

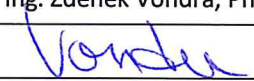
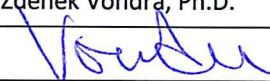
**SPOLUŘEŠITELSKÁ VYSOKÁ ŠKOLA: VYSOKÁ ŠKOLA EKONOMICKÁ V PRAZE
(KOORDINUJÍCÍ VYSOKÁ ŠKOLA: UNIVERZITA HRADEC KRÁLOVÉ)**



Rozvojový projekt na rok 2019

Formulář pro závěrečnou zprávu

Program:	
Tematické zaměření:	Pořádání festivalů, přehlídek, výstav a dalších obdobných akcí mající mimořádný charakter
Název projektu: Popularizace spektra IT oborů	
Období řešení projektu:	Od: 1. 1. 2019 Do: 31. 12. 2019
Dotace (v tis. Kč)	Celkem: V tom běžné finanční prostředky: V tom kapitálové finanční prostředky:
Požadavek	1000 1000 -
Čerpáno	1000 1000 -

ZÁKLADNÍ INFORMACE

	Hlavní řešitel	Kontaktní osoba
Jméno:	Ing. Zdeněk Vondra, Ph.D.	Ing. Zdeněk Vondra, Ph.D.
Podpis:		
Fakulta/Součást	Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta informatiky a statistiky	Vysoká škola ekonomická v Praze, Fakulta informatiky a statistiky
Adresa/Web:	nám. W. Churchilla 1938/4 130 67 Praha 3 – Žižkov kme.vse.cz	nám. W. Churchilla 1938/4 130 67 Praha 3 – Žižkov kme.vse.cz
Telefon:	224 095 871	224 095 871
E-mail:	zdenek.vondra@vse.cz	zdenek.vondra@vse.cz

Jméno rektora:	prof. Ing. Hana Machková, CSc.
Podpis:	
Datum:	6. 2. 2020
Razítko školy:	

ZPRÁVA O PRŮBĚHU ŘEŠENÍ PROJEKTU	
Cíle projektu	Uveďte předem stanovené cíle a u každého z nich uveďte, do jaké míry byl splněn, případně důvod, proč splněn nebyl.
	<p>Realizace společné kampaně na propagaci dílčích aktivit z oblasti popularizace IT zúčastněných VŠ. Projektový tým vytvořil a realizoval kampaň ToJeIT, která proběhla v online i offline prostředí. V online prostředí kampaň sestávala z webové stránky (www.tojeit.cz), profilů a kampaně na sociálních sítích (Facebook, Instagram) a sponzorovaného videa na YouTube. V offline prostředí byl vytvořen prezentační balíček pro kontaktní a prezentační akce sestávající z roll-upu, tištěných materiálů a hry pro kontakt s návštěvníky akcí. Vedlejší sub-kampaní prezentovanou v rámci webu i sociálních sítí byla prezentace dokumentu Offline, který byl vyroben v rámci projektu, a který upozorňuje na dopad IT na společenský život náctiletých lidí. Komunikace dokumentu je propojena s výzvou pro studenty, zkusit si zůstat několik dní offline a vnímat tak, kde všude se IT v našem životě objevuje a jakou má roli.</p> <p>Vytvoření katalogu popularizačních aktivit zahrnujícího scénáře a metodiky workshopů, přednášek a jiných aktivit. Na základě společné kampaně a zkušeností získaných během práce na formě komunikace IT oblastí a profesí vznikly za FIS VŠE tři katalogové vstupy pro popularizaci IT dle stanovených cílů.</p> <p>Podpora a zviditelnění prezentací z oblasti IT v rámci stávajících akcí pořádaných zúčastněnými VŠ (Data festival, Festivaly vědy, Den otevřených dveří, Gaudeamus apod.). V rámci prezentačních akcí FIS VŠE byly využity výstupy projektu jako nový a rozšiřující obsah vysvětlující roli IT a pestrost oblastí IT v současném světě. Proběhlo tak v rámci Data festivalu, Dne vědy, Veletrhu Gaudeamus, Dne otevřených dveří. Na těchto akcích byl přítomen poutací prvek, osoba v poutavém kostýmu, která pokládá kolemjdoucím otázku "Co má banán společného s IT?" a odkazuje na prezentační stánek nebo místo, kde návštěvníci akce interagují s kampaní nebo mají možnost získat upomínkové předměty (samolepky, placky, leták), které je nasměrují na online kampaň. V rámci interakcí a pozdějšímu přechodu do online kanálů je studentovi vysvětlena podstata projektu a prezentováno spektrum IT oblastí.</p> <p>Realizace odborných přednášek, prezentací či workshopů na školách nižších stupňů. V rámci projektu byly na FIS VŠE iniciovány prezentační návštěvy středních škol, jejichž cílem byla osvěta a výklad informatických témat. Program fakultních prezentačních výstupů byl doplněn o výstupy zaměřené na prezentaci informatických témat a popularizaci spektra IT.</p> <p>Všechny vytyčené cíle projektu byly splněny.</p>
Plnění kontrolovatelných výstupů	Uveďte stanovené kontrolovatelné výstupy projektu a do jaké míry byly splněny, případně důvod, proč splněny nebyly.
	<p>Koncepce propagační kampaně, web společné kampaně + stránky na soc. sítích Logika kampaně byla postavena v rámci fáze získání pozornosti na zaujetí studenta výrazným grafickým zpracováním roll-upů, sponzorovaných příspěvků na sociálních sítích a chytlavým rytmickým videem. Zaujetí bylo vytvořeno přes nevšední zobrazení běžných věcí a podnětnou otázkou na spojitost dané věci s IT. Tyto média a vjemy studenta nasměrují na web, kde jsou podrobněji vysvětleny jednotlivé oblasti IT formou přirovnání k vybraným obecně známým věcem. Na webu se student informuje nejen o jednotlivých oblastech IT, ale také o případových studiích, možnostech studia a také o kontaktních akcích, kde je možné se dozvědět více. Student je dále směřován na profily sociálních sítí, kde může dlouhodobě sledovat obsah kampaně. V rámci kampaně došlo k 754 464 zobrazení akvizičních příspěvků, 84 699 interakcím uživatelů s příspěvkem.</p> <p>Komunikovaný obsah webu a sociálních sítí (30 příspěvků) Na webu byly komunikovány kontaktní a prezentační akce všech tří univerzit v rámci kalendáře akcí. Na sociálních sítích bylo zveřejněno 50 příspěvků zaměřených na představení kampaně a myšlenky propojení a přirovnání běžných věcí k IT oblastem, představení popularizačních aktivit, představení zajímavostí, studijních oborů, dokumentace z akcí, doporučení jak IT lépe ovládat a příspěvky k dílčí kampani okolo dokumentu Offline, která zahrnovala i výzvu zkusit si být určitý čas bez IT technologií.</p>

Videodokument o společenské roli informatiky a společenské odpovědnosti

V rámci projektu byl natočen středně metrážní dokument Offline, který mapuje jeden týden v životě čtyř náctiletých studentů, během kterého se absolutně zřekli kontaktu s informačními technologiemi. V rámci dokumentu se ukazuje, jaký na ně mají vliv počítače, chytré mobilní telefony a především sociální a obsahové sítě. Východiska, okolnosti a průběh výzvy komentují odborníci z oblastí adiktologie, psychologie a informačních technologií. Dokument měl premiéru v listopadu na VŠE, kam dorazilo zhruba 100 lidí. Dokument je nyní součástí diskusních výjezdů na střední a základní školy, kde probíhá vždy promítání a následná diskuse s tvůrci a odborníky.

Vstupy do katalogu zahrnující min 3 popularizační aktivity

Vytvořené vstupy do katalogu popularizačních aktivit za FIS VŠE byly:

1. Promítání offline dokumentu a představení výzvy být offline pro prezentaci na školách i jiných domluvených prostorech, zahrnuje promítání, diskusi s odborníky, pobídku k účasti na offline výzvě, sdílení zkušeností a odkaz na propojení s komunikační kampaní projektu.
2. Prezentace oblastí IT na kontaktních akcích (veletrhy, přehlídky), používání prezentačního setu, vysvětlení jak pracovat s obsahem kampaně, jak používat vytvořené prezentační a interaktivní prvky.
3. Karetní hra o poznávání IT profesí a jejich významu pro společnost, která umožňuje v rámci prezentace nejmladšímu publiku (základní školy) pochopit svět IT a navést je ke komunikační kampani, která jim vysvětlí šíří a roli IT v současném světě.

Uskutečnění 4 popularizačních akcí s IT tematikou

V rámci projektu byly organizovány a spolupřátány akce s cílem prezentovat spektrum IT oborů a oblastí.

1. FIS VŠE pořádá v kooperaci s inkubátorem xPort akci Data Festival, kde je prezentována datová analytika a její dopady do společnosti.
2. V září byla vytvořena prezentační akce v rámci Dne vědy v pražských Dejvicích, kde proběhl prezentace pro studenty základních i středních škol prostřednictvím stánku na festivalu, kde probíhaly různé formy interakce s cílem získávat povědomí o IT oblastech.
3. Kampaň ToJeIT byla součástí expozice FIS VŠE na veletrhu Gaudeamus v Brně.
4. V prosinci byl pořádán přednáškový den pro 90 studentů na půdě VŠE, kde byla prezentována rozmanitá témata z oblasti IT a uvedena do souvislosti s kampaní.

Uskutečnění 10 přednášek/workshopů na ZŠ a SŠ

V rámci popularizace IT proběhlo 10 vzdělávacích akcí propojených s kampaní ToJeIT pro:

- Gymnázium Benešov
- Gymnázium Ostrov
- Gymnázium na Vítězné pláni
- Obchodní akademie v Dušně
- Slovanské gymnázium v Brně
- Gymnázium nad Kavalírkou
- Gymnázium Budějovická 680
- Malostranské gymnázium Josefská
- Církevní gymnázium Plzeň
- SPŠ Dobruška

Dokumentace popularizačních akcí

V rámci popularizačních akcí byl pořízen dokumentační materiál, který sloužil jako podpora obsahu pro sociální sítě (fotografie, videa). V rámci kontaktních akcí byla pořízena i reportáž mapující znalosti studentů o tom, co všechno je IT.

Vedle výše zmíněných výstupů došlo k vytvoření rozsáhlejšího souboru témat FIS pro SOČ s cílem pokrýt maximum spektra IT oblastí dle kvalifikace pracovníků FIS.

Všechny výstupy navazující na cíle projektu byly splněny.

Změny v řešení	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.		
	č.	Jednotlivé změny (přidejte řádky podle potřeby)	Zdůvodnění (případně č. j. vyřízení žádosti na MŠMT)
	1	-	-
	2	-	-
Přehled o pokračujícím projektu	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.		
	Rok realizace	Čerpání finančních prostředků (souhrnný údaj)	Poznámka (případně výhled do budoucna)
	2020	1.000.000,-	Výzkum mapující stav výuky informatiky na středních a školách, pokračující online popularizační kampaň o informatických profesích, popularizační kampaň o informatických profesích na kontaktních akcích, video dokument o výuce informatiky na středních a základních školách.

Poznámka: V případě, že potřebujete sdělit další doplňující informace, uveďte je v příloze.

Specifikace čerpání finanční dotace na řešení projektu (vyplnit za celý projekt)			
		Přidělená dotace na řešení projektu - ukazatel I (v tis. Kč)	Čerpání dotace (v tis. Kč)
1.	Kapitálové finanční prostředky celkem	0	0
1.1	Dlouhodobý nehmotný majetek (SW, licence)	0	0
1.2	Samostatné věci movité (stroje, zařízení)	0	0
1.3	Ostatní technické zhodnocení	0	0
2.	Běžné finanční prostředky celkem	1000	1000
	Osobní náklady:		
2.1	Mzdy (včetně pohyblivých složek)	0	0
2.2	Ostatní osobní náklady (odměny z dohod o pracovní činnosti, dohod o provedení práce, popř. i některé odměny hrazené na základě nepojmenovaných smluv uzavřených podle zákona § 1746 odst. 2 č. 89/2012 Sb., občanský zákoník)	325	321
2.3	Odvody pojistného na veřejné zdravotní pojištění a pojistného na sociální zabezpečení a příspěvku na státní politiku zaměstnanosti a příděly do sociálního fondu	0	0
	Ostatní:		
2.4	Materiální náklady (včetně drobného majetku)	50	55
2.5	Služby a náklady nevýrobní	565	564
2.6	Cestovní náhrady	10	10
2.7	Stipendia	50	50

3.	Celkem běžné a kapitálové finanční prostředky	1000	1000

Bližší zdůvodnění čerpání v jednotlivých položkách (přidejte řádky podle potřeby)		
Číslo položky (viz předchozí tab.)	Název výdaje a jeho zdůvodnění	Částka (v tis. Kč)
2.2	Odměna za práci projektového týmu spoluřešitelské školy (koordinátor popularizačních aktivit, koordinátor společné komunikační kampaně, administrativa projektu) - odměna 250 Kč / h za odborné práce a 150 Kč / h za administrativní práce formou DPP. Odměna za práci odborníků na popularizačních aktivitách a popularizačních akcích na středních školách - odměna 250 Kč / h za odborné práce formou DPP. Odměna za práci na videodokumentu - odměna 250 Kč / h za odborné práce formou DPP.	321
2.4	Náklady na rozvoj popularizačních akcí - materiál (drobné vybavení, pořízení prvků pro rozvoj expozic, příslušenství pro dokumentaci akcí).	55
2.5	Náklady na rozvoj popularizačních akcí (rozšíření pronájmů, služby spojené s rozvojem expozic, příprava materiálů). Náklady na výrobu webového portálu a účtů sociálních sítí (ideace, UX design, grafické práce, programování, koupě zásuvných modulů, platba domény a webhostingu). Náklady na výrobu obsahu webu a sociálních sítí (realizace kalendáře akcí a 50 příspěvků na sociálních sítích), dokumentace popularizačních akcí (jako zdroj pro obsah), dále podpora publikace obsahu finančně podporovanými příspěvky (formou PPC). Náklady na výrobu videodokumentu (získávání dat, práce kameramana, práce režiséra, post-produkční práce, distribuční podpora).	564
2.6	Náhrady za cestovné pro návštěvy popularizačních akcí.	10
2.7	Zapojení studentů do sběru dat, situační analýzy, tvorby obsahu a jako podpora popularizačních akcí - odměna 100 Kč / h	50