



Dodatek k ŠVP

č. j. 6/20-21 ze dne 28. 06. 2021 s platností od 01. 09. 2021

pro obor 69-51-H/01 Kadeřník, 3 leté denní studium:

I. V souladu se zněním zákona č. 561/2004 Sb., ve znění pozdějších předpisů, měním ŠVP č. j. 6/20-21 ze dne 28. 06. 2021 s platností od 01. 09. 2021 pro obor 69-51-H/01 Kadeřník, 3 leté denní studium:

1. pro 2., 3. ročník školního roku 2025/2026, a to v článku 3 Charakteristika vzdělávacího programu, 3.3 Rozvoj klíčových kompetencí.

Digitální kompetence

Vzdělávání směřuje k tomu, aby absolventi byli schopni se orientovat v digitálním prostředí a využívat digitální technologie bezpečně, sebejistě, kriticky a tvořivě při práci, při učení, ve volném čase i při svém zapojení do společenského života, tzn. že absolvent:

- ovládá potřebnou sadu digitálních zařízení, aplikací a služeb, včetně nástrojů z oblasti umělé inteligence, využívá je ve školním a pracovním prostředí i při zapojení do veřejného života; digitální technologie a způsob jejich použití nastavuje a mění podle toho, jak se vyvíjejí dostupné možnosti a jak se mění jeho vlastní potřeby nebo pracovní prostředí a nástroje;
- získává, posuzuje, spravuje, sdílí a sděluje data, informace a digitální obsah v různých formátech v osobní či profesní komunitě; k tomu volí efektivní postupy, strategie a způsoby, které odpovídají konkrétní situaci a účelu;
- vytváří, vylepšuje a propojuje digitální obsah v různých formátech; vyjadřuje se za pomoci digitálních prostředků;
- navrhuje prostřednictvím digitálních technologií taková řešení, která mu pomohou vylepšit postupy či technologie či jejich části; dokáže poradit ostatním s běžnými technickými problémy;
- vyrovnává se s proměnlivostí digitálních technologií a posuzuje, jak vývoj technologií ovlivňuje společnost, osobní a pracovní život jedince a životní prostředí, zvažuje rizika a přínosy;
- předchází situacím ohrožujícím bezpečnost zařízení i dat, situacím ohrožujícím jeho tělesné a duševní zdraví i zdraví ostatních; při spolupráci, komunikaci a sdílení informací v digitálním prostředí jedná eticky, s ohleduplností a respektem k druhým.

2. pro 2., 3., 4. ročník školního roku 2025/2026, a to v článku č. 3 Charakteristika vzdělávacího programu, 3.4 Realizace průřezových témat

Průřezové téma	Tematický okruh	Zařazení do předmětů
Člověk a digitální svět	Využití digitální technologie ke komunikaci a vyjadřování Digitální technologie a sociální začleňování Průběžné vyhledávání a zpracování informací Vývoj technologií a vliv na různé aspekty života člověka Využití digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji Digitální technologie – mezioborové využití, efektivní využití nástrojů pro odborné činnosti Zásady ochrany osobních údajů a soukromí, digitální identita Digitální a fyzické pracovní prostředí - ergonomické a bezpečnostní zásady Právní normy v digitálním prostředí Vyhledávání relevantních informací, zacházení s digitální technologií	Realizováno jako samostatný předmět - Informatické vzdělávání. Přesah do všech vyučovaných předmětů.

II. V souladu se zněním zákona č. 561/2004 Sb., ve znění pozdějších předpisů, doplňuji ŠVP č. j. 6/20-21 ze dne 28. 06. 2021 s platností od 01. 09. 2021 pro obor 69-51-H/01 Kadeřník, 3 leté denní studium:

1. pro 2. ročník školního roku 2025/2026, a to v článku 6 Učební osnovy, 6.9 Informatika.

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle a didaktické pojetí předmětu

Cílem vzdělávání v předmětu Informatika je naučit žáky pracovat s digitálními prostředky a pracovat s informacemi. Žáci se naučí rozpoznávat informatické aspekty světa a využívat poznatky z informatiky k porozumění a uvažování přirozených i umělých systémů a procesech, ke schopnosti řešit nejrůznější pracovní a životní situace, cílevědomě a systematicky volit a uplatňovat optimální výstupy. Jedním ze stěžejních témat oblasti digitálních technologií, a tedy i cílů výuky, je, aby žák zvládl efektivně pracovat s informacemi, a to zejména s využitím digitálních prostředků a komunikovat v digitálním prostoru.

Popis strategií výuky a způsoby hodnocení žáků:

výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- porozuměli základním pojmům a metodám informatiky jako vědního oboru a jeho uplatnění v ostatních vědních oborech a profesích
- získávali, zaznamenávali, uspořádávali, strukturovali, předávali data a informace
- byli schopni využívat digitální technologie při řešení problémů
- jednali odpovědně a přijímali odpovědnost za svá rozhodnutí a jednání
- byli schopni se kriticky dívat na výsledky své práce
- pracovali kvalitně a pečlivě, dodržovali správné postupy

Výuka probíhá ve specializované učebně vybavené moderními digitálními prostředky, se kterými se žáci seznámí v průběhu výuky. Žáci v práci s jednotlivými programy postupují individuálně podle vlastních schopností a předchozích zkušeností pod vedením pedagoga. Pro rozvoj klíčových kompetencí se využívají samostatné tematicky zaměřené práce. Každý žák a žákyně má k dispozici vlastní digitální pracoviště.

V afektivní oblasti směřuje informatické vzdělávání k tomu, aby žáci získali:

- otevřený i kritický postoj k digitálním technologiím a jejich využívání;
- motivaci k celoživotnímu učení;
- důvěru ve vlastní schopnosti a preciznost při práci;
- schopnost odhadnout, které úlohy jsou schopni řešit sami a u kterých si vyžádají pomoc odborníka;
- sebejistotu a vytrvalost při řešení obtížného či složitého problému;
- schopnost vypořádat se s otevřenými problémy a nejednoznačně zadanými úkoly.

Žáci mohou používat vhodná prostředí, pomůcky, ale i různé běžně dostupné nástroje, programy a technologie. S informatickými koncepty se seznamují prostřednictvím vlastní zkušenosti s řešením rozmanitých problémových situací. Setkávají se i se situacemi blízkými jejich životu a odborné praxi. Některé řeší s pomocí programování a technologií, některé bez nich. Charakteristickým znakem výuky je to, že žáci postup řešení aktivně hledají a testují ve skupinách nebo samostatně, není cílem postupovat pouze podle předem daných návodů.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět **Informatika** naplňuje vzdělávací cíle **průřezového tématu Člověk a digitální svět**. Efektivní využívání digitálních technologií v průběhu vzdělávání upaltní žáci při výkonu povolání i v občanském a osobním životě. Získané kompetence se široce upevňují a rozvíjejí při vzdělávacích aktivitách ostatních předmětů, při zapojení do konkrétních školních projektů a aktivit a při činnostech spojených s běžným životem školy.

Výchovně vzdělávací postupy směřují k vytváření klíčových kompetencí.

Kromě klíčové kompetence k efektivnímu využití digitálních technologií a efektivní práci s informacemi se v předmětu Informatika nejčastěji uplatňují následující klíčové kompetence:

kompetence k učení

- vyučující motivuje žáky a žákyně k učení ukázkami využití v praxi
- vyučující vede žáky a žákyně k samostatnosti při vytváření počítačových aplikací. Sám do procesu vstupuje pouze jako konzultant

kompetence k řešení problémů

- vyučující vede žáky a žákyně při hledání vlastních postupů při řešení zadaných problémů
- vyučující využívá samostatné práce k procvičování daného učiva a stanovení cíle práce

kompetence komunikativní

- vyučující zařazuje samostatná vystoupení žáků – prezentace, resp. referáty
- žáci a žákyně jsou vedeni k hodnocení vlastní samostatné práce i práce jiných žáků a žákyn

kompetence pracovní

- žáci a žákyně mohou prezentovat výsledky vlastní práce

kompetence digitální

- žák se orientuje v digitálním prostředí a využívá digitální technologie bezpečně a tvořivě

Průřezová témata

Informatické vzdělávání je realizováno ve všech předmětech. Jedná se o získávání informací, jejich kritické hodnocení, zpracování a interpretace, dále o vytváření modelů, řešení problémů o bezpečné využívání digitálních prostředků a digitálního prostředí.

Rozpis učiva a realizace kompetencí, mezipředmětové vztahy, průřezová témata

2. ročník

Výsledky vzdělávání Žák	Učivo	Mezipředmětové vztahy Průřezová témata
- porovnává různé způsoby kódování z různých hledisek a vysvětlí proces úskalí digitalizace - formuluje problém a požadavky na jeho řešení; získává potřebné informace, posuzuje jejich využitelnost a dostatek (úplnost) vzhledem k řešenému problému; používá systémový přístup k řešení problémů; pro řešení problému sestaví model; - převede data z jednoho modelu do jiného; najde nedostatky daného modelu a odstraní je; porovná různé modely s ohledem na kvalitu řešení daného problému; - určí, zda je daný postup algoritmem; vysvětlí daný algoritmus, program; - rozdělí problém na menší části, rozhodne, které je vhodné řešit algoritmicky, své rozhodnutí zdůvodní; sestaví a zapíše algoritmy pro řešení problému	Data, informace a modelování - chyby v datech a kontrola dat; - kódování informací a dat; - záznam, přenos a distribuce dat a informací v digitální podobě; - datové formáty, kódování různých formátů dat (např. text, obraz, zvuk, video); - model jako zjednodušení reality (např. schéma, graf, diagram, pojmová a myšlenková mapa); Tvorba, testování a provoz softwaru Návrh programu - zadání úlohy, vstup, výstup, podmínky řešení - pojem algoritmu, vlastnosti algoritmu, různé zápisy algoritmů Tvorba a vývoj programu - zápis algoritmu vhodnou formou (např. blokové schéma, přirozené a formální jazyky, skriptovací a programovací jazyk); - základní koncepce tvorby programů (např. proměnná a datový typ, řídicí příkazy, cykly);	MV: Všechny předměty PT: Člověk a digitální svět Využití digitální technologie ke komunikaci a vyjadřování Digitální technologie a sociální začleňování Zásady ochrany osobních údajů a soukromí, digitální identita Člověk a svět práce Svět vzdělávání Občan v demokratické společnosti Osobnost a její rozvoj Komunikace Morálka, svoboda, odpovědnost, tolerance, solidarita Potřebné právní minimum pro soukromý a společenský život MV: Všechny předměty PT: Člověk a digitální svět Vývoj technologií a vliv na různé aspekty života člověka Využití digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji Člověk a svět práce Svět vzdělávání Občan v demokratické společnosti Osobnost a její rozvoj

- hodnotí algoritmy podle různých hledisek, porovná a vybere pro řešení problém ten nejvhodnější; vylepší algoritmus podle zvoleného hlediska - používá základní programové konstrukce - vysvětlí, co je informační systém a co je databáze a k čemu slouží, porovnává vybrané informační systémy z hlediska struktury a vzájemné provázanosti, uvede příklady informačních systémů ve svém oboru - formuluje problém a požadavky na jeho řešení, specifikuje a stanoví požadavky na informační systém - na systému do provozu, rozpozná chybový stav, zjistí jeho příčinu a navrhne způsob jeho odstranění - navrhne procesy zpracování dat a roli/role jednotlivých uživatelů - otestuje svoje řešení informačního systému se skupinou vybraných uživatelů, vyhodnotí výsledek testování, případně navrhne vylepšení, naplánuje	Běh a provoz - verze programu, instalace a aktualizace programu - hlášení a evidence závad - náповěda a licence programu Informační systémy - účel a charakteristika informačního systému nebo služby; - veřejné nebo oborové informační systémy a služby; - uživatelská rozhraní (např. navigace, přístupnost, jazykové mutace); - uživatelské účty, role, oprávnění a bezpečnost v informačních systémech; - datový záznam, entita, atribut a vazba, číselníky a identifikátory; Digitální technologie Hardware a software - aplikační software a jeho využití pro odborné činnosti (např., grafický software). Počítačové sítě a síťové služby - typy, vlastnosti různých sítí, internet věcí;	Komunikace Morálka, svoboda, odpovědnost, tolerance, solidarita Potřebné právní minimum pro soukromý a společenský život
---	---	---

kroky k plnému nasazení informačního - porovná jednotlivé způsoby propojení počítačů, charakterizuje počítačové sítě a internet, vysvětlí, pomocí čeho a jak je komunikace mezi jednotlivými zařízeními v síti zajištěná - rozumí fungování sítí natolik, aby je mohl bezpečně a efektivně používat - identifikuje a řeší technické problémy vznikající při práci s digitálními zařízeními, poradí druhým při řešení typických závad	- principy fungování webu a cloudových služeb Bezpečnost v digitálním prostředí - způsoby útoků na technologie, základní prvky ochrany (např. aktualizace softwaru, antivir, firewall, WPN, šifrování)	
---	--	--

3.ročník

Výsledky vzdělávání Žák	Učivo	Mezipředmětové vztahy Průřezová témata
- zobecní řešení pro širší třídu problémů, ověří správnost, najde a opraví případnou chybu v algoritmu - sestaví přehledný program v blokově orientovaném nebo textovém jazyce, program otestuje a optimalizuje - chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením,	Tvorba, testování a provoz softwaru Návrh programu - rozdělení problémů na části, identifikace návaznosti dat, opakujících se vzorů a míst pro rozhodování Tvorba a vývoj programu - volba nástroje podle zadání úlohy; - návrh programu Testování programů - způsoby testování programu; - druhy chyb, chybové hlášky,	MV: Všechny předměty PT: Člověk a digitální svět Digitální a fyzické pracovní prostředí - ergonomické a bezpečnostní zásady Mezioborové využití, efektivní využití nástrojů pro odborné činnosti Vyhledávání relevantních informací, zacházení s digitální technologií Člověk a svět práce Svět práce

přepisem/změnou či zneužitím, reagje na změny v technologiích ovlivňujících bezpečnost - s vědomím souvislostí fyzického a digitálního světa vytváří, spravuje a chrání jedno či více digitálních identit, kontroluje svou digitální stopu, ať už jí vytváří sám nebo někdo jiný, v případě potřeby dokáže používat služby internetu anonymně - v případě personalizovaného obsahu dokáže identifikovat obsah generovaný algoritmy doporučovacích systémů (např. rabbit hole)	Bezpečnost v digitálním prostředí - sociotechnické metody útoků na uživatele, bezpečné chování a nastavení prostředí (např. práce s hesly, vícefaktorová autentizace, zálohování dat); - digitální identita, elektronický podpis, eGovernment a státní informační systémy; - digitální stopa – vědomá a nevědomá, logy, metadata, cookies a narušení soukromí při využívání technologií; - sledování uživatele, algoritmy sociálních sítí a personalizace obsahu, doporučovací systémy	Občan v demokratické společnosti Osobnost a její rozvoj Komunikace Morálka, svoboda, odpovědnost, tolerance, solidarita Potřebné právní minimum pro soukromý a společenský život
--	---	---

3. pro 3. ročník školního roku 2025/2026, a to v článku 6 Učební osnovy, 6.9 Informatika.

Pojetí vyučovacího předmětu

Obecné cíle a didaktické pojetí předmětu

Cílem vzdělávání v předmětu Informatika je naučit žáky pracovat s digitálními prostředky a pracovat s informacemi. Žáci se naučí rozpoznávat informatické aspekty světa a využívat poznatky z informatiky k porozumění a uvažování přirozených i umělých systémů a procesech, ke schopnosti řešit nejrůznější pracovní a životní situace, cílevědomě a systematicky volit a uplatňovat optimální výstupy. Jedním ze stěžejních témat oblasti digitálních technologií, a tedy i cílů výuky, je, aby žák zvládl efektivně pracovat s informacemi, a to zejména s využitím digitálních prostředků a komunikovat v digitálním prostoru.

Popis strategií výuky a způsoby hodnocení žáků:

výuka směřuje k tomu, aby žáci:

- porozuměli základním pojmům a metodám informatiky jako vědního oboru a jeho uplatnění v ostatních vědních oborech a profesích
- získávali, zaznamenávali, uspořádávali, strukturovali, předávali data a informace
- byli schopni využívat digitální technologie při řešení problémů
- jednali odpovědně a přijímali odpovědnost za svá rozhodnutí a jednání
- byli schopni se kriticky dívat na výsledky své práce
- pracovali kvalitně a pečlivě, dodržovali správné postupy

Výuka probíhá ve specializované učebně vybavené moderními digitálními prostředky, se kterými se žáci seznámí v průběhu výuky. Žáci v práci s jednotlivými programy postupují individuálně podle vlastních schopností a předchozích zkušeností pod vedením pedagoga. Pro rozvoj klíčových kompetencí se využívají samostatné tematicky zaměřené práce. Každý žák a žákyně má k dispozici vlastní digitální pracoviště.

V afektivní oblasti směřuje informatické vzdělávání k tomu, aby žáci získali:

- otevřený i kritický postoj k digitálním technologiím a jejich využívání;
- motivaci k celoživotnímu učení;
- důvěru ve vlastní schopnosti a preciznost při práci;
- schopnost odhadnout, které úlohy jsou schopni řešit sami a u kterých si vyžádají pomoc odborníka;
- sebejistotu a vytrvalost při řešení obtížného či složitého problému;
- schopnost vypořádat se s otevřenými problémy a nejednoznačně zadanými úkoly.

Žáci mohou používat vhodná prostředí, pomůcky, ale i různé běžně dostupné nástroje, programy a technologie. S informatickými koncepty se seznamují prostřednictvím vlastní zkušenosti s řešením rozmanitých problémových situací. Setkávají se i se situacemi blízkými jejich životu a odborné praxi. Některé řeší s pomocí programování a technologií, některé bez

nich. Charakteristickým znakem výuky je to, že žáci postup řešení aktivně hledají a testují ve skupinách nebo samostatně, není cílem postupovat pouze podle předem daných návodů.

Přínos předmětu k rozvoji klíčových kompetencí a průřezových témat

Předmět **Informatika** naplňuje vzdělávací cíle **průřezového tématu Člověk a digitální svět**. Efektivní využívání digitálních technologií v průběhu vzdělávání uplatní žáci při výkonu povolání i v občanském a osobním životě. Získané kompetence se široce upevňují a rozvíjejí při vzdělávacích aktivitách ostatních předmětů, při zapojení do konkrétních školních projektů a aktivit a při činnostech spojených s běžným životem školy.

Výchovně vzdělávací postupy směřují k vytváření klíčových kompetencí.

Kromě klíčové kompetence k efektivnímu využití digitálních technologií a efektivní práci s informacemi se v předmětu Informatika nejčastěji uplatňují následující klíčové kompetence:

kompetence k učení

- vyučující motivuje žáky a žákyně k učení ukázkami využití v praxi
- vyučující vede žáky a žákyně k samostatnosti při vytváření počítačových aplikací. Sám do procesu vstupuje pouze jako konzultant

kompetence k řešení problémů

- vyučující vede žáky a žákyně při hledání vlastních postupů při řešení zadaných problémů
- vyučující využívá samostatné práce k procvičování daného učiva a stanovení cíle práce

kompetence komunikativní

- vyučující zařazuje samostatná vystoupení žáků – prezentace, resp. referáty
- žáci a žákyně jsou vedeni k hodnocení vlastní samostatné práce i práce jiných žáků a žákyn

kompetence pracovní

- žáci a žákyně mohou prezentovat výsledky vlastní práce

kompetence digitální

- žák se orientuje v digitálním prostředí a využívá digitální technologie bezpečně a tvořivě

Průřezová témata

Informatické vzdělávání je realizováno ve všech předmětech. Jedná se o získávání informací, jejich kritické hodnocení, zpracování a interpretace, dále o vytváření modelů, řešení problémů o bezpečné využívání digitálních prostředků a digitálního prostředí.

Rozpis učiva a realizace kompetencí, mezipředmětové vztahy, průřezová témata

3.ročník

Výsledky vzdělávání Žák	Učivo	Mezipředmětové vztahy Průřezová témata
- porovnává různé způsoby kódování z různých hledisek a vysvětlí proces úskalí digitalizace - formuluje problém a požadavky na jeho	Data, informace a modelování - chyby v datech a kontrola dat; - kódování informací a dat;	MV: Všechny předměty PT: Člověk a digitální svět Využití digitální technologie ke komunikaci a vyjadřování

řešení; získává potřebné informace, posuzuje jejich využitelnost a dostatek (úplnost) vzhledem k řešenému problému; používá systémový přístup k řešení problémů; pro řešení problému sestaví model; - převede data z jednoho modelu do jiného; najde nedostatky daného modelu a odstraní je; porovná různé modely s ohledem na kvalitu řešení daného problému; - určí, zda je daný postup algoritmem; vysvětlí daný algoritmus, program; - rozdělí problém na menší části, rozhodne, které je vhodné řešit algoritmicky, své rozhodnutí zdůvodní; sestaví a zapíše algoritmy pro řešení problému - zobecní řešení pro širší třídu problémů; ověří správnost, najde a opraví případnou chybu v algoritmu - hodnotí algoritmy podle různých hledisek, porovná a vybere pro řešený problém ten nejvhodnější; vylepší	- záznam, přenos a distribuce dat a informací v digitální podobě; - datové formáty, kódování různých formátů dat (např. text, obraz, zvuk, video); - model jako zjednodušení reality (např. schéma, graf, diagram, pojmová a myšlenková mapa); Tvorba, testování a provoz softwaru Návrh programu - zadání úlohy, vstup, výstup, podmínky řešení - rozdělení problémů na části, identifikace návaznosti dat, opakujících se vzorů a míst pro rozhodování - pojem algoritmu, vlastnosti algoritmu, různé zápisy algoritmů Tvorba a vývoj programu - zápis algoritmu vhodnou formou (např. blokové schéma, přirozené a formální jazyky, skriptovací a programovací jazyk); - základní koncepce tvorby programů (např. proměnná a datový typ, řídicí příkazy, cykly); - volba nástroje - návrh programu Testování programů - způsoby testování programu;	Digitální technologie a sociální začleňování Zásady ochrany osobních údajů a soukromí, digitální identita Člověk a svět práce Svět vzdělávání Občan v demokratické společnosti Osobnost a její rozvoj Komunikace Morálka, svoboda, odpovědnost, tolerance, solidarita Potřebné právní minimum pro soukromý a společenský život MV: Všechny předměty PT: Člověk a digitální svět Vývoj technologií a vliv na různé aspekty života člověka Využití digitální technologie k vlastnímu vzdělávání a osobnímu rozvoji Člověk a svět práce Svět vzdělávání Občan v demokratické společnosti Osobnost a její rozvoj Komunikace Morálka, svoboda, odpovědnost, tolerance, solidarita Potřebné právní minimum pro soukromý a společenský život
--	--	---

algoritmus podle zvoleného hlediska - sestaví přehledný program v blokově orientovaném nebo textovém jazyce, program otestuje a optimalizuje; - používá základní programové konstrukce - navrhne procesy zpracování dat a roli/role jednotlivých uživatelů - navrhne a vytvoří strukturu vzájemného propojení tabulek; - otestuje svoje řešení informačního systému se skupinou vybraných uživatelů, vyhodnotí výsledek testování, případně navrhne vylepšení, naplánuje kroky k plnému nasazení informačního systému do provozu, rozpozná chybový stav, zjistí jeho příčinu a navrhne postup jeho odstranění - chrání digitální zařízení, digitální obsah i osobní údaje v digitálním prostředí před poškozením, přepisem/změnou či zneužitím, reagje na změny v technologiích ovlivňujících bezpečnost	- druhy chyb, chybové hlášky, Běh a provoz - verze programu, instalace a aktualizace programu - hlášení a evidence závad - nápověda a licence programu Informační systémy - účel a charakteristika informačního systému nebo služby; - veřejné nebo oborové informační systémy a služby; - uživatelská rozhraní (např. navigace, přístupnost, jazykové mutace); - uživatelské účty, role, oprávnění a bezpečnost v informačních systémech; - datový záznam, entita, atribut a vazba, číselníky a identifikátory; Bezpečnost v digitálním prostředí - sociotechnické metody útoků na uživatele, bezpečné chování a nastavení prostředí (např. práce s hesly, vícefaktorová autentizace, zálohování dat); - digitální identita, elektronický podpis,	
--	---	--

- s vědomím souvislosti fyzického a digitálního světa vytváří, spravuje a chrání jedno či více digitálních identit, kontroluje svou digitální stopu, ať už jí vytváří sám nebo někdo jiný, v případě potřeby dokáže používat služby internetu anonymně - v případě personalizovaného obsahu dokáže identifikovat obsah generovaný algoritmy doporučovací systémů (např. rabbit hole)	eGovernment a státní informační systémy; - digitální stopa – vědomá a nevědomá, logy, metadata, cookies a narušení soukromí při využívání technologií; - sledování uživatele, algoritmy sociálních sítí a personalizace obsahu, doporučovací systémy -	
--	---	--

Dodatek nabývá platnost dne 01. 09. 2025

V Mladé Boleslavi 27. 08. 2025

Mgr. Kateřina Suchá