



ZÁPIS

z jednání hodnotící komise pro výzvu č. 03_23_057 Operačního programu
Zaměstnanost plus

Datum jednání	14.11.2025
Čas jednání (od – do)	10:45 – 15:15
Místo jednání	Kartouzská 4, Praha 5, místnost 318
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_057/0006342	Mysl vpřed - Podpora duševní pohody pro tvůrce a e-sportové hráče (MVP)	25,00 / Nevyhověl	Pro: 0 Proti: 5 Zdržel se: 0 Nepřítomen: 0
2.	CZ.03.03.01/00/23_057/0006345	Využití regulačních sandboxů pro inovace v sociální politice: Pilotní ověření na Ašsku (VI:Aštovka)	63,75 / Vyhověl	Pro: 3 Proti: 0 Zdržel se: 2 Nepřítomen: 0
3.	CZ.03.03.01/00/23_057/0006344	Penitenciární a postpenitenciární podpora odsouzených s dlouhodobými a doživotními tresty a jejich rodin	71,25 / Vyhověl	Pro: 5 Proti: 0 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:

Tajemník hodnoticí komise	
Datum	14.11.2025
Jméno	
Příjmení	
Podpis	

Předseda / místopředseda hodnoticí komise	
Datum	14.11.2025
Jméno	
Příjmení	
Podpis	

Detail hodnocení

Název projektu	Mysl vpřed - Podpora duševní pohody pro tvůrce a e-sportové hráče (MVP)
Registrační číslo projektu	CZ.03.03.01/00/23_057/0006342

Kód hodnotitele

Pořadí hodnocení	3
Kolo hodnocení	Hodnocení žádosti o podporu
Fáze hodnocení	Věcné hodnocení
Datum hodnocení	14. 11. 2025
Status	Nevyhověl
Soubor kritérií	OPZ+_VH_sociální inovace_ projekt v inkubační fázi
Finalizováno	Ano
Platný	Ano
Výsledek (v bodech)	25,00
Počet hodin	
Arbitr	Ne
Opravný hodnotitel	Ne

Popis hodnocení

Komentář k hodnocení Žadatel přináší aktuální a potřebné téma, avšak jeho zpracování zůstává povrchní a jednostranné. Sice správně rozpoznává, že hráčská komunita čelí psychické zátěži, tlaku výkonu a osamělosti, nicméně chybí mu hlubší porozumění příčinám těchto jevů – zejména vztahu mezi hraním, závislostním chováním a rodinným kontextem. Projekt tak místo komplexní prevence řeší spíše emoční důsledky problému, aniž by pracoval s jeho strukturálními příčinami. Z předloženého nevyplývá, jak v současné době podpora cílové skupiny vypadá, v čem je její nedostatečnost. Ačkoliv žadatel uvádí, že chce problém v první fázi více poznat, základní představa má své mezery - například nejasně vylučuje oblast sociálních služeb a nezmiňuje klíčové aktéry primární prevence. Cíle jsou formulovány vágně a bez jasné teorie změny – více než k ověřování nového řešení směřují k popularizačním a mediálním aktivitám. Rozpočet je nevyvážený, s minimální alokací pro odborné kapacity a vysokým podílem výdajů na marketing a technologii. Partnerství jsou spíše hypotetická než skutečná; žádný z klíčových subjektů nemá potvrzené zapojení, nebo není jmenován odborník jménem. Současně je nejasná i spolupráce s potřebnými odborníky, která je napříč žádostí zmiňována - například Linka bezpečí je určitě vhodný aktér, ale není klíčovým subjektem v preventivních programech, stejně jako Centrum hladina - zmíněná při osobní účasti. Chybí však jasný rámec spolupráce, vymezení odpovědnosti i ochrany nezletilých hráčů. Z hlediska etiky a bezpečnosti je problematické, že projekt cílí na děti od 12 let, aniž by popisoval rodičovský souhlas, dohled či práci s hranicemi online chování. Přístup žadatele je autentický, ale neprofesionalizovaný – vychází z osobní zkušenosti, nikoli z ověřených metod.

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. Znalost problému a cílové skupiny a potřebnost nového řešení; Hodnoceno je doložení závažnosti problému, znalost stávajících způsobů řešení, cílové skupiny a jejich potřeb. Z doložených dat vyplývá potřebnost a relevantnost navrženého nového řešení pro CS.	K	Ne	7,50	30,00		15,00	7,50	nedostatečné	Žadatel reaguje na problém týkající se duševní podpory mladých lidí z herního prostředí, kde tráví nadměrně dlouhý čas, který mimo jiné způsobuje jejich duševní nepohodu. Toto téma považuje HK bezpochyby za aktuální a společensky rezonující téma. Problematika herní komunity a psychické zátěže spojené s výkonem, tlakem komunity a sociální izolací je relevantní. Přesto je však vymezení problému neúplné a v klíčových ohledech zjednodušené. Žadatel popisuje úzkosti, deprese, nespavost a přetížení jako hlavní symptomy, aniž by se hlouběji věnoval jejich možné příčinné souvislosti s fenoménem herní nebo online závislosti. V cílové skupině 12–29 let se přitom dle dostupných výzkumů vyskytují projevy problematického hraní a ztráty kontroly nad časem online v míře přesahující běžnou rekreační aktivitu. Tím se žadatel ocitá v situaci, kdy řeší důsledky, nikoli příčiny. HK vnímá jako zásadní nedostatek, že žadatel s tímto rizikem nepracuje, jak v žádosti a přílohách, tak ani v navržených aktivitách. Pomoc v prostředí, které samo potenciálně posiluje maladaptivní návyky, by vyžadovala jasně formulovaný etický a metodický rámec – například jak odlišit podporu od posilování závislostního chování. Nic takového žadatel nenabízí. Žadatel cílovou skupinu vymezuje v obecné rovině, pracuje se statistickými daty, která jsou dostupná. Není jednoznačné, s jak velkou skupinou plánuje pracovat v předloženém projektu. V rámci definice cílové skupiny ani žadatel nepracuje s rozdílem mezi běžným, intenzivním a problematickým hraním. V důsledku toho dochází k rozplývání cílové skupiny – zahrnuje „hráče“, ale nevymezuje, zda jde o amatéry, profesionály, rizikové hráče, či mladistvé s úzkostmi způsobenými jinými faktory (sociální, rodinné zázemí, školní tlak, výkon, sociální izolace). Absence této diferenciace znemožňuje přesnější zacílení intervencí a zvyšuje riziko, že projekt bude zasahovat „všechno a nic“. Problém pak není jen v rozsahu, ale i v nedorozumění: herní komunita není homogenní	Ano

									skupina, a to, co může být prevencí pro jednoho, může být posílením maladaptivního vzorce pro jiného. Žadatel záměr a potřebnost předkládaného projektu opírá převážně o vlastní profesní a osobní zkušenosti. Jedná se o žadatele, který dle registrace spolku vznikl před necelými dvěma roky, přestože zmiňuje svoje mnohaleté zkušenosti, jedná se asi spíš o zkušenosti samotného zakladatele, než dlouhodobé činnosti spolku. Toto není na závadu, ale nelze to přehlížet, zvláště, když z pohledu žadatele, schází nejenom metodické ukotvení, nebo využití zahraničních zkušeností, které jsou často postaveny na kombinaci online a offline podpory, fyzické aktivity a rozvoje návyků zdravého režimu. Žadatel sice pro potřeby realizace projektu deklaruje konzultace s odborníky, kteří by tyto zkušenosti mít mohli, v přílohách však nepředkládá žádné doložené dohody, ale ani konkrétní jména garantů, spolupracovníků, kteří se již nyní na žádosti podíleli, nebo mají zájem spolupracovat na realizaci projektu. Žadatel konstatuje, že v ČR se jedná o velmi nepodchycenou problematiku, na kterou v současné době nereagují žádné formy odborné pomoci, což je v rozporu s povědomím HK. HK tak v předložené žádosti postrádá upřesnění, jak současné preventivní programy na téma duševní pohody/nepohody mladých lidí v herním prostředí reagují. Žadatel nepřesvědčil HK, že se orientuje v tom, jaké formy podpory jsou v této oblasti k dispozici a jak se vůči nim vymezuje. Například existuje velká škála preventivních programů na školách, profesionálních organizací, které s mladými lidmi pracují na různých úrovních, ať už jako poskytovatelé zmíněných preventivních programů, tak terénní sociální práce s mládeží. I současné služby se již pohybují v online prostředí, využívají různé platformy pro komunikaci s obdobnou cílovou skupinou. Možná téma herního prostředí nepodchycují/přehlížejí či o něm nevědí, ale žadatel s touto částí odborníků jednoznačně v záměru nepracuje. Např. Zpráva o digitálních závislostech v ČR z roku 2024 zmiňuje obdobné téma, ale žadatel o tomto aktuálním výzkumu nepíše. Žadatel zmiňuje školní a zdravotní systém péče, ale opomíjí sociální. V úvodní fázi realizace plánuje podrobnější zmapování, což je přínosné, ale z části musí být orientovaný již při předkládání záměru. Mimo jiné i proto, že plánuje navazovat na současné formy pomoci a ne je duplikovat. Dále se zaměřuje na území celé ČR, což považuji za velmi ambiciózní pro zmapování současného stavu.	
2. Účelnost	K	Ne	7,50	30,00		0,00	7,50			Ano
2.1. Cíle a zlepšení; Hodnocena je vhodnost nastavení cílů a potenciální dopad řešení.	K	Ne	7,50	30,00		15,00	7,50	nedostatečn é	HK se domnívá, že žadatel ve svém projektu vymezuje ambiciózní, avšak vágně formulované cíle. Hlavním deklarovaným cílem je	Ano

									vytvoření digitální platformy pro podporu duševního zdraví hráčů a online tvůrců s důrazem na anonymitu, prevenci a komunitní zapojení, která bude z různých pohledů přizpůsobena specifickým cílové skupiny hráčů. V cílech se odráží skutečnost, že projekt staví na předpokladu, kdy prostřednictvím edukace, peer podpory a přímé komunikace s odborníky se podaří snížit výskyt úzkostí a depresivních symptomů u mladých lidí ve věku 12–29 let aktivních v herním prostředí. V cílech HK postrádá důraz na proces hledání podoby řešení, které by se vyvíjelo na základě postupně lepšího poznání CS v průběhu projektu. Žádost tak působí příliš v duchu, že žadatel je o podobě řešení zcela přesvědčen a není otevřen alternativám, přičemž k popisovanému řešení má HK výhrady. Žadatel zmiňuje, že se zaměřuje na vytvoření prostředí, které umožní vstupovat do prostředí podpory bez nutnosti splnění formálních náležitostí, ale nepracuje se skutečností, že i takovéto prostředí již existuje např. v sociálních službách. Možná není ideální, ale tuto skutečnost žadatel nezmiňuje. HK vidí riziko v idealizaci hráčského prostředí, které samo může fungovat jako spouštěč problému. Dále jsou cíle nejasně propojené s časovou kapacitou projektu. Žadatel v KPZ zmiňuje, že se snaží vyplnit mezeru v pomoci zvolené CS tím, že vytvoří platformu, která bude na míru komunitě, ve které se duševní zdraví dosud systematicky není řešeno. Zmiňuje, že neplánuje vytvářet paralelní systém, ale aktivně propojovat již existující odborné kapacity s novou cílovou skupinou prostřednictvím inovativních formátů, ale neprokazuje znalost současných forem pomoci/podpory. V žádosti převládá předpoklad, že „dobře zpracovaná online platforma“ dokáže měnit psychické návyky mladých hráčů. Tento předpoklad však není doložen žádnými empirickými daty ani zkušeností žadatele s intervencemi v uzavřených digitálních komunitách. Naopak, výzkumy ukazují, že online prostředí, byť s podpůrným obsahem, bývá často jen prodloužením herního kontextu – nikoli prostorem pro změnu chování. Žadatel tedy předpokládá terapeutický efekt média, které je samo součástí problému. Vzniká tak paradox, kdy se systém snaží léčit sebe sama, ale bez nástrojů reflexe. Tento žadatelův fenomén se pak promítá i do podoby cílů, kdy cíle postrádají měřitelnost, návaznost na konkrétní problém a jasný mechanismus změny. Projekt operuje spíše s pocitovými kategoriemi („otevřenost, důvěra, wellbeing“) než s konkrétním popisem změny chování či systému podpory. Deklarovaná teorie změny („pokud vytvoříme bezpečné prostředí, komunita se bude více otevírat, mluvit o potížích a	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

									vyhledávat pomoc“) odpovídá obecným principům prevence, ale neobsahuje jasné ukazatele úspěchu. Z žádosti není zřejmé, jak bude ověřeno, že k zamýšlené změně skutečně dochází – projekt uvádí pouze počet návštěvníků, interakcí a zapojení uživatelů. Tyto kvantitativní ukazatele však spíše hodnotí marketingový dosah než dopad na duševní pohodu nebo snížení rizik. Dílčí cíle – jako je „vytvoření funkčního prototypu“, „ověření formátů podpory“, či „navázání partnerství s komunitními lídry“ – mají spíše charakter interních milníků než skutečných cílů změny. Žadatelem předkládaný projekt působí jako izolované technologické řešení, nikoli jako součást širší strategie péče o duševní zdraví mladých lidí. Chybí vazba na existující národní rámce.	
3. Efektivnost a hospodárnost	K	Ne	3,75	15,00		0,00	3,75			Ano
3.1. Efektivita projektu a rozpočet; Hodnoceno je efektivní a hospodárné použití zdrojů s ohledem na plánované a potřebné výstupy projektu.	K	Ne	3,75	15,00		7,50	3,75	nedostatečné	HK se domnívá, že rozpočet projektu působí nevyváženě a jen částečně odpovídá plánovaným aktivitám. Vzhledem k tomu, že projekt deklaruje ambici ovlivnit duševní zdraví specifické skupiny mladých lidí a hráčů, rozpočet neodráží potřebnou odbornou hloubku ani kvalifikovanou účast odborníků z psychologické, adiktologické či výzkumné oblasti. Dokonce zcela chybí předpokládaná spolupráce s adiktology či experty na behaviorální závislosti. Z předložených údajů vyplývá, že největší podíl rozpočtu směřuje do technologických a mediálních výdajů, zatímco odborné zajištění – tedy klíčová složka každého projektu, který pracuje s duševním zdravím – je v řádu desítek tisíc korun. Tato disproporce vyvolává otázku, zda si žadatel uvědomuje, že bez kvalitního obsahu, metodiky a odborného vedení zůstane i nejatraktivnější digitální platforma jen „lesklou krabičkou bez signálu“. Z hlediska efektivity využití prostředků je problematické, že projekt počítá s rozsáhlou produkcí videí a online obsahu, aniž by uvedl, jak bude měřena jejich kvalita a dopad. V současné podobě se rozpočet jeví jako nákladný způsob, jak znovu vynalézt něco, co v komerčním prostoru dávno existuje – motivační videa, podcasty a streamy o „wellbeingu“. HK považuje za rizikové, že žadatel neuvádí žádnou strategii udržitelnosti ani plán, jak s rozpočtem pracovat po skončení podpory. Předpoklad, že „komunita bude sama pokračovat“, je sice poetický, ale jen těžko uvěřitelný. Zvláště, když žadatel je nedávno registrovanou organizací a nemá tak dlouhodobý podpůrný background.	Ano
4. Proveditelnost	K	Ne	6,25	25,00		0,00	6,25			Ano

4.1. Způsob zapojení aktérů do vývoje řešení; Hodnocen je aktivní způsob zapojení cílové skupiny do projektu.	K	Ne	3,75	15,00		7,50	3,75	nedostatečné	HK se domnívá, že projekt sice opakovaně zdůrazňuje důležitost komunity a spolupráce, ale způsob, jakým mají být aktéři zapojeni, zůstává převážně v rovině proklamací. Žadatel deklaruje participaci hráčů, influencerů a „komunitních moderátorů“, nicméně nepopisuje, jak konkrétně bude tato spolupráce probíhat, kdo ji povede a jak bude zajištěna odborná zpětná vazba. Bez jasně vymezených rolí, struktury a podpory odborníků se takový přístup může snadno proměnit v chaotickou směs dobrých úmyslů a neřízené diskuze. Pokud má být výsledkem bezpečné prostředí pro sdílení duševních potíží, nelze spoléhat jen na empatii hráčů a „přirozenou kulturu pomoci“. HK upozorňuje, že peer podpora je účinným nástrojem pouze tehdy, když má jasné mantinely, supervizi a krizové postupy – nic z toho projekt v současnosti nepopisuje. V jednotlivých částech žádosti je uvedena část klíčových aktérů, které plánuje žadatel do jednotlivých fází zapojit. Jejich podrobnější specifikace schází. Není jednoznačná intenzita jejich zapojení – podle finančních kapacit uvedených v příloze časové rozložení je toto zapojení relativně malé. Projekt se uzavírá do vlastního digitálního ekosystému, který chce vytvářet „zespodu“, ale bez propojení s těmi, kdo se tématu věnují dlouhodobě. HK vnímá i riziko nevyvážené participace – zatímco zapojení komunity hráčů je popsáno poměrně živě (ankety, chaty, streamy, videa), zapojení odborníků či institucí je minimální až žádné. Další problematickou oblastí je role influencerů a tvůrců obsahu. Projekt na nich staví velkou část své komunikační strategie, ale nevymezuje, v jaké roli se pohybují – dle rozpočtu to vypadá, že v pozici placených promotérů. Pokud jsou honorováni, mělo by být transparentně popsáno, co přesně je obsahem jejich práce a jak se zajišťuje, že jejich vystupování nebude ovlivňováno komerční motivací. V oblasti duševního zdraví je totiž autenticita zásadní – mladí lidé poznají, kdy někdo mluví z vlastní zkušenosti a kdy „za sdílení dostal zapláceno“. Zásadní riziko však HK spatřuje v práci s mladistvými hráči. Projekt cílí na skupinu od 12 let věku, ale nepopisuje, jak bude zajištěna odpovědnost, ochrana a souhlas rodičů. V žádosti chybí jakékoli etické vymezení – kdo nese odpovědnost za kontakt s nezletilými, jak bude ověřován jejich věk a kdo zajišťuje bezpečnost komunikace. Podle doporučení Světové zdravotnické organizace (WHO, 2019) a Národního monitorovacího střediska pro drogy a závislosti (Zpráva o digitálních závislostech, 2023) představuje nadměrné hraní u dětí do 15 let významné riziko narušení spánku, vývoje pozornosti a sociálních dovedností. Česká data (UPOL, 2019; MUNI, 2021)	Ano
---	---	----	------	-------	--	------	------	--------------	---	-----

									uvádějí, že více než 60 % dětí v rizikové skupině hraje po 22. hodině a přibližně 13 % chlapců je v riziku rozvoje závislosti. Z těchto dat vyplývá, že hraní ve věku 12 let v nočních hodinách nelze považovat za běžný jev, ale za signál dysfunkčních rodinných pravidel a vznikající závislosti. Žadatel však tuto rovinu vůbec nezmiňuje, čímž se ochuzuje o klíčový prvek prevence. Pomáhat dítěti mluvit o úzkosti je důležité, ale pokud zároveň pokračuje v hraní do tří do rána, efekt intervence zůstane spíše symbolický	
4.2. Kapacity a přístup k řešení; Hodnocen je potenciál žadatele pro realizaci a udržení inovačního řešení.	K	Ne	2,50	10,00		5,00	2,50	nedostatečn é	Žadatel představuje nově vzniklou organizaci (založenou v roce 2024), která zatím nemá doloženou historii realizace obdobných projektů ani odbornou činnost v oblasti duševního zdraví, prevence či adiktologie. V rámci běžného hledání, nejsou dohledatelné webové stránky, o činnosti organizace se nedá nic dohledat. Její zkušenost spočívá převážně v oblasti digitálních médií, IT a marketingu – dle osobnosti zakladatele. Což nepochybně může přispět k technickému zázemí projektu. Avšak z pohledu výzvy 057, která akcentuje mezioborovost a sociálně-inovační přístup, jde o jednostranně zaměřenou kapacitu – silnou v technologii a propagaci, slabou v odbornosti. Zároveň HK upozorňuje, že v žádné z příloh nejsou jména té odborné části týmu doložena, není potvrzena spolupráce ani uzavřena dohoda. Z pohledu odborného zajištění je alarmující, že projekt deklaruje podporu duševního zdraví, ale neuvádí jediného konkrétního pracovníka s prokazatelným psychologickým, adiktologickým nebo terapeutickým vzděláním. V rozpočtu je pro „odborné zajištění“ vyčleněno minimum prostředků a chybí i jasný plán odborné supervize. Zkušenosti s prací s mladistvými či s klienty v riziku nejsou doloženy žádnými referencemi, projekty ani partnery. Je tedy otázkou, zda žadatel disponuje kapacitami k zajištění etické a bezpečné práce s cílovou skupinou 12–17 let. HK oceňuje, že tým prokazuje vysokou míru osobního nadšení a znalosti herního prostředí, ale nadšení samo o sobě není odborná kapacita. Pokud projekt míří do oblasti prevence úzkostí, depresí a závislostí, měl by disponovat multidisciplinárním týmem, který propojuje IT, psychologii, pedagogiku, adiktologii a krizovou intervenci, což žadatel sice vhodně obecně uvádí, ale nepřesvědčuje o promyšlenosti právě vzhledem k naprosté obecnosti. V současné podobě převažuje technologický a marketingový přístup nad odborným a terapeutickým. Projekt používá pojmy jako behaviorální vědy, design thinking, gamifikace, avšak bez vysvětlení, kdo tyto přístupy bude odborně aplikovat. Je to podobné, jako kdyby někdo chtěl pilotovat letadlo jen proto, že se	Ano

									dívá na nebe rád a tuší, že bude potřebovat letušku a druhého pilota. Žadatel uvádí řadu „v jednání“ partnerů – např. Twisten Foundation, Grunex, Hitpoint, Linka bezpečí, ASUS, HP, Lenovo – avšak bez doložené formy spolupráce. Je tedy nejasné, zda tito partneři skutečně budou na projektu participovat, zda již o projektu vědí, nebo jde pouze o záměrná jména pro zvýšení kredibility. Ne u všech zmíněných „partnerů“ je dohledatelná propojka k tomu, „jak budou spolupracovat“ a proč zrovna s nimi. V současné podobě projekt spíše připomíná technologický startup s dobrými úmysly než sociální inovaci s reálným dopadem. Navíc není zřejmé, že by měl žadatel s tvorbou podobných platforem zkušenost. HK také vnímá nejasný přístup k plánované změně na úrovni MŠMT či dalších úrovní, které žadatel zmiňuje, např. škol. Není také vysvětleno, proč mezi aktéry nezahrnuje MPSV.	
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

Přílohy posudku

Číslo přílohy hodnocení	Název přílohy hodnocení	Soubor

Detail hodnocení

Název projektu	Využití regulatorních sandboxů pro inovace v sociální politice:
Pilotní ověření na Ašsku (VI:Aštovka)	
Registrační číslo projektu	CZ.03.03.01/00/23_057/0006345

Kód hodnotitele

Pořadí hodnocení	3
Kolo hodnocení	Hodnocení žádosti o podporu
Fáze hodnocení	Věcné hodnocení
Datum hodnocení	14. 11. 2025
Status	Vyhověl
Soubor kritérií	OPZ+_VH_sociální inovace_ projekt v inkubační fázi
Finalizováno	Ano
Platný	Ano
Výsledek (v bodech)	63,75
Počet hodin	
Arbitr	Ne
Opravný hodnotitel	Ne
Popis hodnocení	
Komentář k hodnocení	Hodnotící komise považuje projektovou žádost odpovídající zaměření výzvy a vykazující velký potenciál v rozvoji důležitého (a v ČR chybějícího) institutu regulatorních sandboxů. Hlavní slabinou projektu je nepříliš silné zapojení na klíčová ministerstva, bez kterých se RS nedají realizovat. Celkově však má projektu zajímavý potenciál a je způsobilý k financování.

HK v rámci realizace doporučuje dbát na to, aby žadatel:

1. K vývoji metodik přistupoval dostatečně iterativním způsobem.
2. Se metodologicky se seznámil s dobrou praxí v oblasti simulačních her v oblasti veřejných politik.
3. Do pilotní testování/simulace zařadil aktéry v jejich reálných rolích, včetně úrovně (znevýhodněných) občanů.

Podmínky realizace:

- Upravte finanční plán tak, aby se v jednotlivých řádcích rovnaly sloupce Částka na krytí výdajů – plán a Vyúčtování – plán.
- MI 805000 – zvyšte hodnotu indikátoru na 6. Doplňte indikátor o povinné výstupy výzvy: Shrnující dokument – Co jsme v projektu zjistili a co jsme se naučili? a Krátké shrnutí projektu a jeho výstupů.

Hodnotící komise doporučuje projekt k podpoře po zapracování připomínek uvedených výše. Maximální doporučená výše dotace činí 3 494 210,72 Kč.

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	Ano	7,50	30,00		0,00	15,00			Ano
1.1. Znalost problému a cílové skupiny a potřebnost nového řešení; Hodnoceno je doložení závažnosti problému, znalost stávajících způsobů řešení, cílové skupiny a jejich potřeb. Z doložených dat vyplývá potřebnost a relevantnost navrženého nového řešení pro CS.	K	Ano	7,50	30,00		15,00	15,00	dostatečné	Projekt reaguje na dlouhodobý problém strukturálního znevýhodnění regionu Ašska a chce jen využít jako kulisu pro otestování dalších kroků k zavedení institutu regulatorních sandboxů (RS) do české praxe. Záměr projektu tak současně reaguje na závažný společenský problém a současně má potenciál využít příležitosti spojené s „projekty kontrolovaného testovacího prostředí“. Z žádosti je patrná jak dobrá znalost pilotního regionu, tak problematiky RS. Z volby cílové skupiny je patrné, že primárním cílem žadatele je další vývoj konceptu RS. Jedinou pojmenovanou cílovou skupinou je v zásadě veřejná správa. Potřeby cílové skupiny jsou nepříliš dobře rozpracované. Z rozhovorů plynou obecné potřeby CS v oblasti řešení problémů, kterým čelí, ale potřeby a postoje ve vztahu ke klíčovému nástroji – RS – jasné nejsou. Žadatel si tak v žádosti příliš neklade otázku v jaké situaci se CS nachází a jaké příležitosti a limity má v oblasti využití RS ve prospěch (implicitní) konečné CS – obyvatel Ašska, nicméně v rámci osobní účasti toto žadatel přijatelně vysvětlil.	Ano
2. Účelnost	K	Ano	7,50	30,00		0,00	22,50			Ano
2.1. Cíle a zlepšení; Hodnocena je vhodnost nastavení cílů a potenciální dopad řešení.	K	Ano	7,50	30,00		15,00	22,50	dobré	Projekt vykazuje vysokou míru promyšlenosti a jasně formuluje své cíle i očekávané změny na systémové a lokální úrovni. Účel projektu je zřetelný: vytvořit a ověřit využití regulatorních sandboxů jako nástroje pro řízené testování inovací ve veřejné správě, přičemž sociální oblast slouží jako pilotní doména. Projekt přináší jasnou vizi přesahující rámec samotného Ašska – metodicky i institucionálně směřuje k vytvoření přenositelného modelu pro jiné regiony. Cíle inkubační fáze jsou dobře vymezené: vznik metodiky regulatorních sandboxů, její pilotní ověření v sociálním kontextu a vyhodnocení účinnosti v praxi. HK oceňuje jasnou strukturu aktivit i návaznost výstupů: analytická fáze (KA1) poskytuje poznatkový základ, experimentální fáze (KA2) přináší testování řešení v lokálním kontextu a závěrečná fáze (KA3) zajišťuje institucionalizaci a přenos	Ano

									poznatků do systémové úrovně. Tyto aktivity odpovídají principům inkubačních projektů OPZ+, jsou realisticky rozvrženy a vnitřně provázané. Formální indikátory odpovídají povaze projektu a jsou v souladu s výzvou. Za nedostatek žádosti HK považuje určitou nejasnost v tom, co žadatel přesně považuje za „pilotní ověření“. Vzhledem k tomu, že skutečný regulační sandbox nelze v podmínkách ČR zcela realizovat z legislativních důvodů (právní rámec vytvořený zákonem č. 328/2025 Sb. není úplný), není zcela zřejmé, jak bude žadatel ověřovat funkčnost metodiky v reálném prostředí a jaký rozsah „ověření“ bude v projektu dosažen. Přesto HK uznává, že zvolený přístup – simulace, modelování scénářů a participativní ověřování s místními aktéry – představuje v dané situaci rozumný a inovativní substitut skutečného sandboxového experimentu. Nejasnost kolem pojmu „pilotní ověření“ sice mírně snižuje jednoznačnost očekávaného dopadu, nicméně v kontextu inkubační fáze jde o akceptovatelnou míru nejistoty, která je pro experimentální projekty tohoto typu přirozená. Toto žadatel částečně vysvětlil v rámci osobní účasti a parametry a průběh testování popsal, nicméně by bylo žádoucí, aby k vývoji metodiky žadatel přistupoval více iterativně.	
3. Efektivnost a hospodárnost	K	Ano	3,75	15,00		0,00	11,25			Ano
3.1. Efektivita projektu a rozpočet; Hodnoceno je efektivní a hospodárné použití zdrojů s ohledem na plánované a potřebné výstupy projektu.	K	Ano	3,75	15,00		7,50	11,25	dobré	Výše rozpočtu odpovídá ambici předloženého projektu a jeho aktivitám a respektuje limity jednotkových cen. Mírným rizikem projektu v oblasti efektivnosti je nezřetelně definovaná kvalita řešení. Projekt je ve své podstatě kombinací výzkumu a participativního přemýšlení nad novým konceptem. To se dá při respektování všech závazků formulovaných v projektu udělat velmi poctivě i jen odbytě. S ohledem na odborný kredit žadatele však lze toto riziko považovat za poměrně malé.	Ano
4. Proveditelnost	K	Ano	6,25	25,00		0,00	15,00			Ano
4.1. Způsob zapojení aktérů do vývoje řešení; Hodnocen je aktivní způsob zapojení cílové skupiny do projektu.	K	Ano	3,75	15,00		7,50	7,50	dostatečné	Žadatel má realistickou představu o zapojení cílových skupin na regionální úrovni. Taktika přístupu k řadě důležitých aktérů (zejména ústředních správních orgánů, které jediné mohou skutečný RS iniciovat) není příliš zjevná, žadatel neprokazuje, s výjimkou MMR / ASZ jejich motivaci se aktivně na projektu účastnit. Projekt tak nemá ideální možnosti dosáhnout systémové změny bez silnějšího zapojení samotných institucí veřejné správy jako nositelů organizační kultury a rozhodovacích procesů. Přestože AQE může být důležitým iniciátorem a odborným garantem, skutečná změna ve způsobu tvorby a implementace sociálních politik vyžaduje synergii mezi vzdělávacími aktivitami a vnitřním manažerským vedením ze	Ano

									strany veřejných institucí. Na druhou stranu, pozitivem je zřetelné napojení na vybrané zákonodárce v dané oblasti, neboť celý koncept se neposune dále bez dalších legislativních změn, pro které právě projekt může vytvořit cenný podkladový materiál. HK považuje za důležité, aby v rámci simulací RS byli zapojeni reální aktéři systému, včetně úrovně “občanů”.	
4.2. Kapacity a přístup k řešení; Hodnocen je potenciál žadatele pro realizaci a udržení inovačního řešení.	K	Ano	2,50	10,00		5,00	7,50	dobré	Hodnotící komise oceňuje, že žadatel disponuje silným a kvalifikovaným realizačním týmem, který má dlouholeté zkušenosti s oblastí veřejné správy, regionálního rozvoje, strategického plánování a sociálních inovací. Členové týmu, jak je uvedeno v žádosti, mají přímé vazby na řešené území i odbornou komunitu: hlavní garantka projektu přináší rozsáhlé zkušenosti z řízení regionálních strategií a transformací, je zajištěn projektový management a výzkumná koordinace s přesahem do evaluací a participativních procesů, a členkou týmu je spolutorkou legislativní úpravy regulačních sandboxů (zákon č. 328/2025 Sb.), čímž poskytuje projektu unikátní právní a metodický rámec. Tým doplňuje řada expertů na sociální oblast, komunitní práci, vzdělávání a veřejné politiky, jejichž odbornost i znalost prostředí Ašska posilují relevanci navrhovaného přístupu. Projekt tak stojí na robustním zázemí, které propojuje analytické, legislativní a praktické dimenze řízení veřejných politik. Z hlediska přístupu k řešení HK oceňuje, že žadatel hledá nové postupy a hypotézy – nespolehá na rutinní metody, ale přenáší principy regulačního experimentu z oblasti ekonomiky a technologií do sociální politiky. Projekt kombinuje participativní a evidence-based přístup, pracuje s koncepty učení v akci, řízeného experimentu a iterativního testování. To odpovídá současným trendům řízení sociálních inovací (např. human-centered design, living labs). Žadatel rovněž prokazuje otevřenost k mezioborové spolupráci a participaci – výslovně počítá se zapojením lokálních aktérů a zástupců veřejné správy na všech úrovních. Nedostatkem přiznaným na osobní účasti je nedostatek praktických zkušeností se simulačními hrami v oblasti veřejných politik.	Ano

Přílohy posudku

Číslo přílohy hodnocení	Název přílohy hodnocení	Soubor
----------------------------	-------------------------	--------

Detail hodnocení

Název projektu	Penitenciární a postpenitenciární podpora odsouzených s dlouhodobými a doživotními tresty a jejich rodin
Registrační číslo projektu	CZ.03.03.01/00/23_057/0006344

Kód hodnotitele

Pořadí hodnocení	3
Kolo hodnocení	Hodnocení žádosti o podporu
Fáze hodnocení	Věcné hodnocení
Datum hodnocení	14. 11. 2025
Status	Vyhověl
Soubor kritérií	OPZ+_VH_sociální inovace_ projekt v inkubační fázi
Finalizováno	Ano
Platný	Ano
Výsledek (v bodech)	71,25
Počet hodin	
Arbitr	Ne
Opravný hodnotitel	Ne

Popis hodnocení

Komentář k hodnocení Žadatel v nově předložené podobě vykazuje výrazný kvalitativní posun oproti původní žádosti hodnocené v únoru 2025. Žadatel na základě předchozího hodnocení zohlednil zásadní připomínky hodnotící komise a projekt rozšířil, zpřesnil a metodicky prohloubil.

Nová verze působí koncepčněji, systémověji a reflektuje širší společenský, etický i odborný rámec práce s osobami s dlouhodobými a doživotními tresty. Přetrvávají dílčí rezervy v oblasti dlouhodobé udržitelnosti, formálního ukotvení partnerství a větší otevřenosti k alternativním přístupům, avšak tyto nedostatky již neohrožují celkovou proveditelnost ani relevanci projektu.

Žadatel přináší systémově i společensky významné téma, jehož inovativní potenciál spočívá v propojování psychosociální, etické a spirituální dimenze práce s osobami s dlouhými tresty a jejich rodinami. Celkově se jedná o přijatelný projekt zaměřený na oblast, v níž systematická podpora CS schází. HK doporučuje projekt k podpoře.

Podmínky realizace:

- Upravte finanční plán tak, aby se v jednotlivých řádcích rovnaly sloupce Částka na krytí výdajů – plán a Vyúčtování – plán.

Hodnotící komise doporučuje projekt k podpoře po zapracování připomínek uvedených výše.
Maximální doporučená výše dotace činí 3 488 450,00 Kč.

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	Ano	7,50	30,00		0,00	15,00			Ano
1.1. Znalost problému a cílové skupiny a potřebnost nového řešení; Hodnoceno je doložení závažnosti problému, znalost stávajících způsobů řešení, cílové skupiny a jejich potřeb. Z doložených dat vyplývá potřebnost a relevantnost navrženého nového řešení pro CS.	K	Ano	7,50	30,00		15,00	15,00	dostatečné	Co se týká kritéria znalosti a potřebnosti, je aktuální žádost oproti předchozímu podání propracovanější, žadatel uspokojivým způsobem integroval komentáře a doporučení HK. Problémová oblast je významná, byť zahrnuje pouze zlomek populace osob ve VTOS. Žadatel specifikuje počty odsouzených k dlouhodobým a doživotním trestům, ilustruje jejich situaci a potřeby na základě vlastní depistáže a zahraniční zkušenosti, přiměřeně vnímá limity své znalosti problému, a vhodně do aktuálního podání zahrnuje i další studium a zkoumání. Projekt obsahuje identifikaci relevantních aktérů a jejich aktivit ve vztahu k CS, čerpá z jejich zkušenosti a věrohodně dokládá, že se jedná o problém, který - v porovnání s jinými skupinami osob ve VTOS - stojí na okraji zájmu věznic i poskytovatelů služeb. Žadatel uceleně rozumí kontextu sledovaného problému, a to na institucionální úrovni i z hlediska CS, nicméně neuplatňuje genderové hledisko, třebaže bylo HK při minulém podání doporučováno a při tehdejší osobní účasti žadatelem reflektováno. Na základě doporučení žadatel vhodně rozšířil své záměry i o terapeutickou a duchovní podporu odsouzených ještě během trestu, avšak moment propuštění je stále určujícím horizontem projektu, z čehož vyplývá i způsob předjímání očekávaných řešení ve smyslu přípravy na život mimo věznici. Ale k posunu v daném ohledu došlo, stejně jako v otázce eticko-filosofického a psycho-sociálního rozměru propouštění CS na svobodu.	Ano
2. Účelnost	K	Ano	7,50	30,00		0,00	22,50			Ano
2.1. Cíle a zlepšení; Hodnocena je vhodnost nastavení cílů a potenciální dopad řešení.	K	Ano	7,50	30,00		15,00	22,50	dobré	Jedná se o druhé podání projektu. Žadatel reagoval na připomínky a nově jasně vymezuje hlavní cíl projektu jako rozvoj a ověření podpůrného programu pro osoby s dlouhými a doživotními tresty s dopadem na jejich kvalitu života a prevenci recidivy. Téma podmíněného propuštění je v novém podání zářmováno pouze jako dílčí kontext, nikoliv stěžejní cíl projektu. Cíle jsou formulovány	Ano

									přehledně a realisticky, zahrnují jak analytickou, tak experimentální rovinu (zjišťování, tvorbu a testování). Žadatel vhodně doplnil konkrétní výstupy – metodický rámec, doporučení pro praxi a návrh memoranda o spolupráci s klíčovými institucemi. Výstupy jsou tak lépe měřitelné a v souladu s principy výzvy. Zásadním posunem je snaha o ukotvení projektu v systému Vězeňské služby ČR a Probační a mediační služby, byť zatím bez formální garance jejich převzetí. Projekt popisuje plán sdílení výsledků, ale otázka dlouhodobé udržitelnosti a systémové implementace zůstává otevřená. Cíle projektu jsou nyní lépe provázané s aktivitami a reagují na potřeby cílové skupiny. Přesto by bylo vhodné více rozpracovat mechanismus ověřování dosažení cíle (např. jasné ukazatele změny, kvalitativní evaluaci).	
3. Efektivnost a hospodárnost	K	Ano	3,75	15,00		0,00	15,00			Ano
3.1. Efektivita projektu a rozpočet; Hodnoceno je efektivní a hospodárné použití zdrojů s ohledem na plánované a potřebné výstupy projektu.	K	Ano	3,75	15,00		7,50	15,00	velmi dobré	Rozpočet, který byl při prvním podání předmětem připomínek, byl na jejich základě přepracován do podoby, která odpovídá celkovému rozsahu projektu, náročnosti aktivit, délce jeho realizace i povaze výstupů. Námitka ohledně naddimenzovanosti výdajů na design služeb byla vypořádána, nyní je designér optimálně situován do konzultační polohy v rámci DPČ. Zároveň došlo i ke zvýšení vlastních personálních nákladů. Jednotkové ceny se pohybují v doporučeném rozmezí, žadatel plánuje využívat zázemí organizace Volonté, třebaže není oficiálním partnerem, ale forma spolupráce obou organizací je nyní specifikována transparentněji.	Ano
4. Proveditelnost	K	Ano	6,25	25,00		0,00	18,75			Ano
4.1. Způsob zapojení aktérů do vývoje řešení; Hodnocen je aktivní způsob zapojení cílové skupiny do projektu.	K	Ano	3,75	15,00		7,50	11,25	dobré	Jedná se o druhé podání projektu. Žadatel výrazně rozšířil a zpřesnil popis zapojení relevantních aktérů a stakeholderů. Nově jsou přehledně vymezeny instituce na národní, regionální i nevládní úrovni a určeny jejich role v jednotlivých fázích projektu. Projekt tak působí mnohem více propojeně a věrohodně. Žadatel zohlednil připomínky k nedostatečné participaci – cílové skupiny a stakeholderi jsou aktivně zapojeni do procesu tvorby, testování i reflexe řešení. Pozitivní je i rozšíření spolupráce o justiční sféru a rodinný kontext, což projekt přibližuje reálnému prostředí a zvyšuje jeho implementační potenciál. Projekt rovněž reaguje na dřívější výhrady v oblasti identifikace bariér – žadatel v Analýze rizik formuluje opatření proti nízké motivaci partnerů a obavám z nových služeb. Je patrné, že žadatel je připraven pracovat s komplexním systémem aktérů a má reálný přístup k cílové skupině.	Ano

4.2. Kapacity a přístup k řešení; Hodnocení je potenciál žadatele pro realizaci a udržení inovačního řešení.	K	Ano	2,50	10,00		5,00	7,50	dobré	Žadatel v rámci plánované spolupráce s dalšími organizacemi má reálný potenciál inkubovat přílehlavé řešení a přispět jím ke zlepšení situace CS. RT se jeví jako plně kompetentní v odborném i organizačně-administrativním smyslu, žadatel odkazuje též k plánované těsné spolupráci s organizací Volonté, jejíž expertiza je mimo pochybnost. Avšak zároveň platí, že žadatel je do na této spolupráci do značné míry závislý. Žadatel přesvědčivě deklaruje ochotu propojovat různé aktéry, resp. zapojovat se do stávajících institucionálních struktur, jakož i schopnost z těchto vztahů těžit ve prospěch projektových cílů. Z posunů, které se v projektu odehrály mezi prvním a druhým podáním, lze usuzovat, že žadatel má schopnost se učit, vnímat doporučení a adekvátně je využít při designování svých aktivit. V projektovém týmu je přítomen evaluátor, který je garantem kompetentního hodnocení projektu. Leader projektu je věrohodnou a kompetentní personou, která je způsobilá projekt vést v plánované podobě.	Ano
--	---	-----	------	-------	--	------	------	-------	---	-----

Přílohy posudku

Číslo přílohy hodnocení	Název přílohy hodnocení	Soubor
----------------------------	-------------------------	--------