Název projektu *

Shopkeeper – hra o doporučovací systémech

Stručný popis projektu (max 300 znaků) *

Shopkeeper je vzdělávací karetní hra, která hráčům zábavně ukáže, jak fungují doporučovací algoritmy a jak ovlivňují naše volby. Součástí projektu je i vytvoření metodiky, díky níž se hra stane skvělým pomocníkem při výuce digitální gramotnosti.

Širší popis projektu, záměr, cílová skupina, termíny, distribuce atd. (max 2 000 znaků) *

Doporučovací systémy jsou všude kolem nás a velice často rozhodují o tom, co uvidíme či co si koupíme na internetu. V rámci projektu chceme dokončit vývoj a vyrobit sadu karet, se kterými bude možné hrát hry, které hráčům ukážou, jakým způsobem doporučovací algoritmy fungují. Momentálně máme koncept třech her, které se s balíčkem dají hrát. V budoucnosti chceme tento seznam dále rozšiřovat. Hry se liší svou náročností a tím, zdali se hrají kooperativně nebo kompetitivně. Nejméně náročná varianta je vhodná i pro děti na prvním stupni. Komplexní varianta má volitelnou náročnost a před hrou je možné nastavit, jak dlouhá hra bude. Rovněž je možné zvolit, zdali bude kooperativní či kompetitivní. Finální verzi chceme nechat vyrobit v EU, abychom předešli problémům s cly a dopravou. Předchozí vzdělávací hru Sci-Me! jsme vyrobili u Hrací Karty 1884 s.r.o. V rámci projektu chceme rovněž vyvinout metodiku, jak hru efektivně použít jako výukovou pomůcku a její účinnost ověřit pomocí dotazníků, na což jsme vyhradili v grantu prostředky. Hru chceme využít v rámci vzdělávacích aktivit spolku AI dětem a představit na veletrhu deskových her (Spielwarenmesse Norimberk).

Cílová skupina:

žáci základních a středních škol, počítačová vědci (pomůcka, jak vysvětlit vlastní obor) a milovníci deskových her

Distribuce:

Hru plánujeme distribuovat ve spolupráci s AI dětem, z.s. v rámci jejich vzdělávacích aktivit v oblasti digitální gramotnosti. Dále hru začleníme do vzdělávacích aktivit, které FJFI nabízí pro střední školy. Hra bude také použita přímo spolupracujícími firmami pro komunikaci a popularizaci jejich aktivit.

Harmonogram včetně již proběhlých aktivit:

prosinec-duben: 6 iterací prototypů a jejich testování

květen: Další iterace prototypů a jejich testování

červen: Příprava finálního designu karet

červenec-srpen: Výroba karet

září: Příprava metodiky a dotazníků pro zkoumání výukového procesu

říjen-prosinec: testování a ladění výukové metodiky

leden: prezentace na veletrhu

Částka, o níž žádáte *

150 000

Celkový rozpočet projektu (strukturovaný rozpočet můžete zaslat v samostatné příloze) *

Výroba prototypů (spotřební materiál, tisk) 5 000, Finální design a předtisková příprava 10 000, Příprava metodiky (60 hodin DPP) 30 000, Výroba karetní hry (1200 kusů) 120 000, Testování vzdělávacího procesu (příprava a zpracování dotazníků) 15 000, Testování hry (práce game masterů) 10000, Distribuce karetní hry (poštovné) 5 000, Cestovní náklady (představení hry na didaktické konferenci a veletrhu her) 15 000

Další zdroje financí *

Sponzorský dar od českých firem

Organizátor/Organizátoři *

Poznámka

Přílohou projektu je prezentace pravidel komplikovanější verze hry zaslaná mailem

Tento formulář byl vytvořen v doméně NF IOCB Tech.

Příloha č. 2 – Rozpočet

Etapa 1

Položka	Částka v CZK
Osobní náklady	
Příprava metodiky	45 000
Testování vzdělávacího procesu (příprava a zpracování dotazníků)	5 000
Testování hry (práce game masterů)	5 000
Služby a spotřební materiál	
Výroba prototypů (200 ks)	20 000
Distribuce karetní hry (poštovné)	5 000
Cestovní náklady	
představení hry na didaktické konferenci a veletrhu her	15 000

Etapa 2 (výroba a distribuce)

Položka	Částka v CZK
Služby a spotřební materiál	
Finální design a předtisková příprava	10 000
Výroba karetní hry (1000 kusů)	100 000
Distribuce karetní hry (poštovné)	5 000