

Projekt

Názov projektu	Príbehy z Dolnej Medze: mainstreaming "rómskej" životnej skúsenosti
Stručný opis projektu	<p>Projekt "Príbehy z Dolnej Medze" si dáva dva hlavné ciele:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Zvýšiť povedomie verejnosti o výzvach Rómov v SR, 2) Zcitliviť mladých ľudí (vrátane školákov) v otázke rasizmu a zlého zaobchádzania s Rómami v SR, v kontexte LP. <p>Projekt plánuje tieto ciele naplniť cez:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ďalší rozvoj a dokončenie herného prototypu mobilnej hry Príbehy z Dolnej Medze, 2) Prípravu metodologickej príručky na použitie hry na vyučovaní v SŠ a ZŠ a workshopmi na školách, 3) Priebežnú komunikáciu o tvorbe hry na sociálnych sieťach pred jej vydaním, 4) Vydaním a marketingovou kampaňou hry na Google Play Store a App Store.

Účel výzvy, na ktorú sa projekt zameriava

	<ul style="list-style-type: none"> • Podpora uplatňovania zásady rovnakého zaobchádzania; • Podpora výchovy a vzdelávania detí a mládeže; • Zvyšovanie informovanosti verejnosti a vzdelávanie profesionálnych skupín; • Zaobstaranie publikácií, učebných materiálov a pomôcok v oblasti ľudských práv a slobôd;
Vysvetlite prepojenie aktivít na účel výzvy	<p>Tvorbou mobilnej hry chceme:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) pripraviť pre učiteľov ZŠ a SŠ atraktívny nástroj na výučbu v oblasti LP, 2) tím umožniť kvalitnejšiu výchovu a vzdelávanie v oblasti LP realizovanú učiteľmi používajúcimi naše hry, ako aj lektormi Impact Games 3) Zvýšiť informovanosť verejnosti o rozdieloch v zaobchádzaní medzi Rómami a nerómami na Slovensku a zcitlivovať verejnosť voči týmto rozdielom a voči rasizmu ako takému.

Hlavný cieľ/Identifikácia ľudsko-právneho problému

Definujte hlavný cieľ	<p>Naprieč slovenskou polarizovanou spoločnosťou sú stále zreteľne prítomné prejavy rasizmu voči Rómom. Prítomné sú naprieč profesiami, vekovými kategóriami ako aj naprieč regiónmi.</p> <p>Tieto implicitné a explicitné prejavy rasizmu v ľudskorpávnej rovine kritické, ak sú súčasťou štátnych verejných inštitúcií. Report Splnomocnenca SR pre RK v roku 2024 mapuje a dosvedčuje, že zlé zaobchádzanie kontinuálne kriví rovnoprávnosť občanov a občianiek na Slovensku a to hlavne vo vzťahu k Rómskej komunite na Slovensku.</p> <p>Projekt chce zvýšiť povedomie o tomto probléme a zcitlivovať voči nemu verejnosť.</p>
-----------------------	--

Uvedte nástroje, ktoré použijete pri dosahovaní cieľa projektu a dôvod ich použitia

Uvedte jednotlivé nástroje a konkretizujte ich.	
Mobilná vzdelávacia hra - ako najefektívnejšie médium, ktoré dokáže sprostredkovať zážitkové vzdelávanie	

Marketingová kampaň - ako jedna za najefektívnejších metód zvyšovania povedomia o hre a témach, ktoré rozoberá

Workshopy na školách - ako najefektívnejší spôsob, ako učiteľom predviesť využiteľnosť hry vo vzdelávacom procese

Cieľové skupiny

Zraniteľné skupiny definované podľa jednotlivých dôvodov diskriminácie	• 8/ príslušnosť k národnosti alebo etnickej skupine,
Cieľová skupina	• 1) Verejnosť • 8) Študenti, žiaci • 9) Pedagogické profesie • 12) Deti a mládež
Zdôvodnite výber cieľovej skupiny, veľkosť cieľovej skupiny a spôsob jej zapojenia sa do projektu	V zmysle školského prostredia, našu cieľovú skupinu predstavuje cca 2000 základných a stredných škôl v SR a cca 200000 žiakov II stupňa ZŠ a žiakov SŠ ako aj ich učitelia a učiteľky. V kontexte verejnosti predpokladáme, že o hru "Príbehy z Dolnej Medze" budú mať na Google Play, App Store a sociálnych sieťach primárne záujem mladí ľudia a mladí dospelí v počte medzi 15 - 30 tisíc ľudí v SR.

Miesto a čas realizácie

Vymenujte miesta/ oblasti realizácie projektu, kde sa bude projekt realizovať.	
Celé Slovensko	
Projekt bude realizovaný v období	1.9.2024 - 31.12.2024
Zdôvodnite výber miesta realizácie, prípadne uveďte jeho bližšiu špecifikáciu	Hlavným výstupom projektu bude digitálna hra a komunikačná kampaň na podporu hrateľnosti hry. Aj v kontexte digitálneho formátu a online šíriteľnosti hry ju vieme jednoducho a efektívne distribuovať jednotlivcom a školám po celom Slovensku.
Spolupracujem s regionálnym partnerom/partnermi	NIE

Uvedte partnera/partnerov

Slovenská akadémia vied
Maďarská nadácia Etanoda

Odborná garancia projektu

Meno a priezvisko garanta	Kvalifikácia a odbornosť garanta v danej oblasti
Nikola Kallová	Výskumníčka SAV a jedna zo spoluautoriek štúdie "Prípady zlého zaobchádzania a podobného diskriminačného konania pri výkone verejnej moci vo vzťahu k Rómom"
Dana Bubáková	Ako senior Art Directorka hry a autorka viacerých hodnotovo založených hier a aplikácií.

Predošlé skúsenosti žiadateľa s realizáciou aktivít a projektov v danej oblasti

Názov aktivity	Rok	Informácia o skúsenostiach	Počet zapojených osôb
Tvorba a vydanie hry Aaronova dilema	2021	Tvorba hry na tému ľudských práv v kontexte občianskej vojny a utečenectva.	12000
Tvorba a vydanie hry PAMOJA: Za bezpečný úsvit	2022	Tvorba hry na tému ľudských práv v kontexte rozvojovej spolupráce a rodovej rovnosti	7000
Poznámka	<p>Impact Games mimo dve hry spomenuté vyššie, za 4 roky svojej existencie vytvorilo a vydalo 13 hier (mobilných, kartových a papierové). Naše hry si doposiaľ zahrlo viac než 40000 hráčov a hráčok v širšej verejnosti, ako aj v školách.</p> <p>V kontexte spolupráce so školami má naša platforma Gamifactory (na ktorej ponúkame hry učiteľom) v súčasnosti 1300 aktívnych používateľov.</p>		

Aktivity a výstupy

AKTIVITY A VÝSTUPY

Názov aktivity	Miesto konania	Začiatok realizácie	Ukončenie realizácie	Výstupy
Vývoj hry "Príbehy z Dolnej Medze"	Bratislava, Slovensko	1.9.2024	31.12.2024	Hra Príbehy z Dolnej Medze, vydaná vo verzii Beta na platforme Google Play. Hra bude obsahovať úvod a 4 hrateľné kapitoly.
Príprava metodologickej príručky pre učiteľov ku hre "Príbehy z dolnej Medze"	Bratislava, Slovensko	1.11.2024	31.12.2024	Metodická príručka pre učiteľov ZŠ a SŠ vo verzii PDF. Príručka bude obsahovať základný popis hry, jej ovládanie ako aj aktivity, ktoré v spojení s hrou môžu zrealizovať učители so žiakmi na vyučovaní. Príručka bude dostupná na stiahnutie na www.gamifactory.eu.
Komunikačná kampaň na sociálnych sieťach FB a Instagram.	Celé Slovensko	1.9.2024	31.12.2024	Zásah 300 000 ľudí širšej verejnosti (hlavne mladých ľudí a mladých dospelých). Viac ako 1000 z nich prejaví záujem o finálnu verziu hry na Google Play.
Marketingová kampaň na Google Play.	Celé Slovensko	1.12.2024	31.12.2024	Viac ako 3000 hráčov a hráčok na Slovensku si hru stiahlo a zahrlo na vlastnom smartfóne.

Merateľné ukazovatele

<p>Presne uvedte merateľné ukazovatele hodnotenia úspešnosti projektu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kvalita hry (recenzie na Google Play) - počet ľudí zasiahnutých komunikačnou kampaňou na sociálnych sieťach - počet ľudí, ktorí si stiahli hru na Google Play - počet používateľov Gamifactory/učiteľov, ktorí prejavili záujem použiť hru na vyučovaní
---	--

Udržateľnosť projektu

<p>Po skončení projektu budeme realizovať nasledovné praktické kroky:</p> <ul style="list-style-type: none"> - na hre budeme ďalej pracovať: pridáme do nej a vydáme ďalšie tri príbehové kapitoly, - hru ďalej predstavovať novým, ako aj vracajúcim sa používateľom

platformy Gamifactory, najmä z radov učiteľov,
 - hru preložíme do Maďarčiny a predstavíme publiku v Maďarsku (v rámci aktuálneho partnerstva s maďarskou nadáciou Etanoda)

V širšom kontexte udržateľnosti projektu, bude hlavným prínosom projektu rozšírenie portfólia hodnotových vzdelávacích hier na platforme Gamifactory o hru Príbehy z Dolnej Medze. V súčasnosti Gamifactory používa 1300 učiteľov. Predpokladáme že do konca roka 2025 to bude viac ako 3000 a to aj vďaka novému hernému obsahu. V horizonte 2-3 rokov chceme Gamifactory rozšíriť aj medzi učiteľmi v Česku.

Publicita

Uvedte predpokladané mediálne pokrytie projektu

Zo skúseností z vydávaním hier v minulosti, očakávame možný záujem o publikovanie správa o vydaní hre v týchto médiách:

- Aktuality.sk
- Denník N
- Sector.sk
- Forbes.sk
- RTVS/STVR
- Visiongame

Tieto, ako aj ďalšie mediálne kontakty budeme oslovovať s predpripravenou tlačovou správou, zhrňujúcou obsah a ciele hry, ako aj širší kontext vývoja hry (vývojársky tím, partneri, etc...).

Prehľad poskytnutých finančných prostriedkov za posledné tri roky

Rok	Štátny orgán	Názov projektu	Celkové náklady na projekt	Dotácia od orgánov štátnej správy
2021	SAMRS	Girls vs. Poverty	32916	29916
2022	FPÚ	Bunky v akcii	15730	15000
2022	Erasmus+ (EK)	#Gamifactory	60000	0
2022	Erasmus+ (EK)	Exploring the Past in Peace	250000	0
2022	Erasmus+ (EK)	Digital Tools for Better Schools	117704	0
2024	SAMRS	Mind the Gap	54922	49922
2024	FPÚ	Heritage Quest AR	33350	30000
2021	FPÚ	Preklad mobilnej hry Aaronova dilema do anglického jazyka	2520	2370
2023	MŠVVaŠ SR	Vyhrajme si lepší svet!	10000	10000
2023	FPÚ	Prezentácia vzdelávacej hry HERITAGE QUEST AR na XXVI. LIMES CONGRESS	1055	1000
2023	MŠVVaŠ SR	Dotácia na podporu rozvoja školstva na Slovensku	10000	10000
2021	MS SR	eduHRy - ľudské práva hrou	15700	15700

Rozpočet projektu

UPOZORNENIE

V rámci jednotlivých položiek štruktúrovaného rozpočtu projektu je prijímateľ oprávnený vykonať zmenu štruktúry výdavkov do výšky 15 %, pričom celková výška výdavkov štruktúrovaného rozpočtu musí byť zachovaná. V tomto prípade sa nevyžaduje dodatok k zmluve.

Pre zamedzenie pochybností zmena štruktúry výdavkov vyššia ako 15 % v rámci jednotlivých položiek štruktúrovaného rozpočtu projektu je možná len na základe písomného dodatku k zmluve.

ŠTRUKTÚROVANÝ ROZPOČET

V prípade, že máte otázky ohľadom tvorby rozpočtu, prosím, kontaktujte Ing. Lanátorovú, 02/ 888 91 427, alexandra.lanatorova@justice.sk, alebo Mgr. Bielu, 02/888 91 578, katarina.biela@justice.sk

Postupujte podľa **Usmernenia k vyúčtovaniu, oprávnenosti a neoprávnenosti výdavkov a zúčtovaniu dotácií**

kategória Celkom

A: OSOBNÉ VÝDAVKY (pracovná zmluva, DVOP, a pod.) 0,00 €

Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
---------	-----------------	------------------	----------	-------

kategória Celkom

B: CESTOVNÉ VÝDAVKY 0,00 €

Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
				0,00 €

kategória Celkom

C: TOVARY A SLUŽBY (vyplácané na faktúru, podkladom je objednávka resp. príkazná/mandátna zmluva, zmluva o dielo) 27 400,00 €

Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
1. Senior grafička a herná dizajnerka	4	2 000,00 €	mesiac	8 000,00 €
2. Junior programátor	4	1 200,00 €	mesiac	4 800,00 €
3. Scenárista	4	700,00 €	mesiac	2 800,00 €
4. Zvukový dizajner	4	400,00 €	mesiac	1 600,00 €
5. Herný producent a manažér projektu	4	2 000,00 €	mesiac	8 000,00 €
6. Konzultantka obsahu hry (oblasť LP a zlého zaobchádzania)	4	200,00 €	konzultácia	800,00 €
7. Komunikačná manažérka	4	350,00 €	mesiac	1 400,00 €

kategória Celkom

D: ADMINISTRATÍVNE VÝDAVKY 0,00 €

Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
				0,00 €

kategória

Celkom

E: INÉ OPRÁVNENÉ VÝDAVKY

3 200,00 €

Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
8. Nákup platenej reklamy na sociálnych sieťach Facebook a Instagram	4	300,00 €	mesiac	1 200,00 €
9. Reklama hry v obchode Google Play	1	2 000,00 €	mesiac	2 000,00 €

Celkom

SPOLU (dotácia)

30 600,00 €

SPOLUFINANCOVANIE - ROZPOČET

kategória

Celkom

NÁKLADY financované z vlastných zdrojov

1 650,00 €

Položka	Počet jednotiek	Cena za jednotku	Jednotky	Spolu
10. Tvorca metodickéj príručky	1	1 000,00 €	Metodická príručka	1 000,00 €
11. Grafik metodickéj príručky	1	650,00 €	Metodická príručka	650,00 €

Celkom

SPOLUFINANCOVANIE CELKOM

1 650,00 €

SPOLU (dotácia) A SPOLUFINANCOVANIE

SPOLU (dotácia) A SPOLUFINANCOVANIE

32 250,00 €

KOMENTÁR K ŠTRUKTÚROVANÉMU ROZPOČTU

1. Senior grafička a herná dizajnerka: mesačná mzda (full time) po dobu 4 mesiacov vývoja hry v rámci projektu.
2. Junior programátor: mesačná mzda (full time) po dobu 4 mesiacov vývoja hry v rámci projektu.
3. Scenárista: mesačná mzda (1/4 úväzok) po dobu 4 mesiacov vývoja hry v rámci projektu.
4. Zvukový dizajner: mesačná mzda (1/6 úväzok) po dobu 4 mesiacov vývoja hry v rámci projektu.
5. Herný producent a projektový manažér: mesačná mzda (full time) po dobu 4 mesiacov vývoja hry v rámci projektu.
6. Konzultantka obsahu hry: odmena 100 za každú konzultáciu s plánom absolvovať 4 konzultácie počas trvania projektu.
7. Komunikačná manažérka: mesačná mzda (1/6 úväzok) po dobu 4 mesiacov trvania projektu, ktorá zabezpečí chod komunikačnej kampane na sociálnych sieťach ako aj Google Play a vo vzťahu k médiám.

8. Nákup platenej reklamy na sociálnych sieťach Facebook a Instagram: suma ktorá zabezpečí dosah kampane na 200 tisíc ľudí v širšej verejnosti.
9. Nukup reklamy v obchode Google Play: suma, ktorá zabezpečí že si hru zahrá minimálne 3000 ľudí na Slovensku.
10. Tvorca metodickéj príručky: odmena za tvorbu textu a prípravu aktivít na vyučovanie, ktoré budú ponúkané učiteľom spoločne s hrou.
11. Grafik metodickéj príručky: odmena za tvorbu grafického dizajnu príručky.

Celkové náklady na projekt potrebné na krytie účelu použitia	32 250,00 €
Výška požadovanej dotácie v eurách	30 600,00 €
Vlastné zdroje financovania projektu v eurách	1 650,00 €
Miera spolufinancovanie v percentách vypočítaná z celkovej sumy - minimálne 5%	5.12%