

# JAK HLASOVAT?

## JAK SE DOSTANU NA APLIKACI PRO HODNOCENÍ PARTICIPATIVNÍHO ROZPOČTU?

- Nejjednodušší je kliknout na odkaz zde: „[Elektronické hlasování](#)“
- Přes hlavní stránku [Statutární město Ústí nad Labem](#), kliknete na záložku „Občan“. Po kliknutí se otevře stránka „Potřebuji si vyřídit“ a na levé straně je záložka, v které kliknete na „Granty a dotace“. Na straně s názvem „Granty a dotace“ je umístěna další záložka s názvem „Participativní rozpočet“.

Na stránce „Participativní rozpočet“ je umístěn banner.



Klikněte na banner. Po kliknutí se dostanete k hodnotící aplikaci

## CO MÁM DĚLAT DÁL?

### Oznamovací okno

Nejprve se objeví oznámení, v němž je uveden postup pro hlasování. Je zde uvedeno, že máte možnost hlasovat pomocí kladných a záporných hlasů.

Pozitivních hlasů: maximálně 3

Negativních hlasů: maximálně 1

Navržený projekt může dostat maximálně 2 kladné hlasy. Negativní hlas je povinný.

### **Důležité!**

**PRO PLATNÉ HLASOVÁNÍ MUSÍTE UDĚLIT MINIMÁLNĚ DVA POZITIVNÍ A JEDEN NEGATIVNÍ HLAS/BOD.**

Na konci oznámení spustíte aplikaci tlačítkem „začít“ nebo jednoduše kliknete na křížek (v rohu) na ukončení.

## **Začátek hlasování**

Na levé straně jsou umístěny kostičky: červená, šedá a dvě zelené

**negativní hlas = červená kostička**

**zelená = pozitivní hlas**

- a) první zelená kostička (z levé strany) = 1 hlas
- b) druhá zelená kostička (z levé strany) = 2 hlasy

**šedá = vrátí hodnotu hlasování u daného návrhu na nulu.**

---

### **PŘÍKLAD HLASOVÁNÍ.**

Prvnímu návrhu v pořadí chci udělit 2 pozitivní hlasy a druhému návrhu v pořadí 1 negativní hlas:

V případě, že chci udělit 2 pozitivní hlasy návrhu, musím kliknout na druhou zelenou kostičku v pořadí (blíže k názvu návrhu). U druhého návrhu v pořadí kliknu na červenou kostičku, což přiřadí projektu 1 negativní hlas.

Své hlasování si mohu ověřit na sčítací tabulce umístěné v pravém horním rohu.

### **OPRAVA SVÉHO HLASOVÁNÍ PŘED ODESLÁNÍM?**

K tomuto případu slouží šedá kostička. Pokud na ní kliknete, vrátí se hodnota hlasování u konkrétního návrhu na nulu.