

# Звіт про діяльність молодіжної організації STEAM Vision

## 1. Вступ

Молодіжна громадська організація STEAM Vision постає як інноваційна платформа для розвитку творчого потенціалу молоді через інтеграцію науки, технологій, інженерії, мистецтва та математики й системи лояльності.

## 2. Місія та Стратегічні Цілі

### Місія

"Надихати молодь на створення інновацій та підтримувати їхній розвиток через освіту, технології й систему заохочень."

Створення унікального освітнього середовища, яке:

- Розкриває творчий потенціал молодих фахівців
- Формує міждисциплінарний підхід до вирішення складних завдань
- Готує молодь до викликів сучасного технологічного світу

### Стратегічні Цілі

1. Розвиток STEAM-освіти
2. Створення інноваційної екосистеми для молоді
3. Підготовка кадрового резерву для високотехнологічних галузей
4. Впровадження системи лояльності для мотивації

## 3. Структура Організації

### Адміністративний Блок

- **Керівництво:**
  - Никипанчук Владислав - Голова організації
  - Івасютин Богдан - Заступник
- **Спеціальності:**
  - Фінансовий менеджер - Невиняк
  - Керівники програм - Никипанчук, Івасютин
  - Технічний координатор - Ковальський
  - Куратор - Ковальський

- PR-Менеджери - Невиняк, Костреюк
- Дизайнер - Никипанчук

- **Ключові Підрозділи:**

- Освітній відділ
- Технічний координаційний центр
- Відділ маркетингу та комунікацій
- Проектний офіс

#### **4. Досягнення за 2024 Рік**

##### **Цифрова Трансформація**

- Розроблено корпоративний сайт з унікальними функціями
- Впроваджено систему нагород та особистих досягнень
- Створено онлайн-платформу для навчання та комунікації

##### **Освітні Проєкти**

- Підготовка до серії хакатонів
- Розробка освітніх курсів з STEAM-напрямків
- Налагодження партнерств з освітніми установами

#### **5. Інвестиційна Стратегія**

##### **Цільові Групи Інвесторів**

- IT-компанії
- Освітні платформи
- Венчурні фонди
- Корпоративні спонсори

##### **Унікальна Пропозиція**

- Доступ до молодих талантів
- Соціальний вплив
- Інноваційний потенціал проєктів

## 6. Технологічні Інновації

### Розвиток Цифрової Інфраструктури

- Створення персоналізованих освітніх траєкторій
- Впровадження штучного інтелекту в навчальні процеси
- Розробка інтерактивних навчальних додатків

## 7. Соціальний Вплив

### Основні Напрямки

- Підтримка молодіжних ініціатив
- Розвиток професійних навичок
- Створення інклюзивного освітнього середовища

## 8. Плани Розвитку

### Короткострокові Цілі (2024-2025)

- Розширення освітніх програм
- Збільшення кількості партнерств
- Запуск власного акселератора

### Довгострокові Цілі (до 2027)

- Створення міжнародної мережі STEAM-спільноти
- Впровадження інноваційних освітніх технологій
- Формування екосистеми неперервного навчання

## 9. Очікувані Результати

### Кількісні Показники

- Збільшення кількості учасників на 50%
- залучення 10+ корпоративних партнерів
- Створення 20+ унікальних освітніх програм

## Якісні Показники

- Підвищення інноваційного потенціалу молоді
- Розвиток м'яких та твердих навичок
- Створення профорієнтаційного середовища

## 10. Висновок

STEAM Vision - це не просто організація, а потужна екосистема для розвитку молодих талантів, яка об'єднує освіту, технології та інновації.

Ми віримо, що інвестиції в молодь - це найкращий внесок у майбутнє!

Звіт підготував: Никипанчук Владислав

Коломия, 2024 рік