

Kompanija **doMEn** d.o.o Podgorica, agent registracije nacionalnog internet domena “.me” (u daljem tekstu: “doMEn”), raspisuje javni poziv za dodjelu **bespovratnih finansijskih sredstava** (u daljem tekstu: “poziv”) za organizovanje takmičenja za mlade u oblasti **STEAM** (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*). Cilj ovog poziva jeste podrška organizaciji i razvoju takmičarskih projekata koji za cilj imaju podsticanje kreativnosti mladih u **STEAM oblastima**.

STEAM je pristup u obrazovanju koji povezuje pet ključnih oblasti - nauku, tehnologiju, inženjerstvo, umjetnost i matematiku. Ovaj multidisciplinarni pristup omogućava razvoj kreativnosti, podstiče rješavanje problema i razvoj kritičkog razmišljanja.

Kroz svoje dosadašnje iskustvo, **doMEn** je aktivno doprinosaio društvu kroz različite aktivnosti, sa posebnim fokusom na obrazovanje i nauku. Organizovane škole programiranja u saradnji sa Univerzitetom Crne Gore pomogle su velikom broju mladih da se usavršavaju u ovoj oblasti. Takođe, organizovanje konferencije **Spark.me**, koja okuplja lidere iz oblasti tehnologije, biznisa i inovacija, predstavlja ključni događaj za umrežavanje i razmjenu znanja, podstičući mlade da prepoznaju nove mogućnosti za razvoj karijere i preduzetništva.

Dodatno, kroz projekat **Spark.me Startup avantura, doMEn**, u saradnji sa Programom Ujedinjenih nacija za razvoj (UNDP-om), Ministarstvom javne uprave, digitalnog društva i medija i Ministarstvom ekonomskog razvoja, podržao je brojne startup projekte, pružajući mentorsku i finansijsku pomoć mladima u Crnoj Gori, koji su imali ideje za rješavanje biznis izazova, društvenih problema ili ideja za unapređenje nekog servisa javne uprave. Ovaj projekat pomogao je razvoju startup scene u Crnoj Gori, omogućavajući mladima da, osim finansijske podrške, dobiju priliku da rade saiskusnim mentorima iz oblasti razvoja biznisa, programiranja i UX dizajna, kako bi svoje buduće poslovanje postavili na sigurnim osnovama.

Kao prirodan nastavak prethodnih aktivnosti, **doMEn** sada pokreće **Spark.me STEAM avanturu** - projekat koji ima za cilj da doprinese daljem razvoju mladih kroz organizovanje takmičenja i aktivnosti u oblasti STEAM. Ovaj novi korak se temelji na iskustvima i rezultatima prethodnih inicijativa, a finansijska sredstva koja će biti dodijeljena kroz ovaj poziv omogućiće organizaciju takmičenja za mlade, uzrasta od 15 do 30 godina. Kroz **Spark.me STEAM avanturu** i partnerstvo sa izabranim podnosiocima prijava ovog poziva, **doMEn** želi da pruži mladima priliku da razvijaju kreativnost, praktične vještine, kao i da se povežu sa stručnjacima iz različitih STEAM oblasti, koje im omogućavaju dalji profesionalni i lični razvoj.

## Cilj poziva

Poziv ima za cilj da pruži podršku pojedincima, organizacijama i udruženjima u afirmisanju mladih zainteresovanih za nauku i umjetnost u Crnoj Gori.

Kroz organizaciju takmičenja u STEAM oblastima, projekat nastoji da podstakne kreativno razmišljanje i inovativnost kod mladih, omogućavajući im da istraže nove ideje i povežu svoju kreativnost sa naučnim i umjetničkim disciplinama. Fokus treba da bude na organizaciji nacionalnih takmičenja iz STEAM oblasti, uključujući selektivna takmičenja koja mogu da služe kao priprema za međunarodna takmičenja.

Glavni cilj je jačanje kapaciteta podnosioca prijave za sprovođenje aktivnosti koje podstiču interesovanje mladih za STEAM oblasti, podstičući ih na kreativno razmišljanje i inovativnost.

Ovaj poziv ne samo da pruža finansijsku podršku i prostor za razvoj novih ideja, već nastoji i da poveća vidljivost talentovanim pojedincima, koji postižu izuzetne rezultate u STEAM oblastima. Organizovanjem takmičenja, mladi se ohrabruju da nastave sa daljim usavršavanjem a njihovi uspjesi da se prepoznaju i vrednuju, inspirišući nove generacije da se uključe i razvijaju u ovim oblastima.

## Kriterijumi učešća

### Prihvatljivi podnosioci

Pravo učešća na ovom pozivu imaju sljedeća lica:

- **timovi sastavljeni od više punoljetnih fizičkih lica,**
- **pravna lica,**
- **nevladine organizacije (NVO) i**
- **studentske organizacije ili udruženja.**

Pravo učešća na ovom pozivu imaju **samo punoljetna lica.**

Sva gore navedena lica treba da posjeduju odgovarajuće iskustvo u STEAM oblastima i organizaciji događaja, koje uključuje promociju obrazovanja i kreativnog i kritičkog razmišljanja, sa kapacitetom za realizaciju aktivnosti u skladu sa ciljevima ovog poziva.

Svi podnosioci moraju ispunjavati uslove definisane ovim pozivom i biti sposobni da sprovedu predložene aktivnosti u predviđenim rokovima.

Ugovor o bespovratnom finansiranju može biti zaključen isključivo sa licem sa odgovarajućim pravnim statusom (pravno lice ili NVO). Timovi sastavljeni od više fizičkih lica koja budu zadovoljavala kriterijume ovog poziva i čije ideje budu izabrane za finansiranje, prije potpisivanja Ugovora o bespovratnom finansiranju, dužni su da osnuju ili se udruže sa odgovarajućim pravnim licem koje je zainteresovano da sprovede projekat. **doME**n zadržava

pravo da odobri pravna lica podobna za saradnju, kako bi fizičkim licima bilo omogućeno učešće u realizaciji projekta.

## **Isključenje iz učešća**

Srednja i velika pravna lica nisu prihvatljivi podnosioci prijave za ovaj poziv, te nemaju pravo učešća na ovom pozivu.

Pravo učešća na ovom pozivu nemaju organizator, njegovi zaposleni, kao ni saradnici direktno angažovani na realizaciji ovog poziva. Takođe, učešće nije dozvoljeno članovima njihovih užih porodica.

## **Kriterijumi ocjenjivanja**

Svaka pristigla prijava ocjenjivaće se po sljedećim kriterijumima:

### **1. Kvalitet predložene ideje - izvodljivost projekta i usklađenost predloženih aktivnosti sa uslovima poziva**

Kvalitet predložene ideje procjenjuje se na osnovu originalnosti i relevantnosti, odnosno stepena do kojeg su predložene aktivnosti usklađene sa ciljevima i uslovima definisanim u pozivu. Procjenjuje se da li aktivnosti konkretno odgovaraju na izazove i potrebe koje poziv nastoji da riješi, kao i to da li su predložene aktivnosti jasno definisane i izvodljive unutar raspoloživih resursa i vremena. Važno je da aktivnosti budu relevantne za ciljnu grupu i da doprinesu postizanju glavnih ciljeva poziva.

Ovaj kriterijum boduje se sa ukupnih **25 poena**.

### **2. Kvalitet predloženog budžeta**

Kvalitet predloženog budžeta ocjenjuje se na osnovu toga koliko je budžet jasno i realno postavljen, da li su troškovi opravdani i u skladu sa planiranim aktivnostima, te da li su sredstva efikasno raspoređena.

Ovaj kriterijum boduje se sa ukupnih **15 poena**.

### **3. Kompetencije i iskustvo projektnog tima**

Kompetencije i iskustvo projektnog tima ocjenjuju se na osnovu stručnosti, kvalifikacija i prethodnog iskustva članova tima u realizaciji sličnih projekata. To uključuje procjenu da li tim ima potrebne vještine i znanja da uspješno realizuje predložene aktivnosti.

Ovaj kriterijum boduje se sa ukupnih **25 poena**.

#### **4. Uticaj na ciljnu grupu i zajednicu**

Uticaj se ocjenjuje na osnovu toga koliko će predložene aktivnosti pozitivno uticati na ciljnu grupu i širu zajednicu. Poseban fokus biće na tome kako predložene aktivnosti odgovaraju ciljevima ovog poziva, te kako se može doprinijeti na obrazovanju mladih i širenju svijesti o značaju STEAM disciplina.

Ovaj kriterijum boduje se sa ukupnih **25 poena**.

#### **5. Održivost**

Održivost se procjenjuje na osnovu sposobnosti projekta da nastavi s postizanjem svojih ciljeva i aktivnosti i nakon što se sredstva iz poziva završe.

Ovaj kriterijum boduje se sa ukupnih **10 poena**.

### **Prihvatljive aktivnosti u okviru projekta**

**doMEn** će podržati finansiranje sljedećih aktivnosti i organizacije:

- takmičenja u robotici - izrada i programiranje robota;
- takmičenja u programiranju;
- takmičenja u dizajniranju video igara;
- takmičenja u izvođenju naučnih eksperimenata;
- takmičenja u oblasti fizike, matematike, hemije i biologije;
- takmičenja u razvoju mobilnih ili veb aplikacija koja rješavaju problem iz oblasti STEAM;
- takmičenja u oblasti IoT (*Internet of Things*) inovacija;
- takmičenja u proširenoj stvarnosti (*AR*) i virtuelnoj realnosti (*VR*);
- takmičenje u oblasti umjetnosti povezanih sa digitalnim tehnologijama;
- takmičenja "generativne umjetnosti" (*Generative Art*);
- takmičenja u umjetničkom stvaralaštvu;
- takmičenje u stvaranju originalnih muzičkih kompozicija;
- bilo koja druga vrsta takmičenja u oblasti STEAM.

Navedeni primjeri nisu ograničavajući i ne isključuju druga takmičenja koja doprinose podsticanju mladih da se bave naukom ili umjetnošću.

Sva organizovana takmičenja moraju se održavati uživo, bez mogućnosti online sprovođenja. Pripremne aktivnosti koje mogu prethoditi samom takmičenju mogu se realizovati online.

## Neprihvatljive aktivnosti u okviru projekta

**doMEN** neće podržati aktivnosti koje su u suprotnosti sa ciljevima poziva ili koje krše važeće zakone. U okviru ovog poziva, nedozvoljene aktivnosti uključuju, ali nisu ograničene na:

- organizacija igara na sreću i drugih aktivnosti povezanih sa klađenjem, online klađenjem, bingo, lutrija i druge vrste igara na sreću;
- e - sport;
- proizvodnja, distribucija i promocija nedozvoljenih ili štetnih supstanci - alkohol, duvan, narkotici, psihoaktivne supstance i slični proizvodi;
- aktivnosti koje promovišu diskriminaciju, nasilje ili govor mržnje;
- aktivnosti koje imaju politički ili vjerski karakter;
- aktivnosti nastale u vezi sa drugim projektima;
- aktivnosti sa ciljem stvaranja profita;
- finansiranje ličnih troškova koji nisu povezani sa projektom;
- aktivnosti koje krše autorska prava i intelektualnu svojinu;
- aktivnosti koje su u suprotnosti za ovim pozivom.

## Trajanje i iznosi finansiranja projekta

**doMEN** je izdvojio finansijska sredstva u ukupnom iznosu do 100.000 EUR za finansiranje takmičenja koja su predmet ovog poziva.

Minimalni i maksimalni iznos bespovratnih sredstava koji mogu biti dodijeljeni pojedinom podnosiocu su:

- Minimalan iznos: **5.000 EUR**
- Maksimalan iznos: **30.000 EUR**

**doMEN** može odobriti sredstva za više ideja koje ispunjavaju uslove iz poziva, unutar ukupno opredijeljenog budžeta.

## Prihvatljivi troškovi

Smatraju se prihvatljivim troškovi koji su direktno povezani s realizacijom odobrenih takmičenja i doprinose ostvarenju ciljeva ovog poziva, uključujući:

- troškovi naknada za članove organizacionog tima;
- administrativni troškovi;
- troškovi angažovanja eksternih saradnika;
- troškovi zakupa prostora za događaj;
- troškovi iznajmljivanja tehničke i druge neophodne opreme i materijala za održavanje takmičenja;
- troškovi multimedijalnih usluga;
- putni troškovi za organizacioni tim i učesnike;
- troškovi kateringa za učesnike i organizacioni tim;
- nagradni fond takmičenja;
- troškovi promotivnih materijala;
- troškovi grafičkog dizajna;
- troškovi oglašavanja.

Svi prihvatljivi troškovi detaljnije su opisani u Uputstvu za budžet, koje se mora pratiti prilikom izrade budžeta projekta.

## Neprihvatljivi troškovi

Troškovi koji nisu direktno vezani za ciljeve i realizaciju takmičenja, nisu prihvatljivi, uključujući:

- dugovi i troškovi otplate duga;
- troškovi koje je podnosilac prijavio, a finansirani su iz drugih izvora;
- troškovi amortizacije;
- novčane kazne i troškovi sudskih postupka;
- krediti trećim licima;
- troškovi blagajne;
- svi ostali troškovi koji nisu navedeni u kategoriji prihvatljivih troškova.

## Kofinansiranje

Podnosioci prijava mogu obezbijediti dodatna sredstva za realizaciju aktivnosti kroz kofinansiranje. Kofinansiranje može biti obezbijeđeno iz različitih izvora uključujući sopstvena sredstva, donacije i sponzorstva, partnerstvo sa relevantnim institucijama, kompanijama ili drugim organizacijama.

Kofinansiranje smije dolaziti samo iz izvora koja su skladu sa vrijednostima ovog poziva, pri čemu nisu dozvoljeni izvori iz industrije igara na sreću, duvanske i industrije alkohola. **doMen**

zadržava pravo da obustavi finansiranje projekta zbog kofinansiranja iz nedozvoljenih izvora, u bilo kom trenutku.

## Proces slanja prijava

Podnosioci prijava su dužni da dostave ispunjen prijavni formular i predlog budžeta, kao i propratnu dokumentaciju, u skladu sa uputstvima iz ovog poziva, ispunjavanjem forme koja je objavljena na internet stranici **[www.stamedukacija.me](http://www.stamedukacija.me)**.

Prijave moraju biti dostavljene do 31. maja 2025. godine, do 23:59h . Sve prijave dospjele nakon ovog roka neće biti razmatrane.

Za dodatne informacije možete nas kontaktirati na [info@stamedukacija.me](mailto:info@stamedukacija.me).

Podnijete prijave biće ocijenjene prema gore navedenim kriterijumima.

**doMEN** zadržava pravo da odbije prijavu koja ne ispunjava propisane uslove, bez obzira na razlog. Takođe, ima pravo da odbije prijave koje su nepotpune, neadekvatne, nisu u skladu sa uslovima i kriterijumima ovog poziva, ili koje nisu pravilno i potpuno popunjene.

**doMEN** zadržava pravo da u bilo kom trenutno odustane od ovog poziva i poništi odluku o finansiranju. Takođe, **doMEN** zadržava pravo da u bilo kojem trenutku donese odluku o promjeni finansiranja, u skladu sa konkretnim potrebama i okolnostima.

Rezultati poziva biće objavljeni **30. juna** na sajtu **[stamedukacija.me](http://stamedukacija.me)**.

## Dokumentacija za prijavu

Dokumentacija koju je neophodno dostaviti po osnovu ovog poziva je sljedeća:

- prijavni formular (kojem možete pristupiti [ovdje](#))
- predlog budžeta (koji možete preuzeti iz [blog posta](#))
- **za timove sačinjene od više fizičkih lica:** biografije svih članova tima, kopije nekog ličnog dokumenta kao potvrde da imaju prebivalište / boravište u Crnoj Gori. Članovi tima mogu biti i stranci sa važećim dokumentima za boravak u Crnoj Gori.
- **za pravna lica i NVO:** izvodi iz odgovarajućih registara - izvod iz Centralnog registra privrednih subjekata za pravna lica ili Registra nevladinih organizacija za NVO, dokaz da nisu u stečajnom ili likvidacionom postupku, biografije svih članova projektnog tima.

Sva dokumentacija mora biti na nekom od jezika koji je u zvaničnoj upotrebi u Crnoj Gori.

Faza	Rokovi
Objavljivanje javnog poziva	22. april 2025. godine
Rok za podnošenje prijava	do 31. maja 2025. godine
Evaluacija prijava	do 15. juna 2025. godine
Dopuna prijava - kandidati će biti pozvani radi pojašnjenja ili dostavljanja dodatnih informacija ili dokumenata	do 22. juna 2025. godine
Rezultati javnog poziva	30. jun 2025. godine
Implementacija projekta - organizacija takmičenja	20. avgust 2025. godine do 30. aprila 2026. godine

Za dodatne informacije možete kontaktirati na [info@steamedukacija.me](mailto:info@steamedukacija.me).