

Kód projektu v ITMS2014+:312011ADF6

DODATOK č. 1
K ZMLUVE O POSKYTNUTÍ NENÁVRATNÉHO FINANČNÉHO PRÍSPEVKU

číslo zmluvy: OPLZ/114/2020

registračné číslo dodatku: 0541/2020 – D1

uzatvorený medzi:

Poskytovateľom

názov: Ministerstvo práce, sociálnych vecí a rodiny Slovenskej republiky

sídlo: Špitálska 4, 6, 8, 816 43 Bratislava, Slovenská republika

IČO: 00681156

konajúci: Bc. Milan Krajniak, minister

v zastúpení

názov: Ministerstvo školstva, vedy, výskumu a športu Slovenskej republiky

sídlo: Stromová 1, 813 30 Bratislava, Slovenská republika

IČO: 00164381

konajúci: Mgr. Branislav Gröhling, minister

na základe splnomocnenia obsiahnutého v Zmluve o vykonávaní časti úloh riadiaceho orgánu sprostredkovateľským orgánom zo dňa 23.7.2015

poštová adresa¹:

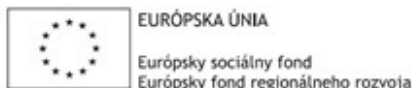
e-mail: kami@minedu.sk

(ďalej len „Poskytovateľ“)

a

Prijímateľom

¹ Vyplní sa v prípade, ak je poštová adresa (korešpondenčná adresa) Zmluvnej strany odlišná od adresy jej sídla



názov: Škola umeleckého priemyslu, Slavkovská 19, Kežmarok
sídlo: Slavkovská 19, 060 01 Kežmarok
zapísaný v: -
konajúci: Ing. Marta Perignáthová
IČO: 36155667
IČ DPH: -
poštová adresa¹: -
e-mail: perignathova@gmail.com

(ďalej len „**Prijímateľ**“)

(ďalej len „**Zmluvné strany**“)

Článok 1

Na základe Žiadosti prijímateľa o povolenie vykonania zmien zo dňa 23.11.2020 a v súlade s čl. 6 Zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku (ďalej len „Zmluva o poskytnutí NFP“) sa zmluvné strany dohodli na zmenách Zmluvy o poskytnutí nenávratného finančného príspevku č. **OPLZ/114/2020** (ďalej len „Zmluva“) uvedených v článku 2 tohto Dodatku.

Článok 2

1. V čl. 2 „Predmet a účel zmluvy“ sa v odseku 2.2 Zmluvy o poskytnutí NFP mení nasledovne:

„Doba realizácie projektu od **01/2021** do **01/2023**“.

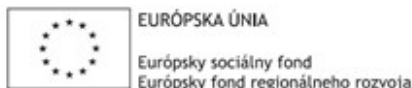
Príloha č. 2 Zmluvy „Predmet podpory NFP časť A – Predmet podpory vygenerovaný z ITMS“ sa nahrádza novou prílohou „Predmet podpory NFP časť A – Predmet podpory vygenerovaný z ITMS“.

Nový Predmet podpory NFP je prílohou č. 1 k Dodatku č. 1.
Príloha č. 1 k Dodatku č. 1 sa stáva neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy.

2. Príloha č. 2 Zmluvy „Predmet podpory NFP“ sa nahrádza novou prílohou „Predmet podpory NFP“.

Nový Predmet podpory NFP je prílohou č. 2 k Dodatku č. 1.
Príloha č. 2 k Dodatku č. 1 sa stáva neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy.

3. V prílohe č. 3 Zmluvy „Rozpočet projektu“ sa tabuľky „Rozpočet projektu a komentár k rozpočtu projektu/Predpokladané zdroje financovania oprávnených výdavkov projektu“ nahrádzajú novými tabuľkami „Rozpočet projektu a komentár k rozpočtu projektu/ Predpokladané zdroje financovania oprávnených výdavkov projektu“.



Nové tabuľky sú prílohou č. 3 k Dodatku č. 1.
Príloha č. 3 k Dodatku č. 1 sa stáva neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy.

Článok 3

1. Tento dodatok je neoddeliteľnou súčasťou Zmluvy o poskytnutí NFP.
2. Tento dodatok je vyhotovený v 3 rovnopisoch, pričom po uzavretí Dodatku dostane Prijímateľ 1 rovnopis a 2 rovnopisy dostane Poskytovateľ.
3. Tento dodatok nadobúda platnosť dňom podpisu oboch Zmluvných strán a v súlade s § 47a ods. 1 Občianskeho zákonníka nadobúda účinnosť dňom nasledujúcim po dni jeho zverejnenia Poskytovateľom v Centrálnom registri zmlúv.
4. Zmluvné strany vyhlasujú, že si text tohto Dodatku riadne a dôsledne prečítali, jeho obsahu a právnym účinkom z neho vyplývajúcich porozumeli. Ich zmluvné prejavy sú dostatočne jasné, určité a zrozumiteľné, vyjadrujúce ich slobodnú a vážnu vôľu. Podpisujúce osoby sú oprávnené k podpisu tohto Dodatku a na znak súhlasu ho podpísali.

Príloha č. 1	Predmet podpory NFP časť A – Predmet podpory vygenerovaný z ITMS
Príloha č. 2	Predmet podpory NFP: Časť B – Zoznam a popis hlavných aktivít Projektu
Príloha č. 3	Rozpočet Projektu

Za Poskytovateľa v Bratislave dňa:

Podpis: _____

Mgr. Branislav Gröhling, minister školstva, vedy, výskumu a športu SR

Meno a priezvisko štatutárneho orgánu/zástupcu² Poskytovateľa

Za Prijímateľa v dňa:

Podpis: _____

Ing. Marta Perignáthová, riaditeľka

Meno a priezvisko štatutárneho orgánu/zástupcu³ Prijímateľa

² Ak sa nehodí, prečiarknite

³ Ak sa nehodí, prečiarknite

PREDMET PODPORY NFP

Príloha č. 2 Zmluvy o poskytnutí NFP

1. Všeobecné informácie o projekte

Názov projektu:	Úspešný na trhu práce zvýšením kvality odborného vzdelávania
Kód projektu:	312011ADF6
Kód ŽoNFP:	NFP312010ADF6
Operačný program:	312000 - Operačný program Ľudské zdroje
Spolufinancovaný z:	Európsky sociálny fond
Prioritná os:	312010 - 1. Vzdelávanie
Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Kategórie regiónov:	LDR - menej rozvinuté regióny

Kategorizácia za Konkrétne ciele

Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce
Oblasť intervencie:	118 - Zvyšovanie významu systémov vzdelávania a odbornej prípravy z hľadiska pracovného trhu, uľahčovanie prechodu od vzdelávania k zamestnaniu a zlepšovanie systémov odborného vzdelávania a prípravy a ich kvality
Hospodárska činnosť:	19 - Vzdelávanie

2. Financovanie projektu

Forma financovania:	Zálohové platby:	IBAN	Banka	Platnosť od	Platnosť do
		SK7581800000007000513369	Štátna pokladnica	1. 9. 2020	31. 7. 2023
Refundácia:		IBAN	Banka	Platnosť od	Platnosť do
		SK0481800000007000513289	Štátna pokladnica	1. 9. 2020	31. 7. 2023
		SK7581800000007000513369	Štátna pokladnica	1. 9. 2020	31. 7. 2023

3.A Miesto realizácie projektu

P.č.	Štát	Región (NUTS II)	Vyšší územný celok (NUTS III)	Okres (NUTS IV)	Obec
1.	Slovensko	Východné Slovensko	Prešovský kraj	Kežmarok	Kežmarok

3.B Miesto realizácie projektu mimo oprávneného územia OP

Nezaevidované

4. Popis cieľovej skupiny

Cieľová skupina (relevantné v prípade projektov spolufinancovaných z prostriedkov ESF)

- pedagogickí zamestnanci a odborní za-mestnanci v zmysle platnej legislatívy
- žiaci základných a stredných škôl vrátane žiakov so ŠVVP vrátane marginalizovaných komún ako sú napr. Rómovia

5. Aktivity projektu

Celková dĺžka realizácie hlavných aktivít projektu (v mesiacoch):	25
Začiatok realizácie hlavných aktivít projektu (začiatok realizácie prvej hlavnej aktivity):	1.2021
Ukončenie realizácie hlavných aktivít projektu (koniec realizácie poslednej hlavnej aktivity alebo viacerých aktivít, ak sa ich realizácia ukončuje v rovnaký čas):	1.2023

5.1 Aktivity projektu realizované v oprávnenom území OP

Subjekt:	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	Identifikátor (IČO):	36155667
-----------------	--	-----------------------------	----------

Hlavné aktivity projektu

1. 130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov

Podporné aktivity projektu

Podporné aktivity:	Podporné aktivity
Popis podporných aktivít:	budú realizované formou fixne stanovenej paušálnej sadzby (15%)
Priradenie ku konkrétnemu cieľu:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce

5.2 Aktivity projektu realizované mimo oprávneného územia OP

Nezaevidované

6. Merateľné ukazovatele projektu

6.1 Príspevok aktivít k merateľným ukazovateľom projektu

Kód:	P0450	Merná jednotka:	počet
Merateľný ukazovateľ:	Počet účastníkov zapojených do aktivít zameraných na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na podporu zavádzania prvkov systému duálneho vzdelávania	Čas plnenia:	K - koniec realizácie projektu
		Celková cieľová hodnota:	80,0000
		Typ závislosti ukazovateľa:	Maximálna hodnota
Subjekt:	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	Identifikátor (IČO):	36155667
Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce		
Typ aktivity:	13031201002 - Tvorba, inovácia, realizácia vzdelávacích programov zameraných na zvýšenie kompetencií potrebných pre prispôsobenie vzdelávania požiadavkám trhu práce (napr. jazykové, IKT zručnosti a finančná gram. vrátane podnikateľských vedomostí a ekonom. myslenia)		
		Cieľová hodnota	
Hlavné aktivity projektu:	130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov		80

Kód:	P0456	Merná jednotka:	počet
Merateľný ukazovateľ:	Počet účastníkov, ktorí absolvovali aktivity zamerané na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na zavádzanie prvkov systému duálneho vzdelávania	Čas plnenia:	K - koniec realizácie projektu
		Celková cieľová hodnota:	60,0000
		Typ závislosti ukazovateľa:	Maximálna hodnota
Subjekt:	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	Identifikátor (IČO):	36155667
Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce		
Typ aktivity:	13031201002 - Tvorba, inovácia, realizácia vzdelávacích programov zameraných na zvýšenie kompetencií potrebných pre prispôsobenie vzdelávania požiadavkám trhu práce (napr. jazykové, IKT zručnosti a finančná gram. vrátane podnikateľských vedomostí a ekonom. myslenia)		
		Cieľová hodnota	
Hlavné aktivity projektu:	130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov		60

6.2 Prehľad merateľných ukazovateľov projektu

Kód	Názov	Merná jednotka	Celková cieľová hodnota	Príznak rizika	Relevancia k HP	Typ závislosti ukazovateľa
P0450	Počet účastníkov zapojených do aktivít zameraných na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na podporu zavádzania prvkov systému duálneho vzdelávania	počet	80,0000	Nie	PraN, UR	Maximálna hodnota
P0456	Počet účastníkov, ktorí absolvovali aktivity zamerané na podporu praktického vyučovania vrátane aktivít zameraných na zavádzanie prvkov systému duálneho vzdelávania	počet	60,0000	Nie	PraN, UR	Maximálna hodnota

7. Iné údaje na úrovni projektu

Subjekt:	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	Identifikátor (IČO):	36155667
Kód	Názov	Merná jednotka	Relevancia k HP
D0162	Počet realizovaných informačných aktivít	počet	PraN
D0164	Počet realizovaných školiacich, vzdelávacích aktivít	počet	PraN
D0261	Mzda mužov refundovaná z projektu (priemer)	EUR	PraN
D0263	Mzda žien refundovaná z projektu (priemer)	EUR	PraN
D0266	Podiel žien na riadiacich pozíciách projektu	%	PraN
D0267	Podiel žien na iných ako riadiacich pozíciách projektu	%	PraN
D0268	Počet absolventov vzdelávacích aktivít projektu	počet	PraN
D0269	Počet absolventov vzdelávacích aktivít projektu zo znevýhodnených skupín	počet	PraN
D0271	Počet vzdelávacích aktivít projektu zaoberajúcich sa aj problematikou nediskriminácie a rovnosti mužov a žien	počet	PraN
D0311	Počet účastníkov, ktorí nie sú sledovaní prostredníctvom karty účastníka	osoby	PraN, UR

8. Rozpočet projektu

8.1 Rozpočet příjemce

Subjekt:	ŠKOLA UMELECKÉHO PRIEMYSLU, SLAVKOVSKÁ 19, KEŽMAROK	Identifikátor (IČO):	36155667
		Výška oprávnených výdavkov:	136 153,36 €

Priame výdavky

		Celková výška oprávnených výdavkov
Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce	126 415,36 €
Typ aktivity:	13031201002 - Tvorba, inovácia, realizácia vzdelávacích programov zameraných na zvýšenie kompetencií potrebných pre prispôsobenie vzdelávania požiadavkám trhu práce (napr. jazykové, IKT zručnosti a finančná gram. vrátane podnikateľských vedomostí a ekonom. myslenia)	126 415,36 €

Hlavné aktivity projektu:

1. 130ADF600003 - Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov

126 415,36 €

Oprávnený výdavok

Skupina výdavku:

1.1 - 521 - Mzdové výdavky

64 920,00 €

		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
Podpoložka výdavku:	1.1.1 - Projektový manažér	Osobohodina	480	21,60 €	10 368,00 €
	1.1.2 - Finančný manažér	Osobohodina	480	14,00 €	6 720,00 €
	1.1.3 - Finančný manažér- odvody	Projekt	1	2 347,20 €	2 347,20 €
	1.1.4 - Administratívny pracovník	Osobohodina	480	12,62 €	6 057,60 €
	1.1.5 - Manažér monitorovania	Osobohodina	480	12,00 €	5 760,00 €
	1.1.6 - Manažér monitorovania- odvody	Projekt	1	2 011,20 €	2 011,20 €
	1.1.7 - Pedagogický zamestnanec č.1 Krúžok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trhu práce	Osobohodina	240	6,58 €	1 579,20 €
	1.1.8 - Pedagogický zamestnanec č.1 Krúžok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trhu práce - odvody	Projekt	1	552,00 €	552,00 €
	1.1.9 - Pedagogický zamestnanec č.2 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v NJ	Osobohodina	240	5,82 €	1 396,80 €
	1.1.10 - Pedagogický zamestnanec č.2 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v NJ - odvody	Projekt	1	487,20 €	487,20 €
	1.1.11 - Pedagogický zamestnanec č.3 Krúžok: Virtuálna realita I	Osobohodina	240	5,68 €	1 363,20 €
	1.1.12 - Pedagogický zamestnanec č.3 Krúžok: Virtuálna realita I - odvody	Projekt	1	477,60 €	477,60 €
	1.1.13 - Pedagogický zamestnanec č. 4 Krúžok: Virtuálna realita II	Osobohodina	240	4,96 €	1 190,40 €
	1.1.14 - Pedagogický zamestnanec č. 4 Krúžok: Virtuálna realita II - odvody	Projekt	1	417,60 €	417,60 €
	1.1.15 - Pedagogický zamestnanec č.5 Krúžok: Čitateľská gramotnosť I	Osobohodina	240	5,82 €	1 396,80 €
	1.1.16 - Pedagogický zamestnanec č.5 Krúžok: Čitateľská gramotnosť I - odvody	Projekt	1	487,20 €	487,20 €
	1.1.17 - Pedagogický zamestnanec č.6 Krúžok: Čitateľská gramotnosť II	Osobohodina	240	7,51 €	1 802,40 €
	1.1.18 - Pedagogický zamestnanec č.6 Krúžok: Čitateľská gramotnosť II - odvody	Projekt	1	631,20 €	631,20 €
	1.1.19 - Pedagogický zamestnanec č.7 Krúžok: Audiovizuálna tvorba I	Osobohodina	240	8,31 €	1 994,40 €
	1.1.20 - Pedagogický zamestnanec č.7 Krúžok: Audiovizuálna tvorba I - odvody	Projekt	1	696,00 €	696,00 €
	1.1.21 - Pedagogický zamestnanec č.8 Krúžok: Audiovizuálna tvorba II	Osobohodina	240	5,74 €	1 377,60 €
	1.1.22 - Pedagogický zamestnanec č.8 Krúžok: Audiovizuálna tvorba II - odvody	Projekt	1	480,00 €	480,00 €
	1.1.23 - Pedagogický zamestnanec č.9 Krúžok: Audiovizuálna tvorba III	Osobohodina	240	5,64 €	1 353,60 €
	1.1.24 - Pedagogický zamestnanec č.9 Krúžok: Audiovizuálna tvorba III - odvody	Projekt	1	472,80 €	472,80 €
	1.1.25 - Pedagogický zamestnanec č. 10 Krúžok: Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške	Osobohodina	240	9,01 €	2 162,40 €

1.1.26 - Pedagogický zamestnanec č. 10 Krúžok: Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške - odvody	Projekt	1	756,00 €	756,00 €
1.1.27 - Pedagogický zamestnanec č. 11 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou I.	Osobohodina	240	6,40 €	1 536,00 €
1.1.28 - Pedagogický zamestnanec č. 11 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou I. - odvody	Projekt	1	537,60 €	537,60 €
1.1.29 - Pedagogický zamestnanec č. 12 Krúžok: Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou II.	Osobohodina	240	5,91 €	1 418,40 €
1.1.30 - Pedagogický zamestnanec č. 12 Krúžok: Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou II. - odvody	Projekt	1	496,80 €	496,80 €
1.1.31 - Pedagogický zamestnanec č. 13 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou III.	Osobohodina	240	8,31 €	1 994,40 €
1.1.32 - Pedagogický zamestnanec č. 13 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou III. - odvody	Projekt	1	696,00 €	696,00 €
1.1.33 - Pedagogický zamestnanec č. 14 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou IV.	Osobohodina	240	5,64 €	1 353,60 €
1.1.34 - Pedagogický zamestnanec č. 14 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou IV. - odvody	Projekt	1	472,80 €	472,80 €
1.1.35 - Pedagogický zamestnanec č. 15 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ	Osobohodina	240	6,41 €	1 538,40 €
1.1.36 - Pedagogický zamestnanec č. 15 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ - odvody	Projekt	1	537,60 €	537,60 €

Skupina výdavku:	1.2 - 022 - Samostatné hnutelné veci a súbory hnutelných vecí				24 711,34 €
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
Podpoložka výdavku:	1.2.1 - Tablet	ks	5	701,50 €	3 507,50 €
	1.2.2 - Okuliare pre virtuálnu realitu	ks	3	570,10 €	1 710,30 €
	1.2.3 - Notebook	ks	1	1 801,70 €	1 801,70 €
	1.2.4 - Rozkladací altánok	ks	1	690,00 €	690,00 €
	1.2.5 - TV	ks	1	599,00 €	599,00 €
	1.2.6 - Fotoaparát	ks	2	919,00 €	1 838,00 €
	1.2.7 - Rode RodeLink	ks	2	329,00 €	658,00 €
	1.2.8 - Kamerový stabilizátor	ks	1	369,00 €	369,00 €
	1.2.9 - Audio-Technica kamerový mikroport + hand mikrofón	ks	1	373,00 €	373,00 €
	1.2.10 - Štúdiové svetlo	ks	2	249,00 €	498,00 €
	1.2.11 - Monitor na kameru	ks	2	219,00 €	438,00 €
	1.2.12 - Notebooky určené pre grafikov	ks	5	1 060,00 €	5 300,00 €
	1.2.13 - Optická myš	ks	5	23,90 €	119,50 €
	1.2.14 - Tlačiareň	ks	2	237,90 €	475,80 €
	1.2.15 - Fotoaparát	ks	2	1 098,00 €	2 196,00 €
	1.2.16 - Objektív Sigma 24-70mm	ks	1	1 299,00 €	1 299,00 €
	1.2.17 - Objektív Sigma 35mm	ks	1	839,00 €	839,00 €
	1.2.18 - Brašňa	ks	3	115,56 €	346,68 €
	1.2.19 - Difúzny - svetelný foto stan	ks	1	90,00 €	90,00 €
	1.2.20 - Statív monopod	ks	2	16,99 €	33,98 €
	1.2.21 - Statív	ks	3	121,00 €	363,00 €
	1.2.22 - Hardisk	ks	10	55,90 €	559,00 €
	1.2.23 - Čítačka kariet	ks	8	16,61 €	132,88 €
	1.2.24 - Skartovačka	ks	3	158,00 €	474,00 €
Skupina výdavku:	1.3 - 518 - Ostatné služby				2 240,00 €
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
Podpoložka výdavku:	1.3.1 - Školiteľ - IKT zručnosti - 3D grafika	Osobohodina	32	35,00 €	1 120,00 €
	1.3.2 - Školiteľ - IKTzručnosti- 2D grafika	Osobohodina	32	35,00 €	1 120,00 €
Skupina výdavku:	1.4 - 512 - Cestovné náhrady				15 737,20 €
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
Podpoložka výdavku:	1.4.1 - Ubytovanie, stravné/diéty a cestovné pre frekventantov vzdelávania (domáce, zahraničné cesty) **	Projekt	1	15 737,20 €	15 737,20 €
Skupina výdavku:	1.5 - 112 - Zásoby				18 611,70 €
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma	Suma
Podpoložka výdavku:	1.5.1 - Školiaci materiál a potreby	Projekt	1	11 955,05 €	11 955,05 €
	1.5.2 - Učebnice a knihy pre mimoškolskú činnosť - čitateľská a jazyková gramotnosť	Projekt	1	2 150,64 €	2 150,64 €
	1.5.3 - Nákup odbornej literatúry pre vzdelávanie zamestnancov v IKT	Projekt	1	274,22 €	274,22 €
	1.5.4 - Špeciálne pomôcky (potreby) pre krúžky audiovizuálnej tvorby a luminografie	Projekt	1	4 231,79 €	4 231,79 €

Skupina výdavku:	1.6 - 352 - Poskytnutie dotácií, príspevkov voči tretím osobám			195,12 €
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma
Podpoložka výdavku:	1.6.1 - Príspevky pre frekventantov (napr. transfer jednotlivcovi alebo škole)	Projekt	1	195,12 €
				Suma

Nepriame výdavky

				Celková výška oprávnených výdavkov
Konkrétny cieľ:	312010021 - 1.2.1 Zvýšiť kvalitu odborného vzdelávania a prípravy reflektujúc potreby trhu práce			9 738,00 €
Podporné aktivity:	1. 312ADF6P0001 - Podporné aktivity			9 738,00 €
				Oprávnený výdavok
Skupina výdavku:	1.1 - 902 - Paušálna sadzba na nepriame výdavky určené na základe nákladov na zamestnancov (nariadenie 1303/2013, čl. 68 ods. 1, písm. b)			9 738,00 €
		Merná jednotka	Množstvo	Jednotková suma
Podpoložka výdavku:	1.1.1 - Paušálna sadzba	Projekt	1	9 738,00 €
				Suma

8.2 Rozpočty partnerov

Nevzťahuje sa

8.3 Zazmluvnená výška NFP

Celková výška oprávnených výdavkov:	136 153,36 €
Celková výška oprávnených výdavkov pre projekty generujúce príjem:	0,00 €
Percento spolufinancovania zo zdrojov EÚ a ŠR:	95,0000 %
Maximálna výška nenávratného finančného príspevku:	129 345,69 €
Výška spolufinancovania z vlastných zdrojov prijímateľa:	6 807,67 €

Predmet podpory NFP

časť B

Zoznam a popis hlavných aktivít Projektu:	
Hlavná aktivita 1	Hlavná aktivita č. 1 - Aktivita pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a pedagógov Podaktivita 1.1 Mimoškolské aktivity- krúžky Začiatok podaktivity: 01/2021 Ukončenie podaktivity: 01/2023 Celková dĺžka realizácie podaktivity: 25 mesiacov V rámci tejto podaktivity sa škola zameria na realizáciu krúžkov zameraných na rozvoj jazykovej, čitateľskej a IKT gramotností, ktoré sú nevyhnutné pre ďalší profesionálny rozvoj žiakov. Jednotlivé mimoškolské činnosti budú realizované na báze dobrovoľnosti mimo povinného rozvrhu žiakov. Zdôvodnenie podaktivity: Mimoškolská činnosť neformálnym spôsobom podporuje zvýšenie záujmu o problematiku zameranú na zvýšenie jednotlivých gramotností, ktoré sú potrebné pre ďalšie profesijné zameranie a odbornosť žiakov školy. Dobrovoľnosť výberu a spôsoby práce majú motivujúci charakter a posilňujú záujem žiakov. Formy práce zamerané na bádanie, skúmanie, kladenie otázok, priestor pre hlbšie vnorenie sa do problémov ako aj praktické formy výučby priamo v teréne spôsobujú väčší záujem žiakov ako samotný výchovno-vzdelávací proces orientovaný na teoretické pochopenie jednotlivých tém. Ciel aktivity: zlepšiť výsledky žiakov v oblasti čitateľskej, IKT a jazykovej gramotnosti prostredníctvom mimoškolských aktivít, zlepšiť kvalitu súčasného výchovno-vzdelávacieho procesu, podporiť hĺbkové učenie, ktorým sa zabezpečí osobný rast a pridaná hodnota žiakov a ich uplatniteľnosť na trhu práce. V rámci tejto podaktivity bude vytvorených 15 krúžkov. Materiálno- technické zabezpečenie krúžkov: škola disponuje čiastočne vlastným materiálno-technickým zabezpečením. Vzhľadom k tomu, že ide hlavne o rozvoj IKT gramotnosti súčasné materiálno-technické vybavenie enormných tempom zastaráva a je potrebné zabezpečiť moderné technológie. V projekte je preto počítané s obstaraním nasledovných didaktických pomôcok: Tablet 5 ks, Okuliare pre virtuálnu realitu 3ks, Notebook 1 ks, Rozkladací altánok 1ks, TV 1ks,Fotoaparát 2ks,Rode RodeLink 2ks,Kamerový stabilizátor 1ks,Audio-Technica kamerový mikroport + hand mikrofón 1ks,Štúdiové svetlo 2ks,Monitor na kameru2ks, Notebooky určené pre grafikov 5ks, Optická myš 5ks,Tlačiareň 2ks, Fotoaparát 2ks, Objektív Sigma 24-70mm 1ks,Objektív

Sigma 35mm 1ks, Brašňa 3ks, Difúzny - svetelný foto stan 1ks, Statív monopod 2ks, Statív 3ks, Hardisk 10ks, Čítačka kariet 8 ks a Skartovačka 3ks. Bližšia špecifikácia jednotlivých zariadení je uvedená v komentáru rozpočtu s vysvetlením využiteľnosti v rámci projektu. Celková žiadaná suma na položku Zariadenie/vybavenie projektu: 24 711,34€.

Priestorové zabezpečenie: Realizácia mimoškolských aktivít budú prebiehať vo vlastných priestoroch školy v učebniach.

1. Krúžok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trh práce

Zdôvodnenie aktivity: Zámerom tejto aktivity je v rámci mimoškolskej činnosti pripraviť našich žiakov do praxe. Skvalitnenie formy vzdelávania študentova nadobúdanie nových praktických zručností a schopností v oblastiach podnikania a financií. Prehĺbiť vedomosti a zručnosti Finančnej gramotnosti. Uplatnenie sa na trhu práce ako zamestnanec alebo ako SZČO, prípadne založenie si vlastného podniku podľa reálneho dopytu trhu. A zároveň poukázať na možnosti regiónu.

Cieľ: nadobudnutie a prehĺbenie teoretických vedomostí a praktických zručností vo finančnej oblasti a v oblasti podnikania, schopnosť využívať poznatky, zručnosti a skúsenosti na efektívne riadenie vlastných finančných zdrojov s cieľom zaistiť seba a svoje domácnosti, preniesť svoje umelecké a ekonomické zručnosti do podnikania, získať skúsenosti z vypracovania podnikateľského zámeru „poznať“ podmienky založenia živnosti alebo malých podnikov zameraných na umeleckú činnosť, poznať finančné produkty (bankové vklady, stavebné sporenie, dôchodkové sporenie – tri piliere, pôžičky – účelové, bezúčelové, spotrebné, rýchle peniaze, podnikateľské úvery, hypotekárny úver, finančný leasing, splátkový predaj), poznať vznik a históriu finančníctva na Slovensku (exkurzia v mincovni Kremnici), rozvíjať kľúčové kompetencie žiakov v komunikácii s finančnými inštitúciami, rozvíjať u žiakov schopnosť orientovať sa na finančnom a kapitálovom trhu „lepšie prospechu žiakov z predmetu ekonomika a finančná gramotnosť“.

Popis: Metodológia aktivity bude pozostávať z prednášok v škole, ktoré budú doplnené exkurziou. Zabezpečenie interaktívnych modelových situácií- hier ktoré sprostredkúva spoločnosť OVB Allfinanz Slovensko zaoberajúca sa poskytovaním finančných služieb a finančného poradenstva. Zúčastnia sa jej žiaci druhého a tretieho ročníka. V rámci exkurzie to bude návšteva a prehliadka mincovne a múzea minci v Kremnici, návšteva živnostenského úradu. Múzeum minci medailí v Kremnici, Mestský hrad v Kremnici-žiaci si môžu pozrieť Expozíciu Líce a rub peňazí. Zúčastnia sa edukačného programu pre školské skupiny, ktoré múzeum ponúka. Vzdelávací program objasňuje tému súčasných foriem a spôsobov finančnej komunikácie a orientácie v oblasti financií. Program sa venuje príbehu peňazí, otázke kto ich vymyslel, čím sú peniaze pre nás dnes, formám platidiel a ponúka návod ako si poradiť s balíkom peňazí. Peniaze a obchod Program z cyklu „Hodiny dejepisu v múzeu“ formou objektového učenia zoznamuje žiakov s konkrétnymi platidlami používanými v jednotlivých historických obdobiach na území dnešného Slovenska. Program žiakom objasňuje problematiku obchodu / obchodovania, resp. potrebu ľudí žijúcich v dávnych dobách vytvoriť sústavu ohodnocovania tovaru a služby peniazmi. Záver programu tvorí animácia, ktorá umožní žiakom vyskúšať si obchodovanie z doby pred používaním mincových platidiel (výmenný obchod). Mincovňa v Kremnici-žiaci majú možnosť vidieť závod na výrobu mincí, ktorý je jedným z najstarších nepretržite vyrábajúcich výrobcov na svete. Ďalej si môžu pozrieť Expozíciu Mincovňa v zmenách času jedinečne zachovanú oblasť s časťami historického

vybavenia z polovice 15 stor. a tiež nové moderné technológie a raziace stroje na výrobu mincí. Jednodňová exkurzia- Návšteva banky v Poprade, kde žiaci majú možnosť získať poznatky z fungovania bank, bankové produkty. Návšteva živnostenského úradu- žiaci sa dozvedia o podmienkach a postupe získania živnostenského oprávnenia.

Výstup: Pracovné listy „Manuál na vypracovanie „Podnikateľského zámeru“, natočenie šotov z modelových situácií „Pracovný pohovor“ Cieľová skupina: žiaci najvyšších ročníkov z dôvodu potreby prípravy pre trh práce

Exkurzie: dôležitým aspektom ako podporiť rozvoj praktických zručností žiakov je formou praktických ukážok, aby si žiaci osvojili svoje teoretické poznatky. Z tohto dôvodu sú v tomto krúžku naplánované exkurzie za účelom rozvoja finančnej gramotnosti. Exkurzia do Kremnice - 20 žiakov+ 2 učelia: ubytovanie 22 osôb*60€/noc + 22 osôb *23,20€/stravné osoba+ 3 vstupy pre 22 osôb+ doprava 657,6€ (190 km*1€/km+stojné168€+190km*1€/km+ DPH). Exkurzia do Kremnice prinesie pohľad žiakom na výrobu a hodnotu mincí, zoznámi sa s numizmaticko-historickou expozíciou líce a rub peňazí. Zúčastnia sa edukačného programu pre školské skupiny, ktoré múzeum ponúka. Vzdelávací program objasňuje tému súčasných foriem a spôsobov finančnej komunikácie a orientácie v oblasti financií. Program sa venuje príbehu peňazí, otázke kto ich vymyslel, čím sú peniaze pre nás dnes, formám platidiel a ponúka návod ako si poradiť s balíkom peňazí. Peniaze a obchod - Program z cyklu „Hodiny dejepisu v múzeu" formou objektového učenia zoznamuje žiakov s konkrétnymi platidlami používanými v jednotlivých historických obdobiach na území dnešného Slovenska. Program žiakom objasňuje problematiku obchodu / obchodovania, resp. potrebu ľudí žijúcich v dávnych dobách vytvoriť sústavu ohodnocovania tovaru a služby peniazmi. Záver programu tvorí animácia, ktorá umožní žiakom vyskúšať si obchodovanie z doby pred používaním mincových platidiel (výmenný obchod). Mincovňa v Kremnici-žiaci majú možnosť vidieť závod na výrobu mincí, ktorý je jedným z najstarších nepretržite vyrábajúcich výrobcov na svete.

Exkurzia do banky do Popradu - cestovné pre 22 osôb *2,60€. Jednodňová exkurzia-Návšteva banky v Poprade, kde žiaci majú možnosť získať poznatky z fungovania bank, bankové produkty. Návšteva živnostenského úradu- žiaci sa dozvedia o podmienkach a postupe získania živnostenského oprávnenia

2. Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v nemeckom jazyku

Zdôvodnenie aktivity: nedostatok materiálov pre vyučovanie regionálnej výchovy pre potreby maturitnej skúšky z NEJ, rozvíjanie čitateľskej gramotnosti v NEJ, vzbudiť záujem o učenie sa cudzieho jazyka

Cieľ: rozvíjanie čitateľskej gramotnosti v nemeckom jazyku, rozvoj slovnej zásoby v jazyku, podpora ústneho prejavu žiaka, podpora písomného prejavu žiaka

Popis: zabezpečenie interaktívnych modelových situácií, využitie spoznávania jazyka hravou formou (vytvoriť hru na spôsob hry Kvarteto s fotkami zaujímavých miest v KK, vytvoriť Lücken text (text s medzerami), na Activeboard vytvoriť interaktívne gramatické cvičenia a texty na rozvoj kľúčovej kompetencie čítanie s porozumením s využitím slovnej zásoby z témy). Výstup: pracovné listy, kartová hra, interaktívne cvičenia

Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov

3. Krúžky Virtuálnej reality

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 2 krúžky v oblasti Virtuálnej reality, avšak každá z nich má v danej oblasti iné zameranie, ktoré je uvedené nižšie v cieľoch aktivity.

Zdôvodnenie aktivity: Verejné priestory historického mesta Kežmarok skrývajú veľký potenciál a predmetom tejto aktivity je využiť kreatívny potenciál študentov ŠUP v Kežmarku. Študenti prostredníctvom návrhov vo virtuálnej a rozšírenej realite môžu inšpirovať, či ponúkať riešenie pre zatraktívnenie verejných priestorov. Tieto návrhy môžu byť následne od prezentované a overované „in situ“ – teda na mieste prostredníctvom najmodernejších vizualizačných postupov. Základom virtuálnej a rozšírenej reality je úsilie o čo najvernejšie zobrazenie a prienik 3D modelov a reálneho sveta ale aj pohyb v priestore a to všetko v reálnom čase. Video tvorbu virtuálnej skutočnosti v ktorej je neodmysliteľnou súčasťou intervencia človeka a vstup do virtuálneho prostredia vo vzájomnej interakcii. Ide o prostredie vymodelované prostriedkami počítačovej techniky, náležitých softvérových jednotiek a programov. Všetky produkty simulujúce skutočnosť. Primárne sa ním chápe vytváranie vizuálneho zážitku zobrazovaného na obrazovke počítača, tabletu, smartfónu, alebo pri použití špeciálnych virtuálnych okuliarov. Všetky deje sa uskutočňujú v reálnom čase, pokiaľ možno s okamžitou odozvou na akciu užívateľa, virtuálny svet a objekty v ňom umiestnené majú trojrozmerný charakter, alebo aspoň vytvárajú jeho dojem. Užívateľovi je umožnené vstupovať do virtuálneho sveta a pohybovať sa v ňom po rozličných dráhach (chodí, lieta, skáče, rýchlo sa presúva na predom definované miesta)Virtuálny svet nie je statický. S jeho časťami môže užívateľ manipulovať. Virtuálne telesá sa pohybujú, ovplyvňujú užívateľa a aj seba navzájom. Po prvých aplikáciách virtuálnej reality v oblasti tvorby počítačových hier vznikla nevyhnutne potreba, aby sa tieto moderné technológie mohli používať aj v priemysle. Navrhovanie interiérov a exteriérov, urbanistické plánovanie, virtuálne výlety či návšteva v planetáriu. Naša škola, učitelia a žiaci v tomto nastupujúcom trende a budúcnosti virtuálneho umeleckého priemyslu potrebuje nadobudnúť skúsenosti. Poznať nové trendy a chrliť aj takýto druh produktu, ktorý umelecký priemysel využíva v mnohých odvetviach a zameraniach. Aktivitu považujeme za nevyhnutnú a potrebnú z dôvodu silného dopytu po takýchto produktoch a nedostatku odborníkov, ktorí v tomto odvetví pracujú. Pokladáme za svoju povinnosť vytvárať priestor na rozvoja umelecké stváranie nového odvetvia kreatívneho priemyslu, ktorému aj vďaka zameraniu našej školy chceme pridávať umeleckú hodnotu.

Cieľ pre krúžok Virtuálna realita 1: zvýšenie zručnosti v IKT prostredníctvom tvorby 3D modelov a prvkov s následnou aplikáciou do virtuálneho prostredia, práca vo virtuálnej a rozšírenej realite.

Cieľ pre krúžok Virtuálna realita 2: zvýšenie zručnosti v IKT prostredníctvom vytvorenia virtuálnej galérie, zatraktívnenie verejného priestoru novými umeleckými prvkami a alternatívami , edukácia spoločnosti a propagácia tvorby vo verejnom priestore

Popis: Študenti vypracujú anketu a na základe jej výsledkov sa budú dizajnéri z SUP KK podieľať na zatraktívnení verejných priestorov (napr. mestská knižnica, čítareň, parky, časť námestia, vestibul kina atď. Na základe ankety a potrieb občanov ale aj návrhov detí z MŠ a ZŠ s cieľom vytvoriť spoluprácu, spätnú väzbu a zatraktívniť tento projekt. Študenti využijú a zároveň rozšíria svoje poznatky najmä z oblastí: interiérový dizajn, navrhovanie, fotografia, priestorová 3d tvorby. Využívanie medzi predmetových vzťahy, rozšíria svoje znalosti nielen v oblasti IKT ale aj prírodovednej gramotnosti pri používaní google earth či iných online aplikáciách potrebných pri realizácii virtuálnych operácií. Svoje návrhy budú musieť nielen vytvoriť s ohľadom na potreby mesta a jeho občanov, ale zároveň ich budú

musieť v dostatočnej miere zrealizovať a prezentovať a podľa určeného rozsahu.
Výstup: produkty virtuálnej a rozšírenej reality so zameraním na Revitalizácia a zatriaktivnenie verejných priestorov v meste Kežmarok, 3D modely a animácie, audiovizuálne záznamy a portfólio, zlepšenie výsledkov v práci v – ikt sektore (lepšie výsledky vo vyučovaní) Cieľová skupina: do tejto aktivity sa zapoja žiaci 3-4 ročníkov z odborov, grafický a priestorový dizajn, fotografický dizajn, propagačné výtvarníctvo.

4. Krúžky Čitateľská gramotnosť I. a II.

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 2 krúžky v oblasti čitateľskej gramotnosti, avšak každá z nich má v danej oblasti iné zameranie.

Zdôvodnenie aktivity: zvýšiť čitateľskú gramotnosť prostredníctvom vzbudení záujmu o čítanie a upriamiť pozornosť na slovenských a svetových spisovateľov 20. a 21. storočia, zlepšiť nepriaznivé výsledky v čitateľskej gramotnosti, ktoré sú pri poslednom meraní stále pod priemerom krajín OECD, rozvoj komunikačných kompetencií

Cieľ: zvýšiť čitateľskú gramotnosť žiakov všetkých ročníkov školy, rozvíjanie komunikačných a argumentačných zručností žiaka, schopnosť viesť diskusiu a prezentovať svoje poznatky a názory

Popis: inovatívnymi formami čítanie diel slovenských a svetových spisovateľov a s následnou diskusiou o prečítaných textoch, zatriaktivnenie čítania na netradičných miestach a spoznávanie slovenských autorov v ich rodnom meste, besedy na vedenie diskusie, príprava literárnych kvízov

Výstup: súbor kvízových otázok, ktoré budú použité v školskom kole literárneho kvízu, fotografie, ktoré prezentované ďalším žiakom, pracovné listy

Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov

Exkurzie: dôležitým aspektom ako podporiť rozvoj praktických zručností žiakov je formou návštevy rodísk slovenských spisovateľov, aby si žiaci upevnili svoje teoretické poznatky. Z tohto dôvodu sú v tomto krúžku naplánované exkurzie za účelom rozvoja čitateľskej gramotnosti.

Exkurzia Orava+ Martin 20 žiakov+ 2 učiteľia: ubytovanie 22 osôb*30€/noc + 22 osôb *23,20€/stravné osoba+ vstupy pre 22 osôb*20 + doprava 585,60€ (320 km*1€/km+stojné 168€+DPH). Návšteva miest spätých s významnými osobnosťami slovenského romantizmu a realizmu.

Exkurzia Kežmarok - Lučenec - cestovné pre 22 osôb *60€/noc+ doprava 729,60€ (440km*1€/km+168€ stojné+ DPH) + stravné 22 osôb*23,20€/osobu+ vstupné 10€/osobu*22 osôb). Návšteva miest spätých s významnými osobnosťami slovenského romantizmu a realizmu.

5. Krúžky Audiovizuálnej tvorby I., II. a III.

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 3 krúžky v oblasti Audiovizuálnej tvorby, pričom každá z nich má iné zameranie na rozvoj IKT zručností.

Zdôvodnenie aktivity: kľúčové kompetencie sú také spôsobilosti a zručnosti, ktoré jednotlivcovi umožňujú úspešne sa začleniť do sociálneho a pracovného života. Medzi najaktuálnejšie kompetencie ktorými disponujú študenti patria

digitálne kompetencie, ktoré sú neoddeliteľnou súčasťou IKT zručností a predpokladov. Je dôležité tieto danosti správne používať, rozvíjať a prepájať s inými predispozíciami ako sú napríklad komunikačné kompetencie v úzkom prepojení s jazykovou gramotnosťou a využívanie komunikačného kanála v správnych intenciách. Škola, ktorej prvoradou úlohou je pripraviť žiakov na život v súčasnej spoločnosti, musí inovovať spôsob prístupu s cieľom zvyšovania efektívnosti výchovno-vzdelávacieho procesu smerom k súčasnej praxi a požiadavkám trhu práce. Potreba propagácie a oslovenia vybraných vrstiev, komunikácia s trhom, produkovanie a vysielanie informácií na rôznych platformách ale aj príliv spätnej väzby ako aj nízka úroveň využitia inovatívnych informačných technológií, preto pokladáme za nevyhnutné rozvíjať IKT znalosti žiakov v oblasti audiovizuálnej tvorby.

Cieľ: tvorba audiovizuálnych produktov a rozvoj IKT zručností prostredníctvom inovatívnych informačných technológií (video, klip, reportáž), poskytnutie prepojenia a plynulej aplikácie interdisciplinárnych odvetví a rozvoj kompetencií žiakov so zreteľom na IKT zručnosti, zvýšenie záujmu a vnútornej motivácie žiakov novými alternatívami, ktoré otvoria príležitosti jednoduchšej adaptácie na trh práce a poskytnutie možností realizácie na úrovni trhového dopitu v oblasti médií a rozvoja IKT zručností a príprava žiakov na túto činnosť so zameraním na technický – vizuálny charakter, ale aj odborný obsahový charakter a teoretická príprava v rámci dramaturgie, plánovania, scenáristiky, jazykovej prípravy

Popis: príprava a zabezpečenie video materiálov potrebných na strih. Práca s celkom, detailom, pohybom v obraze, využitie IKT technológií k naplneniu audiovizuálnej gramotnosti. Jazyková príprava - odborník z praxe, žurnalista, moderátor redaktor (tvorba komentárov, skladba tém, využitie para lingvistických aspektov reči, prejav, vystupovanie, práca s textom, nahrávanie textu, práca s mikrofónom, tvora otázok, konštrukcia príspevku...), dramaturgia a réžia vysielania(prizvaní lektori, formou exkurzií a workshopov v miestnych a lokálnych TV) ako aj využitie a prevádzka techniky s cieľom rozvíjať IKT zručnosti.

Výstup: výstupom bude tvorba mediálnych diel rôzneho charakteru v tematických a realizačných možnostiach žiakov. Vytvorený produkt bude určený hlavne všetkým žiakom našej školy, záujemcom, ale aj absolventom, rodičom, priateľom školy ale aj širokej v verejnosti, nakoľko pôjde o činnosť, ktorá bude verejne sledovateľná v rámci používania mediálnych zariadení. Merateľný výstupom budeme mať možnosť sledovať kvalitatívny posun a zmenu v rozvoji IKT zručností a zlepšenie výsledkov v práci v – ikt sektore (lepšie výsledky vo vyučovaní). Cieľová skupina: žiaci 1.- 4. ročníka – žiaci PV- nemajú v obsahu vzdelávania prácu z videotechnikou

Exkurzie: dôležitým aspektom ako podporiť rozvoj praktických zručností žiakov je formou praktických ukážok, aby si žiaci upevnili svoje teoretické poznatky. Z tohto dôvodu sú v tomto krúžku naplánované exkurzie za účelom rozvoja IKT gramotnosti. Exkurzia do Popradu - cestovné pre 22 osôb *2,60€. Lokálne (Poprad, Kežmarok, SNV) TV zameranie na točenie reportáže s využitím modernej IKT technológie.

Exkurzia do Banskej Bystrice- 20 žiakov+ 2 učitelia: ubytovanie 22 osôb*60€/noc + 22 osôb *23,20€/stravné osoba+ doprava 561,60€ (150 km*1€/km+stojné168€+150km*1€/km+ DPH). Pôjde o workshop: s názvom “Bližšie k praxi“ Banská Bystrica: návšteva regionálnej TV, pre spoznanie práce technikou v televízii.

6. Krúžok Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške

Zdôvodnenie aktivity: Aktivita vyplňa medzeru pri príprave žiakov k maturitnej skúške - praktickej časti odbornej zložky odboru propagačné výtvarníctvo. Konkrétne ide o inšpiračné a informačné zdroje pre také témy, ktoré nie sú publikované alebo len veľmi málo. Napríklad propagácia firmy, obal, autorská kniha, objekt do interiéru, hračka, logo, architektonické riešenie priestoru, šperk...a pod.

Cieľ: podpora pre žiaka a učiteľa. Vytvorenie textov s ilustračnými zábermi týkajúcimi sa konkrétnych projektov, ktoré riešia žiaci v rámci praktickej maturitnej skúšky.

Popis: vzhľadom na to, že každý žiak pracuje v rámci maturitnej skúšky na inom projekte by bolo cieľom vytvorenie stručnej niekoľkostranovej publikácie vo forme poznámok pre každý projekt zvlášť, aby každý žiak mohol dostať do ruky poznámky a mohol začať hneď pracovať. Výstup: zošity vo forme poznámok k danej téme. Texty a obrázky by mali sledovať požadovaný výstup v danom projekte, ktorý je použiteľný v reálnom živote.

Cieľová skupina: žiaci IV. ročníka odboru propagačné výtvarníctvo (2 skupiny v odbore – spolu ide o 20 žiakov). Na základe spracovaných textov, ktoré by prednostne riešili inšpiračné a informačné zdroje pre danú tému, žiaci by dokázali hlavne lepšie a efektívnejšie pochopiť zadanie, lepšie napísať teoretickú prácu a tiež zhotoviť praktickú prácu.

7. Krúžky Rozvoj IKT zručností luminografiou I., II., III a IV.

Realizácia: v rámci projektu sú plánované 4 krúžky v oblasti Luminografie, pričom každá z nich má iné zameranie na rozvoj IKT zručností.

Zdôvodnenie aktivity: maľovanie svetlom sa vo fotografii obvykle nazýva luminografia. Ide o komponovanie obrazu, v mnohých prípadoch abstraktného pomocou svetelného bodu pohybujúceho sa pred statickým fotoaparátom. Pri tejto technike je nevyhnutný dlhý expozičný čas. Táto nezvyčajná no pútava fotografická technika sa realizuje prevažne v podmienkach s nízkym svetelným obsahom. V exteriéroch sa realizuje vo večerných alebo nočných podmienkach. Každá časť nášho Slovenska ukrýva v sebe skvost, ktorý je charakteristický pre danú oblasť. Takouto pýchou východného Slovenska sú neodmysliteľne drevené chrámy, ktoré sú jedinečné a nemožno nikde vo svete nájsť nič im analogické. Ide i pýchu a kultúrnu vzácnosť, ktorú prostredníctvom nášho projektu vyššie spomínanej luminografickej techniky chceme netypickým spôsobom spracovať a fotograficky znázorniť, prírodné a kultúrne bohatstvo regiónu. Pôjde o dotváranie okolia ale aj častí vybraných drevených kostolíkov na východnom Slovensku. Nevyhnutnosť realizovať túto aktivitu vidíme v naliehavosti a potrebe ponúknuť alternatívu, inovatívnosť a nadčasový pohľad v možnostiach vizuálno - umeleckého spracovania a rozvoja zručností v oblasti IKT. Ľudoví stavitelia v týchto stavbách vyjadrili harmóniu duše človeka s prírodou a snahu odpútať sa od všedného života. Tento benefit chcem využiť a predať ďalšiu, modernú rovinu v zachytení spomínaných elementov. Vybrali sme si lokáciu východného Slovenska, zamerali sme sa na architektúru drevených kostolíkov a ich okolia s možnosťou vizuálneho pretvorenia využitím experimentu.

Cieľ: rozvoj zručností v oblasti IKT prostredníctvom vizuálno umeleckého spracovania fotografického projektu, fotografickou technikou luminografie zachytiť a výtvarne dotvoriť výber drevených kostolíkov na území východného Slovenska, teoretická príprava a vzdelávanie žiakov o jednotlivých dokumentovaných miestach, ich špecifikách v rámci kultúrneho bohatstva, prírodných úkazov a rarít s cieľom využiť a aplikovať poznatky z IKT vo vizuálnych výstupoch v abstrahovaných rovinách, pravidelné stretnutia žiakov a učiteľov v čase mimoškolskej činnosti,

spracovávanie, editácia, teoretická príprava a simulácia reálnych výstupov, zefektívnenie práce pedagogického tímu s prepojením a vzájomným obohatením v odvetví tvorby luminografie a zvýšenie záujmu a vnútornej motivácie žiakov novými alternatívami vo fotografii.

Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou I: aktivita zameraná na prácu s expozíciou

Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou II: aktivita zameraná na prácu s expozíciou a grafickým spracovaním fotografií

Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou III: aktivita zameraná na dokumentovanie aktivity, prípravná časť, technická časť

Krúžok Rozvoj IKT zručností luminografiou IV: aktivita zameraná na prácu s expozíciou a svetelným kolorovaním

Popis: práca s technikou príprava materiálov, práca v laboratórnych podmienkach kognitívny rozvoj v oblasti ovládania náležitej techniky, aktivity budú realizované v škole ale aj formou výjazdu k jednotlivým pamiatkam a ich okoliu. V škole bude prebiehať teoretika príprava, vzdelávanie v oblasti práce z technikou. Realizácia modelových situácií, tlač a spracovanie náhľadov a ich grafické spracovanie, organizačné zabezpečenie jednotlivých výjazdov. Spracovanie fotografií. Realizácia v teréne je neoddeliteľnou súčasťou tejto aktivity. Lokality sa budú vyberať na základe dohodnutej spolupráce, prístupnosti a logistiky

Výstup: cyklus fotografií – technika luminografie, video dokument, kalendár

Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov

Praktická časť: Výjazdy k pamiatkam- 6 žiakov+ 2 učitelia: ubytovanie 8 osôb*60€/noc + 8 osôb *23,20€/stravné osoba+ doprava 561,60€ (150 km*1€/km+stojné168€+150km*1€/km+ DPH) *3 výjazdy. Výjazdy ako súčasť krúžkov Luminografie sú nevyhnutné pre finálny výstup. Výstupom týchto krúžkov bude video dokument a kalendár o pamiatkach na Slovensku (drevené kostolíky). Realizácia v teréne je neoddeliteľnou súčasťou tejto aktivity. Lokality sa budú vyberať na základe dohodnutej spolupráce, prístupnosti a logistiky.

8. Krúžok Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ

Zdôvodnenie aktivity: výber tejto aktivity vyplýva z nedostatku jazykových kompetencií, nedostatku písomného prejavu v cudzom jazyku, nezáujem o výučbu cudzieho jazyka tradičnými výchovno-vzdelávacími metódami

Cieľ: zvýšenie jazykovej gramotnosti vo vyučovaní regionálnej výchovy pre potreby maturitnej skúšky z anglického jazyka, zatraktívnenie výučby cudzieho predmetu a rozvoj čitateľskej gramotnosti v anglickom jazyku

Popis: aktivita bude zameraná na rozšírenie slovnej zásoby, pochopenie odprezentovaného textu v cudzom jazyku, využitím interaktívnych a edukačných hier pre rozvoj kognitívnych funkcií u žiakov, podpora ústneho prejavu žiaka formou prezentácií, podpora písomného prejavu žiaka a neposlednom rade zlepšenie prospechu žiakov

Výstup: pracovné listy a interaktívne cvičenia

Cieľová skupina: výber žiakov z jednotlivých ročníkov prevažne žiaci posledného ročníka Špeciálne potreby pre krúžky audiovizuálnej tvorby a luminografie pre žiakov na rozvoj špeciálnych IKT zručností: Tieto pomôcky sú nevyhnutnosť súčasťou pri zvyšovaní IKT zručností žiakov, ktorí sa chcú uplatniť v odbore grafický a priestorový dizajn, fotografický dizajn a propagačné výtvarníctvo. V týchto odboroch je nevyhnutnosťou práca prostredníctvom

počítačovej grafiky v špeciálnych grafických programoch s príslušenstvom na vytvorenie produktov. Drobná technika a materiálne zabezpečenie bude potrebné k aktivite luminografia, audiovizuálne tvorbe ale aj pri jazykovej a čitateľskej gramotnosti pri tvorbe ilustrácii do portfólia. Aladinová lamp, Vývojka pozit /neg, ustaľovač, teplomer na roztoky, filmy...je to materiál na mokrý proces vyvolávania fotografie. Nakoľko sa pri luminografii pracuje s dlhou uzávierkou a sú dôležité expozičné nastavenia, je nevyhnutné aby žiaci vyskúšali aj analógový (klasický) proces. Ten im pomôže pochopiť princíp správnej expozície a následne ho aplikovať do digitálneho procesu. Pamäťové karta, batérie tie sú potrebné k prevádzke a funkčnosti digitálnych fotoaparátov. Svetelná reťaz ,baterky na svetelnú reťaz, Bateria na svietenie – materiál na realizáciu luminografie, nasvetlenie objektov, svetelné efekty v tme atď. Fotorám rôznej veľkosti A2 a viac bude slúžiť na propagáciu výstupov, budú vsadené a vystavené produkty žiakov z jednotlivých aktivít a krúžkov. Dotvorí úroveň a možnosti adekvátnej prezentácie rozvoja kompetencií a znalostí žiakov v jednotlivých aktivitách. Konkrétne množstvá a ceny sú uvedené v priloženom prieskume trhu.

Benefity mimoškolských aktivít pre žiakov:

- zlepšenie schopností pracovať s odbornými textami, rozvoj predstavivosti a logického myslenia žiakov
- rozvoj čítania s porozumením, odbúranie stresu z vyjadrovania a prezentácie vlastnej osoby
- zlepšenie zručností v používaní najmodernejších informačno-komunikačných technológií
- zvýšenie vedomostí a zručností potrebných pre trh práce

Podaktivita 2.1 Vzdelávanie zamestnancov v IKT zručnostiach

Začiatok podaktivity: 01/2021

Ukončenie podaktivity: 01/2023

Celková dĺžka realizácie podaktivity: 25 mesiacov

Zdôvodnenie podaktivity: IKT technológie sú kľúčové pre učiteľov, aby pomohli učiteľom pri poskytovaní inovačných vyučovacích a učebných možností, ale tiež hrajú významnú úlohu v poskytovaní efektívneho školského riadenia. IKT zručnosti sú dôležité aj pre žiakov k pochopeniu základných pojmov, postupov a techník používaných pri práci s údajmi a toku informácií v počítačových systémoch. Buduje sa tak informatická kultúra, t.j. vychováva sa k efektívnemu využívaniu prostriedkov informačnej civilizácie s rešpektovaním právnych a etických zásad používania informačných technológií a produktov. Toto poslanie je potrebné dosiahnuť spoločným pôsobením predmetu informatika a aplikovaním informačných technológií vo vyučovaní iných predmetov, medzi predmetových projektov, celoškolských programov a pri riadení školy. Systematické základné vzdelanie v oblasti IKT a využitia jej nástrojov zabezpečí rovnakú príležitosť pre produktívny a plnohodnotný život obyvateľov SR v informačnej a znalostnej spoločnosti, ktorú budujeme. Keďže sme Škola umeleckého priemyslu, kde sa vyučujú rôzne odborné predmety, zamerané na prácu v grafických programoch, je dôležitá znalosť týchto programov. Obsah učiva predmetov, zameraných na počítačovú grafiku, je zameraný na pochopenie základných pojmov, postupov a techník používaných v počítačovej grafike v počítačových systémoch. Hlavnými dôvodmi, prečo je táto aktivita potrebná, sú: otvorenie nového odboru Dizajn - grafický a priestorový dizajn, ktorý je zameraný na 3D grafiku a inovácia metód výučby, práca

s grafickými programami a s tým súvisiaci inovácia didaktických prostriedkov podľa aktuálnych požiadaviek trhu práce a súčasných trendov.

7. Vzdelávanie pedagogických zamestnancov v rámci IKT zručností – 3D grafika

Ciel aktivity: • zvýšiť IKT gramotnosť učiteľov v grafickom programe 3Ds pre potreby uplatnenia vedomostí a zručností vo výchovno-vzdelávacom procese žiakov. Počet zamestnancov zapojených do školenia: 12 Forma a rozsah školenia: školenie bude prebiehať 20 hodín v priestoroch školy a 2 dni mimo školy. Školenie bude zabezpečovať externý školiťel. 8. Vzdelávanie pedagogických zamestnancov v rámci IKT zručností – 2D grafika

Ciel aktivity: • zvýšiť IKT gramotnosť učiteľov v grafickom programe Adobe Illustrator pre potreby uplatnenia vedomostí a zručností vo výchovno-vzdelávacom procese žiakov

Počet zamestnancov zapojených do školenia: 12 Forma a rozsah školenia: školenie bude prebiehať 20 hodín v priestoroch školy a 2 dni mimo školy. Školenie bude zabezpečovať externý školiťel.

Materiálno- technické zabezpečenie krúžkov: škola bude využívať pri výučbe IKT zručností vlastné zariadenia a didaktické pomôcky zakúpené v rámci mimoškolských aktivít, aby sa tak zabezpečila účelnosť a hospodárnosť vynaložených finančných prostriedkov.

Podaktivita 3.1 Koordinácia projektu

Aktivita bude prebiehať od 01/2021-01/2023 zabezpečovať ju bude projektový riadiaci tím zložený z:

Projektový manažér

Finančný manažér

Administratívny pracovník

Manažér monitorovania

Budú zabezpečovať implementáciu projektu v súlade so Zmluvou o poskytnutí NFP pre úspešné naplnenie cieľov a merateľných ukazovateľov projektu.

Projektový manažér: Interný pracovník pracujúci formou dodatku k pracovnej zmluve, osoba s dostatočnými skúsenosťami a kvalitami na výkon pracovnej pozície. Skúsenosti s implementáciou projektov financovaných z EŠIF. Projektový manažér v navrhovanom projekte bude zodpovedný za dodržiavanie termínov vyplývajúcich zo zmluvy o poskytnutí NFP, overovanie dokumentov a organizovanie stretnutí projektového tímu. Súčasne bude zodpovedný za koordináciu projektu ako aj kontrolu činnosti všetkých aktivít projektu. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa.

Finančný manažér: Interný pracovník pracujúci na dohodu, osoba s dostatočnými skúsenosťami a kvalitami na výkon pracovnej pozície. Skúsenosti s implementáciou projektov financovaných z EŠIF. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa.

Manažér monitoringu osoba s dostatočnými skúsenosťami a kvalitami pre danú pozíciu. Skúsenosti s implementáciou projektov financovaných z EŠIF. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa.

Administratívny zamestnanec bude zabezpečovať administratívne činnosti v projekte a vybraný až po schválení žiadosti o NFP. Bližšia špecifikácia náplne práce je uvedená v časti 7.4 Administratívna a prevádzková kapacita žiadateľa. Počas celej realizácie projektu si budeme uplatňovať nepriame výdavky paušálnou sadzbou.

Horizontálny princíp udržateľný rozvoj: v rámci udržateľného rozvoja hlavný cieľ projektu svojimi aktivitami prispieva k: Posilneniu ekonomického aspektu rozvoja

- zlepšenie prístupu k informáciám a komunikačným technológiám a zlepšenie ich využívania a kvality - aktivity projektu smerujú na zlepšenie využívania informačno-komunikačných technológií. Projekt obsahuje mimoškolskú činnosť viazanú na zlepšenie IKT vedomostí a zručností žiakov ako aj školenia samotných pedagógov v oblasti IKT.
- investovanie do vzdelávania, zručností a celoživotného vzdelávania - projektom získajú žiaci zručnosti v oblasti IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti, čím prispeje k zvýšeniu vzdelanostnej úrovni žiakov a pedagógov Posilneniu sociálneho aspektu rozvoja
- podpora zamestnanosti a mobility pracovnej sily - žiaci a pedagógovia nadobudnuté vedomosti a zručnosti v oblasti IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti budú vedieť využiť v ďalšom uplatnení na trhu práce.

Dopyt po remeselnej činnosti je v súčasnosti väčší a počet absolventov v tejto oblasti absentuje. • podpora sociálneho začlenenia a boj proti chudobe - projekt svojimi aktivitami prispieva aj k podpore sociálneho začlenenia, nakoľko podľa hodnotiacej správy 2018/2019 z celkového počtu žiakov školy bolo 14 integrovaných -individuálne začlenených so špeciálnymi výchovno-vzdelávacími potrebami, z toho dvaja žiaci z uvedeného počtu v priebehu školského roku pracovali s asistentom učiteľa. Realizácia projektu prispeje k integrácii žiakov so ŠVVP a umožní pripraviť týchto ľudí pre aktuálne potreby na trhu práce. Účastníci projektu tak môžu po absolvovaní aktivít – projektu zužitkovať nadobudnuté teoretické vedomosti a praktické zručnosti v praxi, v osobnom, resp. v pracovnom prostredí v dlhodobom časovom horizonte. Vyškolení pedagógovia môžu prenášať výsledky vzdelávania aj na svojich kolegov a spolupracovníkov, ktorí sa vzdelávacích aktivít nezúčastnili a multiplikovať tak efekty projektu na nepriamu cieľovú skupinu.

Horizontálny princíp rovnosť mužov a žien a nediskriminácia:

Prístup k predmetu projektu, t. j. k jednotlivým podaktivitám je zabezpečený rovnako pre obe pohlavia bez akýchkoľvek výhrad alebo obmedzení. Akákoľvek forma diskriminácie na základe rodovej príslušnosti je vylúčená vzhľadom na skutočnosť, že cieľovými skupinami sú v hlavnej miere žiaci Strednej umeleckej školy priemyslu, v ktorej sa rovnako uplatňujú zásady rovnosti mužov a žien a ich nediskriminácie na základe rodovej príslušnosti. Už pri príprave projektu a plánovaní aktivít v čase podania ŽoNFP sa plánovalo s účastníkmi aktivít z radov žiakov a pedagógov bez ohľadu na rodovú príslušnosť. Projekt je taktiež priamo zameraný na znevýhodnené skupiny, nakoľko v samotnej škole sa nachádzajú žiaci so ŠVVP, ktorí sa budú môcť zapájať do projektu. Projekt je v súlade s princípmi

	podpory rovnosti mužov a žien a nediskriminácie podľa článku 7 nariadenia Európskeho parlamentu a Rady (EÚ) č. 1303/2013, ktorým sa stanovujú spoločné ustanovenia o Európskom fonde regionálneho rozvoja , Európskom sociálnom fonde, Kohéznom fonde, Európskom poľnohospodárskom fonde pre rozvoj vidieka a Európskom námornom a rybárskom fonde ktorým sa stanovujú všeobecné stanovenia o EU fondoch a EFFRR/EFRD/ a ktorým sa zrušuje nariadenie Rady (ES) č.1083/2006 (ďalej len "všeobecné nariadenie").
Podporné aktivity Projektu	
Podporné aktivity projektu sú nasledovné:	Paušálna sadzba na nepriame výdavky určené na základe nákladov na zamestnancov (nariadenie 1303/2013, čl. 68 ods. 1,písm. b)



EURÓPSKA ÚNIA

Európsky sociálny fond
Európsky fond
regionálneho rozvojaOPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJEMINISTERSTVO
ŠKOLSTVA, VEDY,
VÝSKUMU A ŠPORTU
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

Rozpočet projektu a komentár k rozpočtu projektu (v EUR na dve desatinné miesta).

Rozpočet projektu a komentár k rozpočtu projektu (v EUR na dve desatinné miesta):												
	Názov položky rozpočtu	Číselník oprávnených výdavkov/skupina výdavkov	ekonomická klasifikácia	Jednotka	Počet jednotiek	Maxim. jednotková cena	Výdavky spolu	Komentár k rozpočtu	Priradenie k aktivitám projektu****	Rizikové položky	menej rozvinutý región (všetky kraje SR)	alokácia viac rozvinutý región (BSK)
A	B	B1	B2	C	D	E	F = D * E	G	I	II	J	K
1. Nepriame výdavky												
1.1	paušálna sadzba	902 - Paušálna sadzba na nepriame výdavky určené na základe nákladov na zamestnancov (nariadenie 1303/2013, čl. 68 ods. 1, písm. b)	637033	projekt	1	9,738.00	9,738.00	paušálna sadzba zahŕňa nepriame výdavky súvisiace s riadením a administráciou projektu - t.j. nepriame personálne výdavky (hlavný manažér projektu, manažér publicity, pracovník IKT, právnik, ekonomický personál - účtovník, personalista, osoba vykonávajúca VO); nájom priestorov, cestovné náhrady, spotrebný materiál, stravné, externé služby (napr. právne služby; zabezpečenie VO), výdavky na informovanie a publicitu atď. Výška paušálnej sadzby je stanovená vo výzve.	1			
1. Spolu							9,738.00					
2. Zariadenie/vybavenie projektu a didaktické prostriedky												
	Zariadenie/vybavenie a didaktické prostriedky						24,711.34					
2.1.1.	(bežný výdavok)	112 - Zásoby	633002/633004	ks			0.00					
2.1.2.1	Tablet	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	633002	ks	5	701.50	3,507.50	Spôsob výpočtu: 5 ks * 701,50 = 3507,50€ Pomôcka pre krúžky Virtuálnej reality, Samsung Galaxy Tab S6 Wi-Fi SM-T860NZBAXEZ resp. ekvivalent, cena určená na základe prieskumu trhu. Konkrétnym cieľom aktivity v ktorej chceme využívať tablety je tvorba virtuálna a rozšírenej reality, ktoré sú súčasťou stále napredujúceho a rozširujúceho IKT segmentu. Je to prostredie vymodelované pomocou počítača a príslušného softvéru simulujúce skutočnosť. Ide o vytváranie vizuálneho zážitku zobrazovaného na obrazovkách, monitoroch, tabletoch, smartfónoch, či za pomoci špeciálnych okuliarov. Nakoľko sme škola zameraná na umelecký priemysel, aktivitu považujeme za nevyhnutnú a potrebnú z dôvodu silného dopytu po takýchto produktoch. Tablet je médium, ktorý bude slúžiť žiakom a učiteľom na prenos, prezentáciu a aplikovanie vytvorených produktov v akomkoľvek prostredí. Keďže ide aj o rozšírenú realitu cieľom je vytvoriť 3D virtuálne produkty a následne ich prezentovať a ďalej s nimi pracovať v danom priestore, či je to exteriér alebo interiér. Jeho váha a veľkosť umožňuje rýchlu a všestrannú prácu v akomkoľvek prostredí, je obratnejší, výdrž batérie má časový rozsah aj niekoľko hodín čo náva možnosť realizovať aj náročnejšie projekty v miestach, kde nie je možné dobiť techniku. Dotykový displej umožňuje rýchle a flexibilné zaobchádzanie aplikácií. Tablet bude spracovávať veľké množstvo dát a hardvérová jednotka bude zaťažovaná na maximum. Preto žiadame model, ktorý poskytuje vyšší výkon a dokáže spracovať realizované projekty bez preťaženia alebo technického zlyhania.	1			

2.1.2.2	Okuliare pre virtuálnu realitu	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	633004	ks	3	570.10	1,710.30	<u>Spôsob výpočtu: $3 \text{ ks} * 570.10 = 1710.30\text{€}$</u> Pomôcka pre krúžky Virtuálnej reality, Oculus Rift S, cena určená na základe prieskumu trhu. Okuliare na virtuálnu realitu sú najviac rozšírené v zábavnom priemysle. Naším zámerom je ich však uplatniť a využiť pri prezentácii projektov, návrhov a virtuálnych diel, ktoré navrhnu a pripravia naši študenti. Nielen žiaci, ale akýkoľvek recipient bude môcť vďaka okuliarom prechádzať virtuálnu galériu, obzerať virtuálne sochy, bude môcť vchádzať do vymodelovaných budov. Okuliare budú pomôckou, ktorá bude slúžiť na výstup a propagáciu projektu. Základom virtuálnej reality je snaha o čo najvernejšie zobrazenie priestorových modelov a scén, manipulácia s nimi, tvorba reálneho sveta, jeho určitej časti so všetkými svojimi zákonitosťami a pravidlami, pohyb v trojrozmernom priestore a to všetko v reálnom čase. Pritom sú využívané základné postupy z oblasti počítačovej grafiky. Zjednodušene povedané, okuliare, ktoré si nasadíme na hlavu je zariadenie v ktorom sa nachádzajú dva, alebo jeden displej. V podstate musí mať každé oko vlastný displej alebo časť obrazovky. Po nasadení tohto headsetu sa môžete pozerat' doľava, doprava, hore a dole, vytvoriť tak 360-stupňové otočenie. Počas otáčania sa vám bude meniť prostredie.	1			
2.1.2.3	Notebook	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	713002	ks	1	1,801.70	1,801.70	<u>Spôsob výpočtu: $1 \text{ ks} * 1801.70 = 1801.70\text{€}$</u> Pomôcka pre krúžky Virtuálnej reality-MSI GL65 9SFK-451CZ alebo ekvivalent/ i7-9750H Coffeelake/16GB RAM/512GB SSD + 1TB HDD /GF RTX2070, 8GB/15.6" . 1920x1080 FHD / Win10 resp. ekvivalent, cena určená na základe prieskumu trhu. Tvorba a programovanie virtuálnej a rozšírenej reality si vyžaduje silnú, výkonnú a rýchlu hardvérovú jednotku, ktorá umožní príslušnému softvéru plynulý a nenarušený priebeh. Požadované notebooku budú využívané pri modelovaní a programovaní zložitých zostáv a štruktúr, ktoré budú obsahovať veľké množstvo dát. Ich využitie bude aj pri samotnej projekcii a prezentácii virtuálnej a rozšírenej reality v prepojení na vyššie spomínané okuliare. Počítač generuje nový obraz najmenej desaťkrát za sekundu, aby obraz nebol trhaný a aby nebol oneskorený oproti užívateľovým pohybom. Preto má každý desktopový VR headset odporúčané požiadavky pre kvalitný počítač.	1			
2.1.2.4	Rozkladací altánok	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	633004	ks	1	690.00	690.00	<u>Spôsob výpočtu: $1 \text{ ks} * 690 = 690\text{€}$</u> Pomôcka pre krúžky Virtuálnej reality, 3X6M (červený) resp. ekvivalent, cena určená na základe prieskumu trhu. Projekt virtuálnej a rozšírenej reality chceme realizovať nielen v škole ale zámerom je prepojenie školy s vonkajším svetom a spoločnosťou. Virtuálne produkty chceme prezentovať aj v exteriéroch, na námestiach, v parku. Potreba stanu, altánku je v ochrane vzácnnej techniky a pred priamym slnečným žiarením alebo vplyvom počasia. Z vlastných zdrojov si škola nemôže dovoliť zadovážiť takýto produkt. Je potrebný v druhej časti realizácie projektu. Vsadenie jednotlivých projektov do prostredia a ich následného prezerania. Napr. Žiaci budú pracovať na kolekcii drobnej architektúry, ktorú vytvorila v 3D programoch pomocou príslušného softvéru nasadia geolokáciu do virtuálneho prostredia. Na danom mieste postavíme stan, v ktorom bude príslušenstvo virtuálnej a rozšírenej reality, 3D okuliare ale aj TV pre študentov, ktorý poslúži ako náhľadový monitor. Vďaka altánku môžeme prezentovať projekt na akomkoľvek mieste, technika bude chránená a interakcia spoločnosti vyššia nakoľko žiaci budú môcť prezentovať svoju činnosť a nadobudnuté zručnosti aj iným.	1			

2.1.2.5	TV	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	633004	ks	1	599.00	599.00	<u>Spôsob výpočtu: 1 ks * 599 = 599 €</u> Pomôcka pre krúžky Virtuálnej reality, televízor Samsung UE55RU7402 resp. ekvivalent, cena určená na základe prieskumu trhu. Televízia alebo obrazovka so širokou uhlopriečkou je potrebná k aktivite virtuálna realita. Ide konkrétne o premietanie, zobrazenie a vysielanie súbežných situácií, ktoré sú vysielané v 3D okuliarech. V projekte bude splňať niekoľko funkcií. Rozšírený náhľadový monitor. (môžu súbežne sledovať viac študentov, nielen ten, kto má okuliare. Kontrola – v prípade, že nastanú komplikácie v dejisku vnímanom cez virtuálne okuliare, vieme hneď adekvátne reagovať a nájsť chybu, pomôcť bez toho, aby sa okuliare a príslušenstvo muselo skladať z hlavy dolu. Slúžia ako náhľadový monitor pri vysvetľovaní a prezentácii jednotlivých elementov či produktov vytvorených našimi študentami.	1			
2.1.2.6	Fotoaparát	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	633004	ks	2	919.00	1,838.00	<u>Spôsob výpočtu: 2ks*919= 1938€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, SONY ALPHA A6300 ČIERNY + 16-50 MM resp. ekvivalent, cena určená na základe prieskumu trhu. Ako sme uviedli pri charakteristike, hlavným cieľom tejto aktivity je tvorba audiovizuálnych produktov a rozvoj IKT zručností prostredníctvom inovatívnych informačných technológií. Ide o tvorbu videí a ich formálne a obsahové uchopenie v rámci IKT kompetencií v prepojení s mediálnou gramotnosťou. K realizácii a naplneniu tejto aktivity je potrebné technické vybavenie, vďaka ktorému budeme môcť vzdelávania žiakov realizovať. Požadovaný model fotoaparátu poskytuje vynikajúci obraz s veľmi dobrým výkonom šumu, a tiež ponúka jedno z najmodernejších možností videa, ktoré sú k dispozícii v tejto cenovej kategórii. Jeho multifunkčnosť, nadväzovosť kvality, kompaktnosť ponúka technológiu primeranú a porovnateľnú s profi príslušenstvom.	1			
2.1.2.7	Rode RodeLink	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	633004	ks	2	329.00	658.00	<u>Spôsob výpočtu: 2ks*329= 658€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, Filmmaker - Kamerový mikroport Rode + klopový mikrofón, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Kompletný set pre bezdrôtový prenos zvuku, obsahuje vysielateľ, prijímač a klopový mikrofón. Prijímač je možné upevniť aj do sánok DSLR fotoaparátu. Ide o kompletný mikroportový zvukový set s dosahom až 100m. Jeho využitie je všestranne a jeho potrebnosť je vysoká. Využíva sa pri rozhovoroch, dialógoch. Väčšina aktivít, ktoré budú realizované v tomto projekte budú s využitím tohto multifunkčného setu. Nahraný zvuk sa dá následne upravovať, vrstviť a všestranne využiť na ďalšie pracovné.	1			
2.1.2.8	Kamerový stabilizátor	022 - Samostatné hnutelné veci a súbor hnutelných vecí	633004	ks	1	369.00	369.00	<u>Spôsob výpočtu: 1ks*369= 369€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, 1 DJI Ronin-SC (DJI RON44) kamerový stabilizátor resp. ekvivalent, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Ronin stabilizátor je prístroj, pomôcka, vďaka ktorej dosiahneme stabilný obraz aj pri dynamickom pohybe. Vďaka nemu dosiahneme hladký filmový záber aj pri pohybe. V súčasnosti sa využíva vo veľkej miere a nahrádza množstvo iných komponentov a príslušenstiev. Vybrali sme taký ktorý je kompatibilný s vyššie uvedeným fotoaparátom. podporuje širokú škálu kamier a objektívov, pričom spĺňa prísne výkonové normy. Prevádzka takéhoto zariadenia si vyžaduje skúsenosť a cvik. Jeho ovládanie a využívanie v praxi u študentov skvalitní a zefektívni IKT zručnosti v priestore audiovizuálnej tvorby.	1			

2.1.2.9	Audio-Technica kamerový mikroport + hand mikrofon System 10 ATW-1702, resp. ekvivalent	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	1	373.00	373.00	<u>Spôsob výpočtu: 1ks*373= 373€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, cena stanovená na základe prieskumu trhu. K tvorbe audiovizuálnych produktov a k rozvoju IKT zručností patrí aj práca so zvukom. V projekte žiadame aj o ručný bezdrôtový mikrofónov. Vďaka nemu môžeme nahrávať čistý zvuk bez ruchov a neželaných zvukov aj v hlučnom prostredí. Vyššie v tabuľke sú tiež mikrofóny, ktoré fungujú na inej platforme a sú využiteľné len pre dvojicu(napr: beseda) re viac ľudí kladenie otázok, flexibilnejšie využitie žiadame tento model. Inak nebude sedieť s fotoaparátom	1			
2.1.2.10	Štúdiové svetlo	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	2	249.00	498.00	<u>Spôsob výpočtu: 2ks *249 = 498€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, LED LIGHT 600 BI-COLOR 3200 / , 5600K resp. ekvivalent, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Svetlo je veľmi dôležitý prvok vo fotografii a pri videu, či už pre tvorbu v exteriéri, tak v ateliéri. Svetlo a nasvietenie objektu tvorí samostatnú kapitolu v audiovizuálnej tvorbe. Nakoľko chceme poňať aj tento aspekt a žiakov naučiť pracovať aj s touto premennou rozhodli sme sa žiadať aj o takéto vybavenie. Ide o nenáročný a ekonomický výber. Kvalita a rozsah postačuje na možnosti vzdelávania v práci s umelým dosvetením. Tento atribút je úmerný s nastavením fotoaparátu a využívanie svetiel nielen skvalitní zorné pole a snímanú scénu, ale ponúkne iné možnosti nastavení foto techniky.	1			
2.1.2.11	Monitor na kameru	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	2	219.00	438.00	<u>Spôsob výpočtu: 2ks*219=438€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, Lilliput A5 - Prenosný 5" monitor 4K HDML, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Náhľadový monitor na kameru považujeme za neoddeliteľnú súčasť a pomôcku pri rozvíjaní IKT zručností v procese audiovizuálnej tvorby. Vyššie žiadaný fotoaparát Sony alfa ma svoj integrovaný displej. Tento náhľadový monitor vsunutý na kolajničku(bajonet) fotoaparátu a ponúkne žiakom variabilnejšie možnosti práce pri snímaní a nastaveniach. Väčšia kontrola kompozície, farebnosti, vyváženia bielej a iné.	1			
2.1.2.12	Notebooky určené pre grafikov	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633002	ks	5	1,060.00	5,300.00	<u>Spôsob výpočtu: 5ks*1060= 5300€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, Výkonná grafická karta nVidia z rady Quadro alebo GeForce GTX. Výkonný procesor Intel Core i5, cena stanovená na základe prieskumu trhu uhlopriečka monitora od 15.6", pričom rozlíšenie by malo byť Full HD (1920 x 1080 pix) a vyššie (Quad HD, 4k UHD) Operačná pamäť: RAM 8GB,SSD 512GB. Krúžok audiovizuálnej tvorby je postavený na IKT technológiách a nadobudnutých zručnostiach ktoré sú prudko prepojené a na seba navzájom nadväzujú. Video, zvuk sa spracováva v PC. Obsahuje množstvo krokov a operácií, ktoré musia žiaci zvládnuť. Proces tvorby videa sa skladá, z prípravnej časti, kde získavame, tvoríme a pripravujeme materiál a potom z časti spracovania k čomu potrebujeme hardverové jednotky pre žiakov. Strihom videa sa rozumie zloženie série záberov tak, aby šli za sebou. V praxi to potom vyzerá tak, že nafilmujete viac materiálu, ako potrebujete. Potom sa v strižni dlhé zábery zostrhnú – skrátiata.	1			
2.1.2.13	Optická myš	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633002	ks	5	23.90	119.50	<u>Spôsob výpočtu: 5ks*23.90= 119.50€</u> Pomôcka určená pre krúžky Audiovizálnej tvorby, Myš drôtová, optická, 1000DPI, 3 tlačidlá, symetrická, veľkosť M, USB, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Ide o zariadenie potrebné k uľahčeniu a efektívnosti práce s notebookom. Rýchlejšie orientácia na monitore, vyššia produktivita práce. Technický prvok bude súčasťou žiadaných notebookov v aktivite virtuálna realita a audiovizuálna tvorba.	1			

2.1.2.14	Tlačiareň	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633002	ks	2	237.90	475.80	Spôsob výpočtu: $2ks * 237,90 = 475,80€$ Pomôcka určená pre jazykovú a čitateľskú gramotnosť, Canon i-SENSYS MF643Cdw resp. ekvivalent, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Sme špecifickou školou s umeleckým zameraním a každý žiak pracuje v rámci maturitnej skúšky na inom projekte. Ako bolo deklarované v popise aktivity, cieľom je vytvorenie stručnej niekoľkostranovej publikácie vo forme poznámok pre každý projekt zvlášť, aby každý žiak mohol dostať do ruky poznámky a mohol začať hneď pracovať. Podpora pre žiaka a učiteľa. Vytvorenie textov s ilustračnými zábermi týkajúcimi sa konkrétnych projektov, ktoré riešia žiaci v rámci praktickej maturitnej skúšky. Tlačiareň by slúžila na samostatnú produkciu a tlač materiálov, ktoré by i študenti zostavili.	1			
2.1.2.15	Fotoaparát	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	2	1,098.00	2,196.00	Spôsob výpočtu: $2ks * 1098 = 2196€$ Pomôcka určená pre krúžky Luminografie, ide o fotoaparát Nikon D750 resp. ekvivalent, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Luminografia je staršia technika známa aj ako „light painting“, čo znamená kresba svetlom. Ide o fotografovanie objektov v tme počas dlhej expozície a súčasným dotváraním pomocou svetla. Takého fotografie si vyžadujú špecializované fotografické prislúšenstvo a techniku čo sa týka fotoaparátu ale aj objektivov. Tento druh digitálnej zrkadlovky ktorú žiadame, zaradujeme medzi profesionálne fotoaparáty. Svojím technickým rozsahom zvládne vytvoriť kvalitné fotografie v podmienkach s malým množstvom svetla a dlhou expozíciou. Ide o Full frame technológiu. Full Frame označuje rozmer obrazového snímača, ktorý svojou veľkosťou zodpovedá veľkosti políčka 35 mm filmu. Full Frame snímačom sú osadené pokročilé digitálne zrkadlovky s kvalitným obrazom a možnosťou regulovať dĺžku expozície aj v nočných podmienkach vždy s kvalitným výstupom.	1			
2.1.2.16	Objektív Sigma 24-70mm	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	1	1,299.00	1,299.00	Spôsob výpočtu: $1ks * 1299 = 1299€$. Pomôcka určená pre krúžky Luminografie, Objektív Sigma 24-70mm f/2.8 DG OS HSM Art, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Fotoaparát bez objektívu nedokáže vytvoriť fotografiu. Je to okolo fotoaparátu. Vyššie v tabuľke sme žiadali full frame fotoaparát. K nemu treba prislúšne objektívy s požadovanou ohniskovou vzdialenosťou (24-70) je to možnosť objektívu približovať a vzdďaľovať záber. Nakoľko práca luminografie bude realizovaná aj v teréne. Bude využívaná rôzna ohnisková vzdialenosť. Popri tom však musíme brať zreteľ na fakt, že celý proces bude pri nízkom osvetlení z toho dôvodu žiadame objektívy s vysokou citlivosťou.	1			
2.1.2.17	Objektív Sigma 35mm	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	1	839.00	839.00	Spôsob výpočtu: $1ks * 839 = 839€$. Pomôcka určená pre krúžky Luminografie, Objektív Sigma 35mm f/1.4 DG HSM Art, baj. Nikon, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Tento objektív má pevné ohnisko (nedá sa zoomovať) výhodou je že má vynikajúcu svetelnosť f/1,4 čo znamená že vďaka nemu vieme vytvoriť profesionálne fotografie aj pri nízkom svetle. Využitie bude mať vo všetkých fázach projektu, pri fotodokumentácii, teoretickej príprave ale aj pri samotných výstupoch.	1			
2.1.2.18	Brašňa	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	3	115.56	346.68	Spôsob výpočtu: $3ks * 115,56 = 346,68€$. Pomôcka určená pre krúžky Luminografie, pomôcka na odkladanie fotoaparátov a prislúšenstva, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Brašňa na fototechniku spĺňa viacero funkcií. Predovšetkým ide o systematické uskladnenie vďaka prispôbeným priečkam na objektívy, samotné telo fotoaparátu či drobné prislúšenstvo ako sú pamäťové karty, káble, nabíjačky a iné. Nakoľko sa bude fotografovať aj v exteriéri či v teréne, bude slúžiť na prenos. Chráni techniku red nárazom či poveternostnými vplyvmi počasia.	1			

2.1.2.19	Difúzny - svetelný foto stan	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	1	90.00	90.00	Spôsob výpočtu: $1\text{ks} \times 90 = 90\text{€}$. Pomôcka určená pre krúžky Luminografie, Difúzny - svetelný foto stan 150 x 150 cm, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Pri aktivite luminografia budeme pracovať s fotografovaním architektúry ale aj samostatných prvkov ktoré ju vystihujú. Na porovnanie a vytvorenie kontrastu budeme používať fotky realizované luminografiou ale aj produktové fotografie toho istého predmetu nasnímané vo fotostane. Veľký difúzny svetelný stan, slúži pre dokonalý rozptyl svetla a eliminovanie svetelných odleskov pri fotografovaní skla, kovov a iných problematických predmetov pre produktovú fotografiu.	1			
2.1.2.20	Statív monopod	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	2	16.99	33.98	Spôsob výpočtu: $2\text{ks} \times 16.99 = 33.98\text{€}$. Pomôcka určená pre krúžky Luminografie, Statív monopod určený na málo dostupné miesta, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Monopod je náhrada fotografického statívu, využíva sa tam kde nie je vhodné využiť statív (trojnožku) z dôvodu nerovnosti terénu alebo pri potrebe rýchlej a flexibilnej priestorovej zmeny. Využitie bude mať pri aktivite luminografia, ale aj pri aktivite audiovizuálna tvorba pri dokumentovaní akcii, tvorbe reportáže.	1			
2.1.2.21	Statív	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	3	121.00	363.00	Spôsob výpočtu: $3\text{ks} \times 121 = 363\text{€}$. Pomôcka určená pre krúžky Luminografie, Robustný celokovový statív vybavený odnímateľnou videohlavou, Videostatív EL-650 s fluidnou hlavou resp. ekvivalent, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Tento statív, mohutný pevný bude tvoriť hlavný záber počas luminografie. Dlhá expozícia, si vyžaduje pevnosť a stabilitu. Aby fotografia bola ostrá aj pri snímaní niekoľko minútovej expozície.	1			
2.1.2.22	Hardisk	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633002	ks	10	55.90	559.00	Spôsob výpočtu: $10\text{ks} \times 55.90 = 559\text{€}$. Pomôcka určená pre všetky krúžky, minimálne parametre: externý 2,5-palcový pevný disk s podporou superrýchleho štandardu USB 3.0, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Všetky realizované krúžky budú realizované tak, že okrem vzdelávania a rozvíjania daných kompetencií a nadobúdania zručností budú vznikať aj digitálne a mediálne produkty. Hard disky budú slúžiť na ich archiváciu, prenos a uloženie.	1			
2.1.2.23	Čítačka kariet	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	8	16.61	132.88	Spôsob výpočtu: $8\text{ks} \times 16.61 = 132.88\text{€}$. Pomôcka určená pre všetky krúžky, minimálne parametre: pasívny 3-portový HUB a čítačka pamäťových kariet v jednom, cena stanovená na základe prieskumu trhu. Čítačka kariet je zariadenie, ktoré bude potrebné k realizácii všetkých aktivít kde bude akýmkoľvek spôsobom využívané fotografická technika. Čítačka chráni telo fotoaparátu, nakoľko sa nesťahujú dáta priamo z prístroja ale iba z karty. Tým predlžujem životnosť a eliminuje poškodenia. Pamäťové karty, ktoré čítačka, načítava, budú slúžiť nielen ako úložiska fotografií, videí ale aj ako archív dát, ktoré sa pomocou čítačky môžu presúvať a spracovávať.	1			
2.1.2.24	Skartovačka	022 - Samostatné hnuteľné veci a súbor hnuteľných vecí	633004	ks	3	158.00	474.00	Spôsob výpočtu: $3\text{ks} \times 158 = 474\text{€}$. Pomôcka určená pre všetky krúžky, minimálne parametre: Skartovač je potrebným vybavením k realizácii aktivít. Bude pomáhať a predchádzať nežiaducemu úniku dát a informácií. Množstvo tlačív a dokumentov kde sú osobné údaje, tlačivá ale aj CD nosiče je potrebné znehodnotiť a odovzdať na recykláciu.	1			
2.1.3.	licencia (bežný výdavok)	112 - Zásoby	63018	ks	0	0.00	0.00					

2.1.4.	výdavok)	014 - Oceniteľné práva	711004		0	0.00	0.00					
2.1..5.	softvér (bežný výdavok)	112 - Zásoby	635009/633013		0	0.00	0.00					
2.1.6.	softvér (kapitálový výdavok)	013 - Softvér	711003		0	0.00	0.00					
2.1.7.	... Iné (doplniť)				0	0.00	0.00					
2.2.	hmotného/nehmotného majetku						0.00					
2.2.1.	nehmotného majetku	551 - Odpisy	mesiac		0	0.00	0.00					
2.2.2.	hmotného majetku	551 - Odpisy	mesiac		0	0.00	0.00					
2.	Spolu						24,711.34					
3. Koordinácia projektu												
3.1.	činnosti						33,264.00					
3.1.1.	Projektový manažér	521 - Mzdové výdavky	610620	osobohodina	480	21.60	10,368.00	Projektový manažér- pracovná náplň: zodpovedá za implementáciu projektu v súlade so zmluvou o NFP a v súlade s časovým harmonogramom aktivít projektu,zodpovedá za napĺňanie merateľných ukazovateľov projektu, koordinuje monitorovanie projektu, publicitu projektu ako aj verejné obstarávanie v rámci projektu. Zodpovedá za komunikáciu s SO, prípravu monitorovacích správ, koordinuje všetky čiastkové úlohy počas implementácie projektu.Cena obvyklá v danom mieste a čase a stanovená na základe prieskumu trhu. Spôsob výpočtu: Celkové množstvo odpracovaných hodín na projekte 480 hod (20 hodín mesačne*24 mesiacov)* 16€= 7680€. Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 16€*0,3495=5,60€	1			
3.1.2.	Finančný manažér	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	480	14.00	6,720.00	Finančný manažér- pracovná náplň: zodpovedá za riadne finančné riadenie projektu v súlade so schváleným rozpočtom, zodpovedá za čerpanie položiek rozpočtu v súlade s implementáciou a časovým harmonogramom, zodpovedá za prípravu žiadostí o platbu spolu s podpornou dokumentáciou, sleduje oprávnenosť jednotlivých výdavkov rozpočtu a správnosť účtovných operácií. Cena obvyklá v danom mieste a čase a stanovená na základe prieskumu trhu. Spôsob výpočtu: Celkové množstvo odpracovaných hodín na projekte 480 hod (20 hodín mesačne*24 mesiacov)*14€=6720€.	1			
3.1.2.1.	Finančný manažér- odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	2,347.20	2,347.20	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 14€*0,3495=4,89€	1			
3.1.3.	Administratívny pracovník - RNDr. Tatiána Grandová	521 - Mzdové výdavky	610620	osobohodina	480	12.62	6,057.60	Administratívny pracovník- pracovná náplň: vykonáva administratívnu a odbornú podporu projektu; spracováva podklady pre implementáciu projektu v súlade s časovým harmonogramom a rozpočtom projektu; zabezpečuje spracovanie prieskumov trhu pre potreby projektu, administratívna príprava a kontrola podkladov do ŽoP, monitorovacích správ, zabezpečuje spracovanie podkladov pre účtovníctvo, štátnu pokladnicu, pre personalistiku, mzdovú agendu, evidenciu majetku; administratívna agenda (napr. spracovanie cestovných príkazov); zabezpečuje komunikáciu s účastníkmi aktivít Celkové množstvo odpracovaných hodín na projekte 480 hod = 20 hodín mesačne*24 mesiacov. Cena obvyklá v danom mieste a čase a stanovená na základe tarifného platu (1526€/plat*12 mesiacov= 18312€/1957,5(počet hodín) = 9,35€*0,3495(odvody)= 3,26€(odvody)+9,35€ (hodinový tarif)= 12,62€	1			

3.1.4.	Manažér monitorovania	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	480	12.00	5,760.00	Manažér monitorovania- pracovná náplň: vykonáva priebežné sledovanie pokroku projektu, • zodpovedá za správne evidovanie výsledkov projektu a vypracovanie monitorovacích správ, doplňujúcich monitorovacích údajov a informácií pre SO v rámci riadenia projektu. <u>Spôsob výpočtu:</u> Celkové množstvo odpracovaných hodín na projekte 480 hod (20 hodín mesačne*24 mesiacov) * 12€ = 5760€. Cena obvyklá v danom mieste a čase a stanovená na základe prieskumu trhu.	1			
3.1.4.1.	Manažér monitorovania- odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	2,011.20	2,011.20	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 12€*0,3495=4,19€.	1			
3.2	výdavkov						0.00					
3.2.1.	I.	výdavky	642014	projekt	0	0.00	0.00					
3.2.2.	II.	910 - Jednotkové výdavky	642014	projekt	0	0.00	0.00					
3.2.3.	 ďalšie (doplniť)											
3.	Spolu						33,264.00					
Aktivity pre zvýšenie IKT, jazykovej a čitateľskej gramotnosti a zručností žiakov a 4. pedagógov												
4.1.	Personálne výdavky interné - odborné činnosti						31,656.00					
4.1.1.	Pedagogický zamestnanec č.1 Krúžok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trhu práce	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	6.58	1,579.20	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja čitateľskej gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*6,58€= 1579,20€	1			
4.1.1.1.	Pedagogický zamestnanec č.1 Krúžok: Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu na trhu práce - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	552.00	552.00	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 6,58€*0,3495=2,30€ * 240 hodín = 552€.	1			
4.1.2.	Pedagogický zamestnanec č.2 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v NJ	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	5.82	1,396.80	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja jazykovej gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*5,82€= 1396,80€..	1			
4.1.2.1.	Pedagogický zamestnanec č.2 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v NJ - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	487.20	487.20	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 5,82€*0,3495=2,03€ * 240 hodín = 487,20€.	1			
4.1.3.	Pedagogický zamestnanec č.3 Krúžok: Virtuálna realita I	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	5.68	1,363.20	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*5,68€= 1363,20€..	1			
4.1.3.1.	Pedagogický zamestnanec č.3 Krúžok: Virtuálna realita I - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	477.60	477.60	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 5,68€*0,3495=1,99€ * 240 hodín = 477,60€.	1			

4.1.3.2	Pedagogický zamestnanec č. 4 Krúžok: Virtuálna realita II	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	4.96	1,190.40	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*4,96€= 1190,40€..	1			
4.1.3.2.1	Pedagogický zamestnanec č. 4 Krúžok: Virtuálna realita II - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	417.60	417.60	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 4,96€*0,3495=1,74€ * 240 hodín = 417,60€.	1			
4.1.4.1	Pedagogický zamestnanec č.5 Krúžok: Čitateľská gramotnosť I	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	5.82	1,396.80	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja čitateľskej gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*5,82€= 1396,80€..	1			
4.1.4.1.1	Pedagogický zamestnanec č.5 Krúžok: Čitateľská gramotnosť I - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	487.20	487.20	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 5,82€*0,3495=2,03€ * 240 hodín = 487,20€.	1			
4.1.4.2	Pedagogický zamestnanec č.6 Krúžok: Čitateľská gramotnosť II	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	7.51	1,802.40	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja čitateľskej gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*7,51€= 1802,40€..	1			
4.1.4.2.1	Pedagogický zamestnanec č.6 Krúžok: Čitateľská gramotnosť II - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	631.20	631.20	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 7,51€*0,3495=2,63€ * 240 hodín = 631,20€.	1			
4.1.5.1	Pedagogický zamestnanec č.7 Krúžok: Audiovizuálna tvorba I	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	8.31	1,994.40	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*8,31€= 1994,40€..	1			
4.1.5.1.1	Pedagogický zamestnanec č.7 Krúžok: Audiovizuálna tvorba I -odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	696.00	696.00	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 8,31€*0,3495=2,90€ * 240 hodín = 696€.	1			
4.1.5.2	Pedagogický zamestnanec č.8 Krúžok: Audiovizuálna tvorba II	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	5.74	1,377.60	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*5,74€= 1377,60€..	1			
4.1.5.2.1	Pedagogický zamestnanec č.8 Krúžok: Audiovizuálna tvorba II -odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	480.00	480.00	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 5,74€*0,3495=2,00€ * 240 hodín = 480€.	1			
4.1.5.3	Pedagogický zamestnanec č.9 Krúžok: Audiovizuálna tvorba III	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	5.64	1,353.60	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti. Spôsob výpočtu: 240 hodín*5,64€= 1353,60€.	1			

4.1.5.3.1.	Pedagogický zamestnanec č.9 Krúžok: Audiovizuálna tvorba III - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	472.80	472.80	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: $5,64\text{€} * 0,3495 = 1,97\text{€} * 240 \text{ hodín} = 472,80\text{€}$.	1			
4.1.6.1.	Pedagogický zamestnanec č.10 Krúžok: Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	9.01	2,162.40	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja jazykovej a čitateľskej gramotnosti..Spôsob výpočtu: $240 \text{ hodín} * 9,01\text{€} = 2162,40\text{€}$.	1			
4.1.6.1.1.	Pedagogický zamestnanec č.10 Krúžok: Jazyková a čitateľská gramotnosť ako pilier pri tvorbe inšpiračných zdrojov k praktickej maturitnej skúške - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	756.00	756.00	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: $9,01\text{€} * 0,3495 = 3,15\text{€} * 240 \text{ hodín} = 756\text{€}$.	1			
4.1.7.1.	Pedagogický zamestnanec č.11 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou I.	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	6.40	1,536.00	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti.Spôsob výpočtu: $240 \text{ hodín} * 6,40\text{€} = 1536\text{€}$.	1			
4.1.7.1.1.	Pedagogický zamestnanec č.11 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou I. - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	537.60	537.60	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%.Spôsob výpočtu: $6,40\text{€} * 0,3495 = 2,24\text{€} * 240 \text{ hodín} = 537,60\text{€}$.	1			
4.1.7.2.	Pedagogický zamestnanec č.12 Krúžok: Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou II.	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	5.91	1,418.40	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti.Spôsob výpočtu: $240 \text{ hodín} * 5,91\text{€} = 1418,40\text{€}$.	1			
4.1.7.2.1.	Pedagogický zamestnanec č.12 Krúžok: Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou II. - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	496.80	496.80	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: $5,91\text{€} * 0,3495 = 2,07\text{€} * 240 \text{ hodín} = 496,80\text{€}$.	1			
4.1.7.3.	Pedagogický zamestnanec č.13 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou III.	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	8.31	1,994.40	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu nimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti.Spôsob výpočtu: $240 \text{ hodín} * 8,31\text{€} = 1994,40\text{€}$.	1			
4.1.7.3.1.	Pedagogický zamestnanec č.13 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou III. - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	696.00	696.00	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%.. Spôsob výpočtu: $8,31\text{€} * 0,3495 = 2,90\text{€} * 240 \text{ hodín} = 696\text{€}$.	1			

4.1.7.4.	Pedagogický zamestnanec č.14 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou IV.	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	5.64	1,353.60	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu ním odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja IKT gramotnosti.Spôsob výpočtu: 240 hodín*5,64€= 1353,60€.	1			
4.1.7.4.1.	Pedagogický zamestnanec č.14 Krúžok: Rozvoj IKT zručností luminografiou IV. - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	472.80	472.80	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%. Spôsob výpočtu: 5,64€*0,3495=1,97€ * 240 hodín =472,80€.	1			
4.1.8.1	Pedagogický zamestnanec č.15 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ	521 - Mzdové výdavky	637027	osobohodina	240	6.41	1,538.40	Interný zamestnanec (DoPČ resp. DoVP), počet výučby krúžku 3 hodiny týždenne x 40 týždňov (1 školský rok 120 hodín), hodinová sadzba prepočítaná z funkčného platu mimo odvodov zamestnávateľa z pracovného fondu v roku 2019. Pracovnou náplňou je vedenie krúžku za účelom rozvoja jazykovej gramotnosti.Spôsob výpočtu: 240 hodín*6,41€= 1538,40€.	1			
4.1.8.1.1.	Pedagogický zamestnanec č.15 Krúžok: Rozvoj jazykovej kompetencie v AJ - odvody	521 - Mzdové výdavky	610620	projekt	1	537.60	537.60	Zákonné povinné odvody zamestnávateľa vo výške 34,95%.. Spôsob výpočtu: 6,41€*0,3495=2,24€ * 240 hodín =537,60€.	1			
4.2.	Cestovné náhrady **						0.00					
4.2.1.	organizácie *	náhrady	634001	projekt	0	0.00	0.00					
4.2.2.	**	512 - Cestovné náhrady	631001	projekt	0	0.00	0.00					
4.2.3.	pripade potreby**	512 - Cestovné náhrady	631002	projekt	0	0.00	0.00					
4.3.	Dodávka služieb - personálne výdavky (odborné činnosti)						2,240.00					
4.3.1.	Školiteľ - IKT zručnosti - 3D grafika	518 - Ostatné služby	637004	osobohodina	32	35.00	1,120.00	Školiteľ 3D grafiky dodávateľským spôsobom, cena stanovená na základe prieskumu trhu, úlohou je vyškolit' zamestnancov v 3D grafike najmodernejšími a inovativnými metódami, ktoré potom prenesú do výchovno-vzdelávacieho procesu pri výučbe žiakov. Spôsob výpočtu: 32 hodín*35€= 1120€	1			
4.3.1.1.	Školiteľ - IKTzručnosti- 2D grafika	518 - Ostatné služby			32	35.00	1,120.00	Školiteľ 2D grafiky, dodávateľským spôsobom, cena stanovená na základe prieskumu trhu,, úlohou je vyškolit' zamestnancov v 2D grafike najmodernejšími a inovativnými metódami, ktoré potom prenesú do výchovno-vzdelávacieho procesu pri výučbe žiakov. Spôsob výpočtu: 32 hodín*35€= 1120€	1			
4.3.2.	modulov	518 - Ostatné služby	637004	osobohodina	0	0.00	0.00					
4.3.3.	... Iné (doplniť)				0	0.00	0.00					
4.4.	Ostatné výdavky - priame						0.00					
4.4.1.	realizáciu aktivity 3	518 - Ostatné služby	636001	projekt	0	0.00	0.00					
4.4.2.	lizing	518 - Ostatné služby	634004	projekt	0	0.00	0.00					
4.4.3.	dodávateľsky)*****	518 - Ostatné služby	637004	projekt			0.00					
4.4.4.	publikácie	518 - Ostatné služby	637004	projekt	0	0.00	0.00					
4.5.	Podpora frekventantov						34,544.02					

4.5.1.	Ubytovanie, stravné/diety a cestovné pre frekventantov vzdelávania (domáce, zahraničné cesty) **	512 - Cestovné náhrady	633001	projekt	1	15,737.20	15,737.20	Krúžok Premena žiakov na úspešnú pracovnú silu: Exkurzia do Kremnice - 20 žiakov+ 2 učelia: ubytovanie 22 osôb*60€/noc + 22 osôb *23,20€/stravné osoba+ 3 vstupy pre 22 osôb+ doprava 657,6€ (190 km*1€/km+stojné168€ +190km*1€/km+DPH) Exkurzia do banky do Popradu - cestovné pre 22 osôb *2,60€ Spolu výdavok za krúžok : 2633,60€ Krúžok Zvyšovanie čitateľskej gramotnosti žiakov a podpora záujmu o čítanie: Exkurzia Orava+Martin 20 žiakov+ 2 učelia: ubytovanie 22 osôb*30€/noc + 22 osôb *23,20€/stravné osoba+ vstupy pre 22 osôb*20 + doprava 657,6€ (320 km*1€/km+stojné168€+DPH) Exkurzia do banky do Popradu - cestovné pre 22 osôb *2,60€ Spolu výdavok za krúžok : 4976€ Krúžky Audiovizuálna tvorba: Exkurzia do Popradu - cestovné pre 22 osôb *2,60€ Exkurzia do Banskej Bystrice- 20 žiakov+ 2 učelia: ubytovanie 22 osôb*60€/noc + 22 osôb *23,20€/stravné osoba+ doprava 561,60€ (150 km*1€/km+stojné168€+150km*1€/km+DPH) Spolu výdavok za krúžok : 2449,20€ Krúžok Luminografia: Výjazdy k pamiatkam- 6 žiakov+ 2 učelia: ubytovanie 8 osôb*60€/noc + 8 osôb *23,20€/stravné osoba+ doprava 561,60€ (150 km*1€/km+stojné168€+150km*1€/km+DPH) *3 výjazdy Spolu výdavok za krúžok : 3681,60€ Spolu za exkurzie pre žiakov :13 740,40 €. Príspevok pre frekventantov, ktorí sa zúčastnia neakreditovaného vzdelávania. Vzdelávanie bude prebiehať v roku 2020 a 2021 prezenčnou formou. Vzdelávanie IKT zručnosti- 2D grafika bude v rozsahu 32 hodín pre12 pedagogických zamestnancov. Praktická časť v teréne: výdavok pre 12 účastníkov x 1 noc = 12 osobonoci s cenou 60. Spôsob výpočtu: 12 účastníkov*60€/noc * 2 kurzy=1440€ +556,80€/stravné (24 účastníkov*23,20€) Spolu na vzdelávanie pedagógov :1 996,80 €.				
4.5.2.	Školiaci materiál a potreby	112 - Zásoby	633006	projekt	1	11,955.05	11,955.05	Ide o drobné písacie a kresliace pomôcky slúžiace na výučbu žiakov v krúžkoch v rámci rozvoja jazykovej, IKT a čitateľskej gramotnosti (výkresy, sadu pier, grafitových ceruziek, fotopapiera, lepenky a akrylových farieb). Školiaci materiál na všetky krúžky počas doby realizácie projektu predstavuje hodnotu 33,09€/mesiac na krúžok, čím je zabezpečená hospodárnosť a účelnosť výdavku.. Konkrétne množstvá a ceny sú uvedené v priloženom prieskume trhu.				
4.5.3.	Príspevky pre frekventantov (napr. transfer jednotlivcovi alebo škole)	352 - Poskytnutie dotácií, príspevkov voči tretím osobám	633009	projekt	1	195.12	195.12	Predplatné časopisu Digitální foto. Spôsob výpočtu: cena elektornického časopisu 97,56€/rok * 2 roky. Časopis Digi Foto ponúka spracovanie rôznej fotografickej problematiky. Mať k dispozícii toto periodikum pomôže študentom rozširovať dané kompetencie a bude pôsobiť podnetne na ich všestranný rozvoj.				
4.5.4.	Učebnice a knihy pre mimoškolskú činnosť - čitateľská a jazyková gramotnosť	112 - Zásoby	633009	projekt	1	2,150.64	2,150.64	Knižničný fond - atlasy, časopisy, brožúry pre mimoškolskú činnosť na rozvoj gramotnosti žiakov. Ide o 70 kníh od slovenských a zahraničných autorov zameraných na prózu, 26 ks kníh tj. slovníkov a učebníc k maturite zo slovenského jazyka,10 ks Gramatika nemeckého jazyka, 10 ks Moderná gramatika nemčiny, 20 ks Übungsgrammatik für Anfänger A1-B1, 20 ks Uebungsgrammatik – Fortgeschrittene. Konkrétne množstvá a ceny sú uvedené v priloženom prieskume trhu.				
4.5.5.	Nákup odbornej literatúry pre vzdelávanie zamestnancov v IKT	112 - Zásoby	633006	projekt	1	274.22	274.22	Nákup odbornej literatúry, časopisov a pod. Ide o 1 ks Adobe Illustrator CC, 1 ks Adobe InDesign CC (česky), 1 ks Adobe Photoshop CC (česky), 1 ks Začínáme s 3D tiskem (česky), 1 ks Mistrovství v 3ds Max, 1 ks Vyzliekanie z kroja a 1 ks Úžitková grafika na Slovensku po roku 1918 3.časť / Graphic Design in Slovakia after 1918.Konkrétne množstvá a ceny sú uvedené v priloženom prieskume trhu.				

4.5.6.	Špeciálne pomôcky (potreby) pre krúžky audiovizuálnej tvorby a luminografie	112 - Zásoby	633006	projekt	1	4,231.79	4,231.79	Drobná technika a materiálne zabezpečenie bude potrebné k aktivite luminografia, audiovizuálne tvorbe ale aj pri jazykovej a čitateľskej gramotnosti pri tvorbe ilustrácií do portfólia. Aladinová lampa, Vývojka pozit/neg, ustaľovač, teplomer na roztoky, filmy...je to materiál na mokrý proces vyvolávania fotografie. Nakoľko sa pri luminografii pracuje s dlhou uzavierkou a sú dôležité expozičné nastavenia, je nevyhnutné aby žiaci vyskúšali aj analógový (klasický) proces. Ten im pomôže pochopiť princíp správnej expozície a následne ho aplikovať do digitálneho procesu. Pamätové karta, batérie tie sú potrebné k prevádzke a funkčnosti digitálnych fotoaparátov. Svetelná reťaz ,baterky na svetelnú reťaz, Bateria na svietenie – materiál na realizáciu luminografie, nasvietenie objektov, svetelné efekty v tme atď. Forotám rôznej veľkosti A2 a viac bude slúžiť na propagáciu výstupov, budú vsadené a vystavené produkty žiakov z jednotlivých aktivít a krúžkov. Dotvorí úroveň a možnosti adekvátnej prezentácie rozvoja kompetencií a znalostí žiakov v jednotlivých aktivitách. Konkrétne množstvá a ceny sú uvedené v priloženom prieskume trhu.				
4.6	výdavkov						0.00					
4.6.1.	jednotkových nákladov - typ I.	910 - Jednotkové výdavky	642014	projekt	0	0.00	0.00					
4.6.2.	stádná stupnica jednotkových nákladov - typ II.	910 - Jednotkové výdavky	642014	projekt	0	0.00	0.00					
4.7	Ostatné výdavky - priame paušálna sadzba						0.00					
4.7.1.	paušálna sadzba	903 - Paušálna sadzba na ostatné výdavky projektu (nariadenie 1303/2013, čl. 68b)	637033	projekt	0	0.00	0.00	Paušálna sadzba na úhradu ostatných výdavkov projektu - max. 40% z priamych personálnych výdavkov. Výška paušálnej sadzby je stanovená vo výzve.				
4.	Spolu						68,440.02					
Riadenie rizík (ak X. relevantné)												
X.1	Riziková prídržka	930- Rezerva na nepredvídané výdavky		projekt	0	0.00	0.00					
X.	Spolu						0.00					
CELKOVÉ OPRAVNENÉ VÝDAVKY PROJEKTU							136,153.36					

Kontrola kritérií efektívnosti rozpočtu		Suma v EUR	Reálne limity rozpočtu v %	Maximálne limity	
1.	Nepriame výdavky		15.00%	stanovené v konkrétnej výzve/vyzvaní	paušálna sadzba z priamych personálnych výdavkov - nariadenie 1303/2013, čl. 68 ods. 1, písm. b)
		9,738.00			

2.	Zariadenie/vybavenie a didaktické prostriedky cez krížové financovanie z ERDF (priame výdavky)		24,711.34	19.50%		z priamych výdavkov
2a.	Zariadenie/vybavenie a didaktické prostriedky (priame výdavky) - vrátane krížového financovania		0.00	0.00%	stanovené v konkrétnej výzve/výzvaní	z priamych výdavkov
3.	Dodávky na priame výdavky		2,240.00	1.77%		z priamych výdavkov
4.	Riziková prírážka		0.00	0.00%	5.00%	z celkových oprávnených výdavkov

Poznámky (zmena textu poznámok je povolená len pracovníkom RO/SORO v odôvodnených prípadoch):

*Preplatenie PHM podľa spotreby uvedenej v technickom preukaze vozidla zaradeného do majetku organizácie na uskutočnenie pracovných ciest

**V prípade použitia súkromného motorového vozidla preplatenie cestovného je oprávnené vo výške cestovného verejnou dopravou; cestovné náhrady v súlade s platnými limitmi v zmysle Príručky pre žiadateľa a zákona o cestovných náhradách

****Žiadateľ uvedie číslo aktivity podľa podrobného opisu projektu. Niektoré výdavky môžu byť zapojené vo viacerých aktivitách súčasne (napr. zariadenie/vybavenia sa využíva vo viacerých aktivitách)

*****Výdavok nesmie byť duplicitný vo vzťahu k výdavkom zahrnutým v položkách cestovné náhrady, v prípade duplicity bude daný výdavok neoprávnený v plnej výške. Pri odbornom personále je možné aplikovať iba na základe pracovnoprávných vzťahov (zamestnanec - prijímateľ). V prípade vzťahu napr. živnostník - prijímateľ sa výdavky neuhrádzajú.

Hlavná položka A3 (ako aj A4, A5, atď) je zahrnutá do priamych výdavkov rozpočtu.

TABUĽKA č. 1: PREDPOKLADANÉ ZDROJE FINANCOVANIA OPRÁVNENÝCH VÝDAVKOV PROJEKTU (v EUR)				
		Oprávnené výdavky projektu	Výška žiadaného príspevku	Vlastné zdroje
	Rok	A	B	C
1.	2018	0.00	0.00	0.00
2.	2019	0.00	0.00	0.00
3.	2020	0.00	0.00	0.00
4.	2021	90000.00	90000.00	0.00
5.	2022	46153.36	46153.36	0.00
	Spolu	136153.36	136153.36	0.00
6.	%	100	100	0

Poznámky:

Tabuľka má informatívny charakter a slúži iba pre výpočet zálohovej platby.

Percentuálny podiel intenzity pomoci (výšky žiadaného príspevku) a vlastných zdrojov si žiadateľ prispôsobí vzhľadom na vlastné podmienky projektu (napr. 100:95:5, resp. 100:100:0, resp. iné).