

<b>VŠ:</b>	<b>Vysoká škola ekonomická v Praze</b>		
<b>Rozvojový projekt na rok 2020</b>			
<b>Formulář pro závěrečnou zprávu</b>			
<b>Program:</b>	Centralizovaný rozvojový program		
<b>Tematické zaměření:</b>	d) pořádání festivalů, přehlídek, výstav a dalších obdobných akcí		
<b>Název projektu:</b>	Popularizace spektra IT oborů		
<b>Období řešení projektu:</b>	<b>Od: 1. 1. 2020</b>	<b>Do: 31. 12. 2020</b>	
<b>Dotace v tis. Kč:</b>	<b>Celkem:</b>	<b>V tom běžné finanční prostředky:</b>	<b>V tom kapitálové finanční prostředky:</b>
<b>Požadavek</b>	1 000	1 000	0
<b>Čerpáno</b>	1 000	1 000	0
<b>Základní informace</b>			
	<b>Hlavní řešitel</b>		<b>Kontaktní osoba</b>
<b>Jméno:</b>	Ing. Zdeněk Vondra, Ph.D.		Ing. Zdeněk Vondra, Ph.D.
<b>VŠ:</b>	Vysoká škola ekonomická v Praze		Vysoká škola ekonomická v Praze
<b>Adresa/Web:</b>	nám. W. Churchilla 1938/4 130 67 Praha 3 – Žižkov www.vse.cz		nám. W. Churchilla 1938/4 130 67 Praha 3 – Žižkov www.vse.cz
<b>Telefon:</b>	224 095 871		224095871
<b>E-mail:</b>	zdenek.vondra@vse.cz		zdenek.vondra@vse.cz
<b>ZPRÁVA O PRŮBĚHU ŘEŠENÍ PROJEKTU</b>			
<b>Cíl projektu</b>	Uvedte stanovený cíl a uveďte, do jaké míry byl splněn, případně důvod, proč splněn nebyl.		
Sdílená platforma pro komunikaci popularizačních akcí směrem k potenciálním zájemcům o studium IT programů (web, kanály soc. sítí, grafický manuál, informační a propagační materiály).	Sdílená platforma v podobě webu a sociálních sítí zastřešených kampaní TOJEIT byla aktualizována na základě poznatů z výzkumu a sloužila pro informování cílových skupin. Komunikace byla aktivní celý rok s důrazem na podzim 2020. Cíl byl splněn.		
Analýza popisující specifické rysy jednotlivých typů škol z pohledu rozsahu a obsahu probíraných témat a regionálních odlišností.	Pro naplnění cíle byl vypracován průzkum mapující stav výuky informatiky na středních a základních školách. Průzkum byl plnohodnotně vypracován včetně závěrečné zprávy, cíl byl splněn.		
Katalog propagačních aktivit, které pokrývají různé oblasti a úrovně představovaných IT profesí.	V rámci projektu byl aktualizován katalog propagačních aktivit pro ukázkou pestrosti spektra inženýrských profesí. Do katalogu byly doplněny aktivity spojené s promítáním dokumentů OFFLINE, VĚK IT a UČIT se dá i jinak. Dále byly vytvořeny popularizační aktivity v podobě online materiálů jako video Filip a Ingrid o datové analýze a informatice.		
Vyškolení pracovníci schopní realizace připravených aktivit v potřebném rozsahu.	Došlo k proškolení pracovníků na základě sdílených zkušeností mezi univerzitami a fakulty tak získaly širší tým pracovníků schopných popularizační aktivity dále využívat. Cíl byl splněn.		
<b>Plnění výstupů projektu</b>	Uvedte výstupy projektu a do jaké míry byly splněny, případně důvod, proč splněny nebyly.		

Průzkum mapující stav výuky informatiky na středních a školách.	Výzkum sestával z kvantitativní části, kdy byly rozeslány dotazníky na oslovené ZŠ, SŠ, gymnázia. Oslovené školy byly po celé ČR. Samotným žákům a studentům už přeposlali dotazníky učitelé. Celkem bylo získáno 3387 odpovědí. Ve stejné době probíhal kvalitativní výzkum, kdy byly prováděny hloubkové rozhovory s učiteli informatických předmětů. Tyto rozhovory byly prováděny přes telefon vzhledem k vládním opatřením kvůli Covid 19. Byla vypracována závěrečná zpráva a manažerské shrnutí, které byly vstupem pro ostatní výstupy projektu. Výstup byl splněn.		
Video dokument o výuce informatiky na středních školách.	V rámci projektu bylo plánováno natočit dokument o stavu výuky informatiky na středních školách. Na základě vstupů z výzkumu i podnětů pro komunikaci vznikly dva dokumenty. Prvním byl VĚK IT, který je vyjádřením propojenosti IT struktur v každodenním životě. Druhým byl UČIT se dá i jinak, který mapuje stav výuky informatiky na středních školách. Výstup byl splněn nad původní plán, což souviselo s potřebou dalších online popularizačních aktivit, které budou realizovatelné navzdory pandemické situaci.		
Online popularizační kampaň o informatických profesích.	Vzhledem k pandemické situaci se jednalo o klíčový výstup projektu. Kampaň byla postavena na webu a sociálních sítích. V rámci sociálních sítí byl publikován pravidelný obsah, který vyústil v každodenní příspěvky v prosinci. Sponzorovaná část kampaně měla přes 1.200.000 zobrazení. Obsah kampaně byl na základě výstupů z dotazníku orientován informativně i naučně a byla diskutována aktuální témata z pohledu informatiky. Součástí kampaně byla i premiéra dokumentu VĚK IT, online promítání dokumentu OFFLINE, výstupy pro popularizační kontaktní akce převedené do online podoby. Výstup byl splněn a vzhledem k okolnostem zaujal významnější pozici v rámci projektu.		
Popularizační kampaň o informatických profesích na kontaktních akcích.	Popularizační kampaň na kontaktních akcích byla značně omezena vzhledem k pandemické situaci. Na začátku roku proběhly popularizační diskuse a promítání dokumentu OFFLINE. Dále byla realizována v rámci online mutací kontaktních akcí (viz např. Festival vědy, kde video Filip a Ingrid o datové analýze a informatice získalo ohlas v médiích). Dny otevřených dveří a veletrhy, kde je příležitost pro realizaci kontaktních kampaní byly rovněž převedeny do online podoby, kde byly využity výstupy vytvořené v rámci projektu.		
<b>Změny v řešení</b>	<b>Pokud došlo v průběhu řešení ke změnám, uveďte je, vysvětlete příčinu, v případě, že jste žádali o jejich povolení MŠMT, uveďte č. j. vyřízení této žádosti.</b>		
<b>Číslo změny</b>	<b>Jednotlivé změny (přidejte řádky dle potřeby)</b>	<b>Zdůvodnění (případně č. j. vyřízení žádosti na MŠMT)</b>	
1.	Popularizační akce byly převedeny do online prostředí.	Důvodem byla pandemická situace v ČR.	
2.	-	-	
3.	-	-	
4.	-	-	
<b>Přehled o pokračujícím projektu</b>	<b>Pokud se jedná o pokračující projekt, uveďte, od kdy se realizuje a kolik finančních prostředků již bylo vyčerpáno. V případě, že je plánováno pokračování projektu v dalších letech, uveďte výhled do budoucna.</b>		
	<b>Rok realizace</b>	<b>Čerpání finančních prostředků (souhrnný údaj)</b>	<b>Poznámka (případně výhled do budoucna)</b>
	2019	1000	V prvním roce projektu došlo k nastavení a vytvoření infrastruktury pro prezentaci informatických disciplín pro základní a střední školy.
	2020	1000	V druhém roce řešení projektu došlo k provedení průzkumu stavu výuky informatiky na středních školách a následnému rozvoji popularizačních aktivit, které byly směřovány především do online prostředí.
	2021	0	Ve třetím roce projekt nebyl schválen.