**ЗВІТ ПРО РОЛЬ КЕРІВНИКА ПРОГРАМ В ОРГАНІЗАЦІЇ STEAM Vision**

**1. ВСТУП**

**Мета звіту:**

Сформувати 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 напрямами 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**