Řídicí dokument spolku

Kurikulum IT NeŠkoly

IT NeŠkola, z. s.

Číslo dokumentu	ŘD-04
Verze	2.0
Schválil	ředitel spolku
Datum schválení	[datum]
Účinnost od	[datum]
Nahrazuje	Kurikulum a organizace výuky z července 2025
Zapsáno	nezapisuje se do rejstříku
Přílohy	žádné; navazuje na Školní řád IT NeŠkoly ŘD-02

1. Cíl studia

Kurikulum je navržené tak, aby student co nejrychleji získal praktické dovednosti a nastoupil do práce v IT. Učí se prací na skutečných zadáních firem a institucí, ve spolupráci s týmem a s odborníky z praxe.

1.1 Absolvent umí pracovat na IT projektu od analýzy po předání, v týmu a ve spolupráci s lidmi z firmy.

1.2 Odchází s portfoliem projektů, které může ukázat zaměstnavateli, a s kontakty na firmy v regionu. Partneři během projektů poznají jeho práci a mohou mu nabídnout práci.

1.3 Výsledkem studia není diplom, ale nástup do práce v IT nebo rozjezd vlastního IT projektu. Uzavřením smlouvy s Partnerem studium samo nekončí, student nejdřív dokončí a předá rozpracovaný Projekt.

1.4 Studium trvá nejdéle dva roky, tedy nejvýše šest Projektových období. Pokud student do té doby práci v IT nezíská, Spolek s ním individuálně posoudí další postup.

2. Vstup do studia

Nábor probíhá před každým Projektovým obdobím, bootcampy jsou zpravidla třikrát ročně (termíny v článku 3). Přijatý uchazeč nastupuje do nejbližšího Projektového období.

2.1 **Náborová hra:** online v prohlížeči, kdykoli, v angličtině, počítat s jednou až dvěma hodinami, jeden pokus. Měří logické a analytické myšlení, řešení problémů, zodpovědnost a učení za běhu. Výsledek přijde e-mailem.

2.2 **Bootcamp:** jeden den ve Žďáře nad Sázavou, 9:00–17:00. Uchazeč se seznámí s tím, jak IT NeŠkola funguje, a s ostatními uchazeči, pak samostatně pracuje na skutečném zadání, aby ho Spolek poznal osobně, a výsledek představí. Je to druhé kolo výběru a zároveň IT NeŠkola nanečisto.

2.3 **Týmový sprint:** třetí kolo výběru: dva týdny práce v týmu, ve kterých si uchazeč ověří, že mu tempo a způsob práce sedí. Kdo jím projde, dostane e-mail o přijetí a podepíše Smlouvu v nejbližší den zadání projektů; podpisem se stává studentem.

3. Projektová období a termíny

3.1 Rok tvoří tři Projektová období: podzimní (zhruba od třetího týdne září do poloviny prosince), zimní (leden až březen) a jarní (duben až červen). Léto se do studia nepočítá. Termíny Spolek aktualizuje každý rok před začátkem podzimního období a o změně informuje studenty i Partnery e-mailem.

3.2 Termíny ve studijním roce 2026/2027:

Podzimní období	po 21. 9. 2026 – pá 11. 12. 2026
Vánoční prázdniny	po 14. 12. 2026 – pá 1. 1. 2027
Zimní období	po 4. 1. 2027 – čt 25. 3. 2027
Velikonoční prázdniny	pá 26. 3. 2027 – pá 2. 4. 2027
Jarní období	po 5. 4. 2027 – pá 25. 6. 2027
Letní prázdniny	po 28. 6. 2027 – pá 17. 9. 2027
Bootcampy	so 28. 11. 2026, so 6. 3. 2027 a so 21. 8. 2027
Začátek roku 2027/2028	po 20. 9. 2027

3.3 V každém období pracuje student zpravidla v týmu na jednom Projektu, za rok tedy na třech; Projekt může být i individuální. Projekty postupně gradují od jednodušších k náročnějším.

Délka projektového období	12 týdnů
Velikost týmu	zpravidla 3–5 studentů; projekt může být i individuální
Projekty za rok	zpravidla tři, v každém období jeden

Vedení	Mentor, kterého určí Partner (zpravidla jeho odborník, případně odborník z akademické sféry nebo jiný externí odborník), a Koordinátor, kterého určí Spolek
Forma	hybridně: vybavená učebna ve Žďáře nad Sázavou a online; za poplatek ubytování na internátu SPŠ Žďár nad Sázavou
Ukončení projektu	prezentace výsledku zadavateli a ostatním studentům a jeho předání

4. Povinná docházka

4.1 Student se účastní týdenních setkání týmu s Mentorem, sjednaných setkání s Partnerem, průběžných a závěrečných prezentací a workshopů podle plánu zveřejněného na začátku každého období.

4.2 Minimální účast na workshopech je 70 % v každém Projektovém období. Počítá se účast v učebně i online. Nepřítomnost student předem omlouvá Koordinátorovi a týmu.

4.3 Opakovaná neúčast, která přes písemné upozornění trvá, je porušením Smlouvy; postup stanoví Školní řád.

5. Průběh projektového období

Týden 1 — zadání a kickoff	Partner představí problém, který potřebuje vyřešit. Tým se seznámí se zadáním a sepíše týmová pravidla.
Týdny 1–12 — práce týmu	Tým posouvá projekt týden po týdnu, od analýzy po předání, a průběžně ukládá výstupy na úložiště Spolku.
Týdny 1–12 — Mentor	Zhruba hodina týdně s týmem, mezi schůzkami online komunikace.
Týdny 1–12 — workshopy	Pravidelné workshopy s lidmi z praxe podle plánu zveřejněného na začátku období.
Týdny 1–12 — samostudium	Co k projektu potřebuje umět, si student dohledá a vyzkouší sám. Když neví, jak dál, pomůže Mentor a tým.
Týdny 1–12 — koordinace	Koordinátor drží tempo a jednou měsíčně s Partnerem krátce projde, jak projekt běží.
Týden 12 — předání	Tým výsledek představí a předá zadavateli. Na výstupní schůzce se domluví, kam dál.

6. Témata projektů

Student si nevybírá jedno zaměření. Témata projektů vycházejí z aktuálních potřeb Partnerů a jeden projekt zpravidla spojuje víc oblastí: aplikace potřebuje zabezpečení a data se dnes zpracovávají s AI.

6.1 **Programování:** weby, webové a mobilní aplikace a interní nástroje, které někdo doopravdy používá, od návrhu přes kód po předání.

6.2 **Kyberbezpečnost:** analýzy rizik, testování zabezpečení, správa sítí a požadavky zákona o kybernetické bezpečnosti v praxi firem.

6.3 **Datová analytika:** data, UX a byznysová analýza, ze kterých vznikají rozhodnutí; měření toho, co ve firmě opravdu funguje.

6.4 **AI:** práce s nástroji AI při vývoji i v běžné agendě a stavba vlastních asistentů nad daty firmy.

7. Workshopy a měkké dovednosti

Vedle práce na projektu jsou pravidelné workshopy s lidmi z praxe. Témata se mohou měnit podle potřeb projektů a Partnerů; typicky pokrývají tyto oblasti:

7.1 **Prezentace a komunikace:** prezentační dovednosti pro začátečníky i pokročilé, týmové konzultace před prezentací projektu.

7.2 **Řízení projektů:** základy projektového řízení, řízení projektů v IT, agilní přístup a time management.

7.3 **Právo a bezpečnost:** co by měl vývojář vědět o právu, podnikání v IT a úvod do kyberbezpečnosti.

7.4 **AI a nástroje:** AI pro produktivitu a prototypování, agentické programování, UX/UI a Figma.

8. Zpětná vazba a hodnocení

8.1 Mentor dává týmu průběžnou odbornou zpětnou vazbu. Studenti si navzájem procházejí řešení (code review, peer feedback) a učí se přijímat kritiku.

8.2 Známky se neudělují. Po každém projektu dostane student zpětnou vazbu od Mentora, Koordinátora a týmu.

8.3 Výsledkem studia je portfolio Projektů. Partnerům ukazuje Spolek před zadáním Projektu jen souhrnnou verzi profilu bez jména a kontaktů; plnou verzi a kontakty jen se souhlasem studenta.

9. Komunita

9.1 Studenti se mohou účastnit komunitních akcí Spolku: ŽďárAI (jednou měsíčně), AI Mondays (jednou měsíčně) a Cowork Fridays (každý pátek 9:00–15:00). Vstup je zdarma i pro veřejnost.

Přehled změn

Verze	Účinnost	Co se změnilo	Schválil
1.0	7/2025	první vydání	ředitel
2.0	[datum]	samostatný dokument, na který odkazují Smlouvy; tři Projektová období s termíny prázdnin a bootcampů na rok 2026/2027, povinná docházka 70 %, týmový sprint jako třetí kolo výběru, týmy zpravidla 3–5 studentů, průběh období po týdnech, čtyři témata a oblasti workshopů	ředitel

Ve Žďáře nad Sázavou dne [datum]

Mgr. Tomáš Pleva
ředitel IT NeŠkoly, z. s.