CZARMA 2026

PLAY MODE: GRANT SURVIVOR EDITION

Desková hra jako nástroj reflexe projektové praxe, sdílení know-how a profesního učení

Každý projekt má svůj cíl. To nejzajímavější se ale často odehrává cestou.

Proč hra vznikla?

Výzkumné projekty přinášejí změny, rozhodování, rizika i nečekané situace. Hra převádí tuto realitu na herní plán a otevírá prostor pro otázku:
„Jak bychom to řešili my?“

Co hra simuluje?

Herní plán představuje životní cyklus výzkumného projektu – od plánování přes realizaci, týmovou spolupráci, a změny až po závěrečné hodnocení.

Jak se hraje?

- Hoď kostkou.
- Speciální pole se situacemi z projektové praxe.
- Některé tě posunou vpřed, jiné vrátí zpět.
- Rozhoduj, diskutuj a sdílej zkušenosti.
- Cíl: projekt splněn bez sankce.



JSTE NA TAHU! Co byste udělali vy?

Otázky ze skutečné projektové praxe

ZMĚNA

V projektu Horizont Evropa zbankrotoval jeden z partnerů. Jak se jmenuje nástroj, který nám může zajistit proplacení nedobytného předfinancování, které jsme mu dříve poskytli?

AUDIT

Je možné si objednat službu od dalšího účastníka projektu? A je PC k ovládání prototypu způsobilým nákladem v TA ČR?

MILNÍK

Vyjmenujte dva české poskytovatele, kteří financují základní a aplikovaný výzkum. Co znamená TRL 3?

Co si ze hry odnesete?

sdílení zkušeností · diskuzi nad řešeními · reflexi rizik · lessons learned · networking v RMA komunitě

Jak lze hru využít?

Networking • peer learning • teambuilding • školení projektových týmů

Samostatná aktivita nebo vstup do diskuse o projektové praxi.

Autoři: Eliška Skalická, Zdenka Žampachová

Masarykova univerzita | Rektorát | Odbor výzkumu | Grantové oddělení