

ЗВІТ ПРО РОЛЬ КЕРІВНИКА ПРОГРАМ В ОРГАНІЗАЦІЇ STEAM Vision

1. ВСТУП

Мета звіту:

Сформуванати уявлення про роль керівника програм в реалізації місії та цілей організації STEAM Vision, а також оцінити виконання завдань та досягнутих результатів.

Контекст:

STEAM Vision спрямована на надихання молоді до створення інновацій через інтеграцію науки, технологій, інженерії, мистецтва та математики. Головними напрямками роботи є розвиток STEAM-освіти, залучення молоді до міждисциплінарних досліджень та сприяння креативності.

2. ОПИС РОЛІ

Посада:

Керівник програм.

Основні обов'язки:

- Розробка та координація освітніх програм та проєктів.
- Організація хакатонів та інших заходів.
- Кураторство створення та оптимізації цифрових ресурсів організації.
- Забезпечення фокусу на досягнення місії та цілей.

3. ДОСЯГНУТІ РЕЗУЛЬТАТИ

1. Створення сайту організації:

- Розроблено головну сторінку сайту, яка є презентаційною платформою організації.
- Додано магазин нагород, що стимулює учасників навчатись та брати участь у заходах. Магазин дозволяє обмінювати зароблені бали на корисні речі та сувеніри.
- Впроваджено розділ «Мої завдання» для особистого обліку досягнень, де користувачі можуть виконувати завдання та проходити уроки, заробляючи бали.

2. Планування хакатонів:

- Опрацьовано докладний опис майбутніх хакатонів із зазначенням тематики, формату та цілей.

4. ВИКЛИКИ ТА ЇХ РОЗВ'ЯЗАННЯ

- **Виклик:** Необхідність створити сучасний цифровий ресурс для залучення учасників.
 - **Рішення:** Формування команди для розробки сайту, залучення фахівців із веб-дизайну та програмування.
- **Виклик:** Визначення пріоритетних задач у плануванні заходів.
 - **Рішення:** Застосування спринтового планування для визначення короткострокових цілей та регулярного оцінювання прогресу.

5. ВИСНОВКИ ТА РЕКОМЕНДАЦІЇ

Висновки:

- Роль керівника програм є ключовою у досягненні місії STEAM Vision, забезпечуючи ефективну координацію проєктів та заходів.
- Досягнуто суттєвого прогресу у розвитку цифрової платформи організації, що сприяє залученню молоді та підвищенню їхньої активності.

Рекомендації:

1. Продовжувати вдосконалювати цифрову інфраструктуру організації, зокрема сайт та інтеграцію з соціальними мережами.
2. Розширити можливості для мотивації учасників через нові нагороди та інтерактивні активності.
3. Посилити партнерство з освітніми установами та компаніями для підтримки STEAM-проєктів.

Керівник програм STEAM Vision: Івасютин Богдан, Никипанчук Владислав