

# PLÁN [OBNOVY]

Regionální koordinátori Plánu obnovy a  
odolnosti Slovenskej republiky



**DOBRY KRAJ**  
Rozvojová agentúra BBSK, n.o.



PLÁN [OBNOVY]



Financované  
Európskou úniou  
NextGenerationEU



ÚRAD VLÁDY  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY

# ČO JE PLÁN OBNOVY A JEHO HLAVNÉ PRIORITY

- spoločná reakcia krajín EÚ na silný pokles ekonomiky  
v dôsledku pandémie COVID - 19
- hlavným cieľom je podporiť reformy a investície, ktoré Slovensku umožnia začať opäť dobiehať životnú úroveň priemeru EÚ



# Výzva na témy hackathonov

- **Oblasť:** Efektívna verejná správa a digitalizácia
- **Reforma/Investícia:** Investícia 5 – Granty so zjednodušenou administratívou („Fast grants“)
- **Komponent 17:** Digitálne Slovensko
- **Vykonávateľ:** Ministerstvo investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie Slovenskej republiky
- **Viac informácií na:** Zverejnenie výzvy (číslo výzvy 17I05-04-V02) – Hackathony 2023 | Ministerstvo investícií, regionálneho rozvoja a informatizácie SR (gov.sk) a na Hacknime.to



# Čo je to HACKATHON?

- *nepretržité 24 - 48 hodinové podujatie, na ktorom sa stretnú odborníci z digitálneho sveta, aby mohli rýchlo a efektívne navrhnúť funkčné riešenia problémov vo verejnej správa alebo zjednodušenie procesov*
- **cieľom hackathonov je dať príležitosť IT nadšencom a odborníkom vypracovať nápady, ktoré ľuďom uľahčia bežný život**



# Na aké problémy vo verejnej správe sa zamerať?

- Nefunkčné a pomalé procesy
- Uľahčenie / zefektívnenie práce zamestnancom úradu
- Vytvorenie nových digitálnych služieb
- Zvýšenie kvality existujúcich digitálnych služieb občanom
- Nové výzvy, ktoré prinášajú meniace sa politiky a pravidlá

**PLÁN [OBNOVY]**



## Kto sa do hackathonov môže zapojiť?

- tí, ktorí majú problém (oprávnení žiadatelia) - ministerstvá, obec, VÚC, ostatné ústredné orgány štátnej správy
- tí, ktorí majú riešenia (IT komunita) - IT firmy, startupy, študenti...

**PLÁN [OBNOVY]**



# S akými projektami sa môžu žiadatelia zapojiť?

## Príklady:

- „Chceli by sme pri zavádzaní parkovacej politiky zjednodušiť život občanov a zároveň zistiť, aká je obsadenosť jednotlivých parkovísk.“
- „V okolí našej obce máme nelegálne skládky a nevieme ako to riešiť.“
- „Náklady na vývoz odpadu nám rastú, chceli by sme motivovať občanov k separovaniu odpadu.“
- „Radi by sme rodičom zjednodušili prihlasovanie detí do škôlok, aby už by nemuseli fyzicky navštíviť materskú školu a vypisovať rôzne formuláre.“



# Čo získajú zapojením sa do výzvy na témy hackathonov?

- Mestá a obce získajú **návrhy efektívnych digitálnych riešení** svojich problémov a financie **až do výšky 100 000 eur** na následnú implementáciu
- Inovátori a dodávatelia IT riešení z radov IT komunity získajú **„prize money“** priamo na hackathone a príležitosť pracovať na **reálnom zadaní a implementovať svoje riešenia** (až do výšky 100 000 eur)

**PLÁN [OBNOVY]**





# Koľko hackathonov sa plánuje zorganizovať?

V priebehu rokov 2022 – 2026 sa bude realizovať približne **17 hackathonov** (5 hackathonov v roku 2024)

## Ako sa je možné zapojiť?

- Mestá, obce a VÚC predkladajú žiadosti v rámci výzvy na témy hackathonov prostredníctvom platformy ISPO
- Riešitelia z IT komunity sa prihlasujú ku konkrétnej téme prostredníctvom webového formuláru na stránke [www.hacknime.to](http://www.hacknime.to)

**PLÁN [OBNOVY]**



**Úloha žiadateľa:** Žiadateľ identifikuje problém (napr. z oblasti zefektívnenia procesov, zlepšenia kvality digitálnych služieb pre občanov a pod.), ktorý bude témou hackathonu a výsledkom hackathonu budú návrhy jeho riešenia s využitím digitálnych nástrojov.

**Úloha vykonávateľa:** V súčinnosti s prijímateľom zorganizuje hackathon, ktorý prinesie nápady a návrhy na riešenie témy hackathonu, na ktorých implementáciu môžu prijímatelia získať prostriedky maximálne do výšky 100 000 EUR bez DPH. Na hackathone budú porotou spomedzi účastníkov vybraní traja s najlepšimi riešeniami.

**PLÁN [OBNOVY]**



# Ako to bude fungovať v praxi?

1. **VÝZVA na témy hackathonov** | Vyhlásenie Výzvy zo strany MIRRI
2. **ŽIADOSŤ** | Mesto/obec/VÚC vyplní žiadosť a opíše svoj problém, ktorý má byť témou hackathonu
3. **VÝBER NAJLEPŠÍCH TÉM** | Ministerstvo vyhodnotí žiadosti podľa hodnotiacich kritérií a vyberie tie najlepšie = z úspešných žiadateľov sa stanú prijímatelia
4. **HACKATHON** | Ministerstvo zorganizuje hackathon pre prijímateľa na danú tému „na kľúč“. Do hackathonu sa prihlásia riešiteľské tímy z IT komunity, ktorých úlohou je počas hackathonu navrhnúť efektívne, inovatívne a digitálne riešenie v danej téme
5. **IMPLEMENTÁCIA** | Prijímateľ má odo dňa ukončenia hackathonu 12 kalendárnych mesiacov na vytvorenie funkčného prototypu riešenia a jeho zavedenie do praxe



# Formálne náležitosti Výzvy

- Oprávnené výdavky **max. 100 000 EUR bez DPH na 1 žiadosť**
- Žiadateľ je povinný zabezpečiť financovanie neoprávnených výdavkov a rovnako výdavky nezahrnuté v rozpočte
- Prijímateľ je povinný zabezpečiť financovanie prevádzky implementovaného riešenia z vlastných zdrojov
- Podmienka doručenej žiadosti včas a v stanovenej forme
- Podmienka bezúhonnosti žiadateľa
- Vo vzťahu k oprávneným aktivitám sa neuplatňujú pravidlá štátnej pomoci
- Podmienka zákazu dvojitého financovania v zmysle § 13 ods. 3 zákona o mechanizme
- **Podmienka preukázania kapacít na implementáciu a riadenie projektu (minimálne vecný garant a IT analytik/IT konzultant alebo projektový manažér)**
- Podmienka „výrazne nenarušiť“
- Podmienka, že žiadateľ nie je evidovaný v EDES



# Spôsob vecnej realizácie projektu

**A. Prípravná fáza Projektu** (príprava realizácie hackathonu) - maximálne vo výške 10% zo 100 000 EUR bez DPH

**Povinné aktivity:**

- Participácia odborných kapacít prijímateľa na špecifikácii témy hackathonu a identifikácii riešiteľských tímov spoločne s vykonávateľom
- Poskytovanie mentoringu zo strany odborných kapacít prijímateľa riešiteľským tímom počas trvania hackathonu
- Účasť odborných kapacít prijímateľa na zasadnutí poroty k vyhodnoteniu hackathonu

**Nepovinné aktivity:** Používateľský prieskum v oblasti témy hackathonu

**B. Hlavná aktivita Projektu** (implementácia riešenia v oblasti témy hackathonu) - trvanie 12 mesiacov

- Žiadateľ je povinný už v Žiadosti o PPM uviesť, akým spôsobom bude prebiehať vecná realizácia Hlavnej aktivity Projektu (t. j. dodávateľsky, internými odbornými kapacitami alebo kombináciou)
- Výsledkom Hlavnej aktivity Projektu musí byť minimálne vytvorenie funkčného prototypu a jeho následné uvedenie do produkčnej prevádzky.



# Kritériá posudzovania žiadosti

## **1. Príspevok témy hackathonu k dosiahnutiu vízie a cieľov Národnej koncepcie informatizácie verejnej správy Slovenskej republiky (2021)**

- Prispieje riešenie témy hackathonu k napĺňaniu vízie a cieľov NKIVS? (13 cieľov v 4 prioritných osiach)

## **2. Kvalitatívna úroveň a dostupnosť dát**

- Posúdenie kapacity žiadateľa poskytnúť riešiteľom relevantné dáta v oblasti témy hackathonu
- Posúdenie cieľa témy hackathonu (SMART princíp)
- Posúdenie očakávaného prínosu riešenia témy hackathonu pre cieľovú skupinu
- Previazanosť témy hackathonu s potrebami žiadateľa (možno preukázať napr výsledkami z prieskumu)
- Charakter a veľkosť cieľovej skupiny, na ktorú má téma hackathonu vplyv (max 20 bodov, ak je dosah nad 20tis. osôb)
- Potenciál témy hackathonu pre opätovnú využiteľnosť riešenia inými organizáciami (inštitúciami verejnej správy)

**Poradie žiadostí o PPM sa určí zostupne na základe celkového získaného bodového ohodnotenia**



# Kritériá posudzovania žiadosti

- Bodované kritériá na vytvorenie poradia slúžia na posúdenie kvalitatívnej úrovne určitého aspektu žiadosti o prostriedky, umožňujú vzájomné kvalitatívne porovnanie a vytvorenie poradia jednotlivých schvaľovaných žiadostí o prostriedky (0-10 resp. 20).
- Na splnenie kritérií na vytvorenie poradia musí byť splnená **minimálna hranica 54 bodov**, čo predstavuje 60 % z maximálneho počtu bodov. **Maximálny počet bodov je 90.**
- Výber 5 tém hackathonov na rok 2023 bude realizovaný výlučne na základe výsledkov odborného hodnotenia, t. j. splnenia **minimálneho počtu 54 bodov** v kombinácii s umiestnením témy hackathonu na prvých piatich miestach v celkovom umiestnení tém hackathonov.



# Digitálni seniori

- Projekt: „*Zlepšovanie digitálnych zručností seniorov a distribúcia Senior tabletov*“
- Hlavným cieľom je zlepšiť digitálne zručnosti približne 170.000 seniorom a znevýhodneným osobám vo veku od 65 rokov formou prezenčných a e-learningových školení
- Aby sa mohlo školenia zúčastniť čo najviac záujemcov, budú alokované v rôznych častiach Slovenska

**PLÁN [OBNOVY]**





# Výzva na podporu budovania nabíjacej infraštruktúry pre elektrické vozidlá pre územnú samosprávu a nimi zriadené organizácie

**Celková alokácia investície:** 10,24 mil EUR (bez DPH)

## **Cieľ výzvy:**

- **Podpora rozvoja elektromobility v SR formou budovania a rozvoja nabíjacej infraštruktúry**
- 150+ DC nabíjacích bodov
- 1800+ AC nabíjacích bodov

**PLÁN [OBNOVY]**



# Indikatívna alokácia a jej prerozdelenie na jednotlivé územné správy

Alokácia bola prerozdelená na základe počtu obyvateľov a evidencie elektrických vozidiel.

Kraj	okres	Indikatívne % alokácie	Alokácia POO	Odhad AC	Odhad DC
<b>Banskobystrický</b>		<b>12%</b>	<b>1 078 000 €</b>	<b>190</b>	<b>17</b>
	Banská Bystrica	17%	187 500 €		
	Banská Štiavnica	3%	27 000 €		
	Brezno	10%	102 500 €		
	Detva	5%	53 500 €		
	Krupina	3%	37 000 €		
	Lučenec	11%	121 500 €		
	Poltár	3%	35 500 €		
	Revúca	6%	66 500 €		
	Rimavská Sobota	13%	139 000 €		
	Veľký Krtíš	7%	72 500 €		
	Zvolen	11%	115 000 €		
	Žarnovica	4%	43 500 €		
	Žiar nad Hronom	7%	77 000 €		



# Zástupcovia samospráv nás nájdú aj v regiónoch



## Hlavná regionálna koordinátorka

Katarína Kremser  
[katarina.kremser@vlada.gov.sk](mailto:katarina.kremser@vlada.gov.sk)

## Banskobystrický kraj

Andrej Funiak  
[andrej.funiak@vlada.gov.sk](mailto:andrej.funiak@vlada.gov.sk)  
+421 917 691 302

Zuzana Voľanská  
[zuzana.volanska@vlada.gov.sk](mailto:zuzana.volanska@vlada.gov.sk)  
+421 917 605 362

**PLÁN [OBNOVY]**





# PLÁN [OBNOVY]

cestovná  
mapa k lepšiemu  
Slovensku