**Podprogram Podpora chytrých měst, obcí a regionů**

**Aktivita 3 – podpora kreativní ekonomiky prostřednictvím multifunkčních center a klastrů**

**One-pager (zkrácený vzorový příklad projektu)**

Tento dokument představuje **zkrácený vzorový příklad projektu**, který slouží pro ilustraci možného zaměření projektu z podprogramu 117D7622 – Podpora chytrých měst, obcí a regionů. Nepředstavuje kompletní projektový záměr, nereflektuje všechny povinné části výzvy nebo zásady podprogramu a **neobsahuje kompletní popis** **projektu**. Při přípravě projektového záměru doporučujeme důkladně prostudovat text výzvy včetně jejích příloh. Obdobné návrhy projektu, např. v níže navržené podobě **one-pageru**, lze konzultovat se zástupci MMR prostřednictvím e-mailové adresy[**smart@mmr.gov.cz**](mailto:smart@mmr.gov.cz) a tuto adresu lze využít i pro domluvu **on-line konzultace** projektového záměru (konzultace může v řadě případů pomoci v lepším zacílení projektu s ohledem na zaměření výzvy).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Název žadatele:** | **XY** | | |
| **Název aktivity:** | **Podpora kreativní ekonomiky prostřednictvím multifunkčních center a klastrů** | | |
| **Název akce:** | **Makerspace 4.0** | | |
| **Předpokládané zahájení realizace projektu (MM/RRRR):** | 10/2025 | **Předpokládané ukončení projektu (MM/RRRR):** | 06/2027 |
| **Předmět projektu:** | * Předmětem projektu je vybudování a zprovoznění makerspace v objektu XY. Makerspace v pojetí projektu představuje sdílený prostor otevřený pro veřejnost pro kreativní a tvůrčí aktivity. Jeho zaměření je směřováno do oblasti Průmyslu 4.0, kterou se snaží otevřít dětem, studentům i dospělým interaktivní a tvůrčí formou při zapojení místních podniků působících v této oblasti. * Záměrem projektu je přebudovat prostor bývalého sálu v objektu XY na makerspace. V rámci projektu budou realizovány stavební práce spojené s přestavbou prostor XY. Následně dojde k vybavení objektu stroji a zařízeními spolu s potřebným softwarem a jejich zprovoznění a využívání. Součástí projektu je také zaškolení personálu pro obsluhu zařízení a práci s jeho uživateli. V závěru projektu bude také proveden pilotní provoz makerspace, v jehož rámci bude odladěno fungování instalovaných zařízení, softwaru a interakce s jejich uživateli a personálem centra a zajištěn provoz makerspace dle navrženého projektu. * Objekt XY byl původně navržen jako kulturní centrum sloužící pro občany města. V objektu jsou dnes provozovány tyto aktivity: … Jeho hlavní funkcí je dnes poskytování kulturního vyžití pro občany a návštěvníky. Objekt však svou původní funkci již zcela neplní nebo plní pouze s obtížemi. * Projekt je součástí snahy města o přeměnu objektu XY směrem k multifunkčnímu centru, spojující v sobě prvky kulturního centra s kreativním prostorem. V prostoru bývalého sálu, který je předmětem tohoto projektu, bude realizován tzv. makerspace, který si lze v našem pojetí představit jako kreativní dílnu integrující nejen tradiční zařízení pro práci s běžnými materiály, ale i technologicky pokročilé zařízení **(např. možné zaměření na 3D tisk, CNC, grafický HW a SW, virtuální realitu atd.)** včetně potřebného HW a SW pro jeho obsluhu a zaškolení uživatelů. Výběr tohoto zaměření byl proveden ve spolupráci s místními podniky XY působícími v oblasti strojírenství a robotiky, které projevily zájem o zapojení do fungování Makerspace 4.0. | | |
| **Rozpočet[[1]](#footnote-1)** | 1. Název aktivity – cena v Kč    1. Název položky a počet ks – cena v Kč    2. … 2. Název aktivity – cena v Kč    1. Název položky a počet ks – cena v Kč    2. … | | |
| **Popis plánované změny:** | * Objekt XY byl původně navržený jako kulturní centrum. Tuto funkci již však zcela neplní, protože nenabízí zajímavé produkty pro všechny skupiny obyvatel. Jeho hlavní funkcí je dnes poskytování kulturního a komunitního zázemí pro občany a návštěvníky města. Ani tato funkce však není úspěšně zajišťována, neboť objekt nepředstavuje atraktivní prostor pro trávení času. Objekt má zejména problém v přilákání majoritní věkové skupiny mezi 15 a 65 lety, tj. studentů a produktivní části populace, kteří nejeví zájem o poskytované produkty. * Objekt XY bude díky prostoru makerspace lépe odpovídat koncepci města v podpoře kreativní a inovativní ekonomiky a zároveň bude poskytovat atraktivní produkt i pro nyní nepokrytou skupinu obyvatel. Díky zaměření na slibnou část rozvíjející se ekonomiky umožní uživatelům makerspace rozvinout dovednosti v oblasti Průmyslu 4.0. Ve spolupráci se školami XY a zapojenými podniky budou v makerspace probíhat kurzy zacílené na rozvoj dovedností a základních znalostí v technických oblastech dle zaměření projektu. Ve spolupráci se zapojenými podniky XY bude možné na instalovaném HW a SW realizovat také školící aktivity pro zájemce o vzdělání nebo rekvalifikace v této oblasti. | | |
| **Přínos projektu pro dané území:** | * Projekt Makerspace 4.0 přinese významné přínosy pro dané území. Díky prostoru makerspace bude objekt XY lépe odpovídat koncepci města v podpoře kreativní a inovativní ekonomiky. Makerspace poskytne atraktivní produkt i pro nyní nepokrytou produktivní skupinu obyvatel, kteří nejeví zájem o současné aktivity objektu. Tato skupina přitom představuje většinu obyvatel a je klíčové, aby byla optimálně zapojena do komunitních a participativních aktivit a do rozvoje regionu. * Díky zaměření na slibnou část rozvíjející se ekonomiky umožní projekt uživatelům makerspace rozvinout své dovednosti a znalosti v perspektivní oblasti. Ve spolupráci se školami a zapojenými podniky budou v makerspace probíhat kurzy zacílené na rozvoj dovedností a znalostí v technických oblastech. Dále bude možné na instalovaném hardwaru a softwaru realizovat školící aktivity pro zájemce o vzdělání nebo rekvalifikace. Vyšší zájem dětí a studentů o techniku, inovace a perspektivní průmyslové oblasti a podpora rekvalifikací pro občany, kteří uvažují o zaměření na technickou oblast, přispěje k vyšší konkurenceschopnosti místních podniků a k vytvoření nových pracovních příležitostí, což povede k rozvoji inovativní ekonomiky. | | |

1. Viz kap. 5 zásad podprogramu a kap. 7 výzvy. Doporučujeme tuto část zahrnout alespoň v orientační podobě pro konzultaci projektového záměru. [↑](#footnote-ref-1)