

Projekti "Tarkvarainseneri eriala tutvustus lauamängu loomise kaudu" taotlus rahastamiseks. 2021-2027.4.04.26-0075.

Lisa 1. Hindamisleht

Valikukriteerium	Maksimumhinne	Projekti hinne
1. Projekti panus toetuse andmise eesmärgi ja tulemuste saavutamisele	4	3
<p>Selgitus valikukriteeriumi 1 hinnangule: Määruse eesmärk: jah Arengukava eesmärk (LTT): jah SF eesmärk (mitteformaalõpe): jah Noorte arv: 100+ Projekti eesmärgid ja kavandatud tulemused on vastavuses määruse, arengukava ja rakenduskava eesmärkidega. Tegevused panustavad olulisel määral (noorte arv 112) meetme väljundnäitajasse.</p>		
2. Projekti vajalikkus ja tegevuste põhjendatus	4	4
<p>Selgitus valikukriteeriumi 2 hinnangule: Üksiktegevuste põhjendus: jah Tegevused on selged ja seostatud: jah Ajaplaan realistlik ja teostatav: jah Osalus üle 6 tunni: jah Jätkusuutlikkus on tagatud läbi selle et, projekti lõppedes on välja töötatud terviklik programm, mida on kavandatud rakendada edaspidi noorinseneri kooli püsiprogrammina. Ehkki lauamängu loomine ise ei ole väga pikaajaline projekt, on lauamäng see, mida saab korduvkasutada ning seeläbi pikemajaliselt teadmisi ka järgmiste noorteni viia.</p>		
3. Projekti kuluefektiivsus	4	4
<p>Selgitus valikukriteeriumi 3 hinnangule: Realistlik, põhjendatud ja läbipaistev: jah Kulud on vastavuses eesmärgi ja tegevustega: jah Kulude proportsioon õige: - Juhtimine 10% max: jah - Seadmed, tarvikud 25% max: jah Kulud on planeeritud toetuse andmise tingimuste eesmärke silmas pidades ja seotud tegevustega, eelarve on realistlik ja selge. Taotlejal on võimekus püsikulude katmiseks.</p>		
4. Taotleja ja partnerite suutlikkus projekti ellu viia	4	4
<p>Selgitus valikukriteeriumi 4 hinnangule: Taotleja kui organisatsiooni jätkusuutlikkus: jah Töötajatel teadmised ja oskused. Jah Kogemus sarnaste projektidega: jah Tehnilised ressursid: jah Organisatsioon on suutlik: jah - Finantsvõimekus (ise kinni maksta): jah - Püsiv meeskond: jah</p>		

<p>- Partnerite rollijaotus: jah</p> <p>Taotleja meeskonnas on valdkonnaspetsiifiliste teadmisetega inimesed. Kavandatud kulude jätkusuutlikkus on kirjeldatud ja põhjendatud noorinseneri kooli püsiprogrammi ideega.</p>		
<p>5. Projekti kooskõla Eesti pikaajalise arengustrateegia aluspõhimõtete ja sihtidega</p>	<p>4</p>	<p>3</p>
<p>Selgitus valikukriteeriumi 5 hinnangule:</p> <p>Väljaspool Tallinn, Tartu ja ümbrusvaldu: jah. Tegevused on kavandatud Ida Virumaal. Tüdrukute ja poiste osakaal 40%-60%: soolist võrdõiguslikkust toetavad tegevused on välja toodud, kuid sisuline kirjeldus on üldsõnaline.</p>		
<p>Koondhinne</p>	<p>20</p>	<p>18</p>
<p>Ettepanek:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> rahuldada taotlus taotletud mahu;</p> <p>Projekti eesmärk ja tulemused panustavad inseneeria ja tarkvarainseneri erialaga seotud õppimis- ja karjäärivõimaluste populariseerimisse lauamängu loomisega terviklikult kirjeldatud koolitustsüklite kaudu. Eelarve on väga põhjalikult lahti kirjutatud ja kulud selgelt põhjendatud. Projektimeeskonna kvalifikatsioon ja oskused on selgelt välja toodud ning näidetega täiendatud. Projekti suur tugevus on piirkondlikkus – Ida Virumaa, kus noorte kaasatus ja motiveeritus antud valdkonnas on äärmiselt oluline. Taotluse koondhinne kokku on 18 punkti.</p> <p><input type="checkbox"/> rahuldada taotlus osalises mahu;</p> <p>Ettepaneku põhjendus:</p> <p><input type="checkbox"/> jätta taotlus rahuldamata.</p> <p>Ettepaneku põhjendus:</p>		