



## ZÁPIS

z jednání hodnotící komise pro výzvu č. 03\_23\_051 Operačního programu  
Zaměstnanost plus

Datum jednání	6.9.2024
Čas jednání (od – do)	12:30 – 13:45
Místo jednání	Kartouzská 4, Praha 5, místnost S27
Počet členů hodnotící komise	5
Seznam účastníků	Viz prezenční listina v příloze zápisu

### Přehled hodnocených projektů:

Č.	Registrační číslo projektu	Název projektu	Výsledné bodové / slovní hodnocení projektu	Detail hlasování o výsledném hodnocení
1.	CZ.03.03.01/00/23_051/0004652	Jdu do sebe_realizace	56,25 /Nevyhověl	Pro: 0 Proti: 5 Zdržel se: 0 Nepřítomen: 0

Odůvodnění výsledného bodového / slovního hodnocení pro každý z hodnocených projektů je uvedeno v jednotlivých věcných hodnoceních v příloze tohoto zápisu.

Zápis je vyhotoven přímo na jednání hodnotící komise, k jeho znění nebyly vzneseny žádné připomínky. Všichni členové vyjádřili souhlas s jeho zněním.

### Přílohy:

- Prezenční listina
- Vypracované věcné hodnocení (pro každý hodnocený projekt – viz výše) jedno hodnocení
- Příloha č. 3 Záznam o průběhu jednání komise

Soulad zápisu s průběhem a výsledky jednání potvrzuje:

<b>Tajemník hodnotící komise</b>	
Datum	6.9.2024
Jméno	
Příjmení	
Podpis	

<b>Předseda / místopředseda hodnotící komise</b>	
Datum	6.9.2024
Jméno	
Příjmení	
Podpis	

## Detail hodnocení

**Název projektu** Jdu do sebe\_realizace  
**Registrační číslo projektu** CZ.03.03.01/00/23\_051/0004652

### Kód hodnotitele

**Pořadí hodnocení** 3  
**Kolo hodnocení** Hodnocení žádosti o podporu  
**Fáze hodnocení** Věcné hodnocení  
**Datum hodnocení** 6. 9. 2024  
**Status** Nevyhověl  
**Soubor kritérií** OPZ+ \_VH\_sociální inovace\_projekt v realizační fázi  
**Finalizováno** Ano  
**Platný** Ano  
**Výsledek (v bodech)** 56,25  
**Počet hodin**  
**Arbitr** Ne  
**Opravný hodnotitel** Ne

### Popis hodnocení

**Komentář k hodnocení** Žadatel navazuje na inkubační projekt, v rámci kterého položil základy vážné hry zaměřené na podporu a vzdělávání v oblasti duševního zdraví dospívajících. Řešení, které žadatel přináší, má samo o sobě zajímavý potenciál, nicméně pro realizační fázi vývoje řešení neshledává HK projekt jako dostatečně připravený - viz konkrétní výhrady v textech jednotlivých kritérií.

Hodnotící komise nedoporučuje projekt k podpoře.

### Poznámka k výsledku

## Kritéria hodnocení

Kritérium	Funkce	Vyhověl	Minimum bodů	Maximum bodů	Způsob hodnocení	Min. bod. hranice	Počet bodů	Deskriptor	Odůvodnění	Relevantní
1. Potřebnost	K	Ne	7,50	30,00		0,00	7,50			Ano
1.1. Potřebnost navrženého řešení problému; Hodnocena je prokazatelnost potřebnosti nového řešení, tj. význam problému a (ne)dostupnost jeho řešení, a dále kvalita podkladů, ke kterým žadatel dospěl a které dokládají potřebnost a relevantnost řešení pro cílovou skupinu.	K	Ne	3,75	15,00		7,50	3,75	nedostatečné	Popis problému a jeho příčin jsou zpracovány povrchně, zpráva o průběhu empatické fáze a testování je až zkratkovitá. Obsahová kvalita těchto textů je v kontextu požadavků oblasti sociálních inovací nedostatečná. Chybí analýza lokality. Žadatel vychází z předpokladu, že se neliší městské a venkovské oblasti, a lokality budou vycházet z míst působení zapojených psychologů, přičemž není konkrétní. Výrazným nedostatkem je absence bližšího popisu cílové skupiny včetně její velikosti. Empatickou mapu stakeholderů žadatel nevytvořil, pouze v žádosti na různých místech zmiňuje (potenciální) partnery pro spolupráci. Ač žadatel význam zamýšleného nástroje výrazně deklaruje, nepřináší skutečné důkazy, že je přinášena metoda lepší a v jakých ohledech. Samotný plánovaný produkt vážné hry „Jdu do sebe“, tak jak jej žadatel přibližuje, působí bezesporu atraktivně, chybí ale detailnější prezentace jeho zamýšleného objemu a konceptu. Dále z navrhované žádosti i informací z osobní účasti žadatele na HK nevyplývá, že by mělo řešení potenciál systémové změny.	Ano
1.2. Znalost a poznání; Hodnocena je prokázaná znalost stávajícího poznání a potřeb cílové skupiny, a to nejen na základě rešerše literatury / desk review, ale také vlastního testování.	K	Ne	3,75	15,00		7,50	3,75	nedostatečné	Žadatel v textu žádosti prokazuje pouze základní přehled o současných přístupech k řešení problému, vztahuje se pouze k několika málo existujícím nástrojům v ČR, absentuje doložení znalosti zahraničních řešení, což se odráží v seznamu použitých zdrojů. V rámci osobní účasti žadatel určitý přehled o v zahraničí používaných nástrojích (aplikací, her) prokázal, nicméně se k nim staví spíše vymežující se způsobem, nikoliv jako ke zdrojům inspirace. Neuvádí také jednoznačně, které všechny platformy a projekty považuje za kvalitní a věrohodné, proč a se kterými by chtěl v budoucnu spolupracovat. Potřeby cílové skupiny se žadatel snažil popsat ve Zprávě o průběhu empatické fáze a testování, ale je patrné, že spíše než hlubokému zjišťování nenaplněných potřeb CS se v inkubačním projektu věnoval ověřování dílčích metod a hypotéz týkajících se jeho řešení. Je otázkou, na jaké všechny podněty by	Ano

									býval žadatel mohl narazit, pokud by oddělil uživatelský výzkum zaměřující se na hledání nenaplněných potřeb od přemýšlení nad svým řešením. Pokud odhlédneme od absence popisu potřeb cílové skupiny, na kterých by měl žadatel stavět, žadatel v inkubačním projektu získal řadu zjištění, která vývoj produktu posunula.	
2. Účelnost	K	Ano	7,50	30,00		0,00	26,25			Ano
2.1. Zlepšení a dopad; Hodnocen je potenciální dopad projektu na zvýšení kvality života cílové skupiny.	K	Ano	3,75	15,00		7,50	11,25	dobré	Cíl intervence je poměrně vhodně definován a současně i relevantně okomentován. Je zřejmé, čeho chce žadatel dosáhnout. Poněkud problematická je ale celková intervenční logika projektu vzhledem k neuspokojivému zpracování potřebnosti projektu; zvolené klíčové aktivity současně smysl ve vztahu k navrhovanému řešení mají, jsou na sebe vhodně navázané. Přesah řešení na koncového uživatele žadatel reflektuje.	Ano
2.2. Způsob vyhodnocení a evaluace; Hodnoceno je nastavení evaluace řešení.	K	Ano	3,75	15,00		7,50	15,00	velmi dobré	Žadatel podrobně popsal evaluační design, který se jeví jako vhodný. HK oceňuje jeho přípravu v úzké spolupráci s dalšími členy realizačního týmu. Ve vztahu k cíli projektu je nastaven logicky a zdařile, pracuje s dostatečně velkým vzorkem, způsob jeho výběru je dobře argumentován. Evaluační otázky jsou vzhledem k cíli evaluace vhodně formulovány, zvolené evaluační metody jsou adekvátní. Celkově lze ocenit citlivost evaluačního designu – lze si dobře představit, že respondenti jej dobře přijmou a budou aktivně participovat.	Ano
3. Efektivnost	K	Ne	2,50	10,00		0,00	2,50			Ano
3.1. Efektivita projektu a rozpočet; Hodnoceno je efektivní a hospodárné použití zdrojů s ohledem na plánované a potřebné výstupy projektu.	K	Ne	2,50	10,00		5,00	2,50	nedostatečné	Rozpočet projektu činí více než 18 milionů korun, realizační tým (dle rozpočtu) sestává z 12 pracovních pozic, z velké části se jedná o rozsáhlejší pracovní úvazky, mzdové náklady sice nepřekračují doporučenou výši, ale atakují ji. Popis náplní práce realizačního týmu je velmi stručný, současně není ve vztahu k rozpočtu jasně konkretizovaná struktura klíčových aktivit (kolik čeho a co to konkrétně stojí). Jak již bylo zmíněno u kritéria 1.1., v projektu absentuje detailnější prezentace zamýšleného objemu a konceptu vážné hry. Není zřejmé, o jak "masivní" produkt se bude jednat. Efektivita rozpočtu tedy není řádně zdůvodněna doložena, i přes doplnění některých informací při osobní účasti žadatele na HK. Rozpočet obsahuje navíc řadu nejasností:- V rozpočtu chybí vývojáři a marketéři/PR experti.- V klíčových aktivitách chybí uvedení datového experta. Není tak jasné, na jakých klíčových aktivitách se bude podílet.- V KA Pilotování a testování řešení je u role UX designéra uveden úvazek 0,3 na 30 měsíců, ale v rozpočtu úvazek 0,8 na 10 měsíců. Na osobní	Ano

									účasti žadatel upřesnil, že platný je úvazek uvedený v rozpočtu.- V KA Pilotování a testování řešení je u Odborného garanta pro tvorbu systému uveden úvazek 0,7, zatímco v rozpočtu je 0,8. Na osobní účasti žadatel upřesnil, že platný je úvazek uvedený v rozpočtu.- Specialista psycholog má v rozpočtu dedikovaných 20 měsíců, ale z KA Pilotování a realizace řešení vyplývá, že by jich mělo být 19 (09/2025 – 03/2027).	
4. Hospodárnost	K	Ano	2,50	10,00		0,00	7,50			Ano
4.1. Hospodárnost; Hodnocen je žadatelův přístup k hospodárnému využití zdrojů v projektu.	K	Ano	2,50	10,00		5,00	7,50	dobré	Žadatel nevedl, v jaké míře využije interní a již existující zdroje. Např. - počítá i s finanční odměnou členů odborného panelu. Přitom by bylo na místě předpokládat, že pokud má projekt mezi stakeholdery tak významnou podporu, jsou potenciální členové odborného panelu dostatečně motivováni k nehonorané účasti. Jako hospodárné hodnotí HK upuštění od původního záměru vytvářet vlastní platformu zaměřenou na osvětu a edukaci.	Ano
5. Proveditelnost	K	Ano	5,00	20,00		0,00	12,50			Ano
5.1. Způsob zapojení aktérů (cílové skupiny a stakeholderů) a kapacity pro řešení ; Hodnoceno je využití potenciálu cílové skupiny v projektu, kapacity žadatele pro řešení a možnosti spolupráce s dalšími aktéry.	K	Ano	2,50	10,00		5,00	5,00	dostatečné	HK oceňuje, že žadatel inkubační fázi využil k navázání důležitých partnerství a že přikládá vyjádření podpory projektu od důležitých stakeholderů. Nepopisuje však dostatečně konkrétně, v jaké míře a jakým způsobem spolupráci s těmito stakeholdery plánuje. S jakým zapojením například počítá NÚDZ, Nevypust' duši a Numi a jestli se protínají jejich očekávání s očekáváním žadatele. Tuto spolupráci žadatel nekonkretizoval ani při osobní účasti na HK, což bylo pro hodnotící komisi zklamáním. HK se tak obává, do jaké míry považuje žadatel zapojení dalších aktérů za opravdu podstatné a důležité, do jaké míry opravdu chce ostatní klíčové stakeholdery zapojit již v průběhu tvorby, a nikoliv až pouze na prezentaci hotového řešení s případnou prosbou o šíření výsledného produktu. Ostatně vzhledem k tomu že žadatel kladl i v inkubační fázi velký důraz na spolupráci a spolutvorbu s cílovou skupinou a dalšími klíčovými aktéry, je pro HK překvapením, že domluvená spolupráce pro další fázi (předkládaný projekt) je pouze na výše zmíněné úrovni obecných deklarací. Na druhou stranu HK oceňuje žadatelovu snahu o propojení existujících řešení s jeho budoucím řešením, aby nedocházelo k duplicitám a roztříštěnosti, ale naopak efektivnímu zvyšování dopadu. HK oceňuje partnerství s technologickou firmou se zkušenostmi na herním poli s přesahem do smysluplných projektů. Tato skutečnost zvyšuje pravděpodobnost kvality navrhovaného produktu. Pro HK není nadále zřejmé, jestli se budou zástupci cílové skupiny účastnit	Ano

									designových workshopů a budou součástí týmu testerů vyvíjeného řešení, které žadatel zmiňuje v KA Vývoj a úprava řešení. Dále proč žadatel do realizačního týmu explicitně nezahrnul vývojáře, kteří se budou na projektu evidentně aktivně podílet, a rovněž marketéry/PR specialisty, kteří by také měli sehrát nemalou roli. Chybějící pozice marketérů/PR specialistů je zarážející i proto, že má žadatel rozmyšleno, jakým způsobem bude šířit know-how metody mezi potenciální cílovou skupinu a další stakeholdery, ale v projektu to neopírá o relevantní a odborné pozice.	
5.2. Způsob realizace aktivit a šíření; Hodnocena je vhodnost zvoleného způsobu realizace aktivit a potenciál šíření daného řešení.	K	Ano	2,50	10,00		5,00	7,50	dobré	Žadatel má dostatečně silný tým, jeho smýšlení je inovativní a učí se na základě nabytých znalostí. Využívá iterativní přístup k práci, snaží se propojovat aktéry a již existující řešení. Žadatel nastavil a srozumitelně argumentuje způsoby šíření produktu a prokázal povědomí o jeho existenci a možnostech využití, navíc bude řešení open-source. Klíčové aktivity jsou zvoleny vhodně, byť je jejich popis příliš stručný, vesměs obsahující nepříliš strukturovaný výčet mnoha podaktivit. Časově i obsahově na sebe navazují a vedou k vytyčenému cíli. Není zřejmé, proč se v KA Spolupráce a spolupovaha s aktéry objevuje evaluace, která je popsána v samostatné KA. Žadatel si je vědom rizika možného prodloužení vývoje a harmonogram tomu přizpůsobuje.	Ano

## Přílohy posudku

Číslo přílohy hodnocení	Název přílohy hodnocení	Soubor