

Analýza vzdělávacích institucí v oblasti KKO v Jihomoravském kraji

Zpracoval: Tým kreativního hubu KUMST

Červenec 2025

Obsah

Manažerské shrnutí	3
Seznam zkratk.....	5
Seznam obrázků.....	6
1. Úvod	7
2. Metodika tvorby dokumentu.....	9
2.1 Proces sběru a zpracování dat.....	11
3. Analýza strategických dokumentů z oblasti vzdělávání ve vztahu ke KKO	14
3.1 Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+	14
3.2 Strategie rozvoje Jihomoravského kraje 2021+.....	15
3.3 Akční plán č. 2 Strategie kultury a kreativních odvětví 2023-2025	17
4. Výsledky kvantitativního výzkumu na úrovni JMK	18
4.1 Vysoké a vyšší odborné školy	19
4.3 Analýza a shrnutí zjištěných informací	24
5. Výsledky kvantitativního výzkumu na úrovni SMB.....	26
5.1 Vysoké a vyšší odborné školy	27
5.2 Střední školy.....	28
5.3 Vzdělávání v nových/multioborových KKO	30
6. Analýza bariér spolupráce mezi KKO a vzdělávacími subjekty a soubor navrhovaných opatření pro eliminaci bariér	36
6.1 Výstupy z kulatých stolů	36
6.2 Výstupy z advokačních skupin realizovaných OK MMB	42
6.3 Shrnutí analýzy bariér spolupráce mezi aktéry KKO a vzdělávacími institucemi	49
6.4 Návrhy opatření na podporu rozvoje kreativního vzdělávání.....	51
7. Závěr	55
Příloha 1	58
Příloha 2	59

Manažerské shrnutí

V rámci Jihomoravského kraje (dále jen JMK) bylo identifikováno celkem 209 oborů spadajících do kreativních a kulturních odvětví (dále jen KKO), které jsou nabízeny na středních školách (dále jen SŠ), vyšších odborných školách (dále jen VOŠ) a vysokých školách (dále jen VŠ) ke studiu. Brno jednoznačně dominuje jako centrum kulturního a kreativního vzdělávání. SŠ se více zaměřují na praktické dovednosti a řemesla, zatímco VŠ pokrývají širší škálu oborů, s důrazem na teoretické zázemí a výzkum. Bylo identifikováno 106 oborů KKO na úrovni VŠ a VOŠ, přičemž nejvíce oborů nabízí Masarykova univerzita (dále jen MU), Janáčkova akademie múzických umění (dále jen JAMU) a Vysoké učení technické (dále jen VUT). Nejvýznamnějším odvětvím na této úrovni je scénické umění (22 %), následované knihami a tiskem (14 %), kulturním dědictvím (12 %) a výtvarným uměním (11 %).

Na SŠ bylo identifikováno 103 oborů v oblasti KKO. Nejčastějšími obory jsou umělecká řemesla (40 %), design (18 %) a cestovní ruch (14 %). Nejvíce zastoupenými školami jsou SŠ umění a designu a Vyšší odborná škola Brno (dále jen SŠUD), SŠ a VOŠ tradičních řemesel a SŠ grafická Brno.

Na základě analýzy zjištění z různých kulturních a kreativních oborů v Brně lze identifikovat pět společných zásadních výzev, které se napříč obory opakovaně objevují ve vztahu ke vzdělávání:

- Nedostatek praktického vzdělávání a propojení teoretického vzdělávání/teorie s praxí
- Slabá spolupráce mezi školami a profesionálním sektorem
- Nedostatečné technické a provozní zázemí pro vzdělávání
- Chybějící podpora profesního rozvoje pedagogů
- Nevyužitý potenciál koordinace, informovanosti a podpory ze strany města

Na základě těchto zjištění byl vytvořen soubor systémových opatření, který by měl směřovat k překonání hlavních výzev ve vzdělávání v oblasti KKO v Brně. Tato opatření jsou navržena tak, aby byla mezioborově použitelná, škálovatelná a realisticky implementovatelná ve spolupráci města, vzdělávacích institucí, odborné veřejnosti a případně i JMK.

- Zřízení koordinační platformy pro KKO a vzdělávání,
- Vytvoření fondu/grantového programu na podporu prakticky zaměřeného vzdělávání a stáží,
- Podpora vzniku sdílených prostor a technologického vybavení pro vzdělávání,
- Vytvoření mezioborového vzdělávacího modulu o podnikání a kulturním managementu,
- Vzdělávání a podpora pedagogů – Letní škola KKO.



Realizace těchto opatření by významně přispěla k prohloubení spolupráce mezi subjekty KKO, vzdělávacími institucemi a městem.

Seznam zkratek

Analýza	Analýza vzdělávacích institucí v oblasti KKO v Jihomoravském kraji
AP SKKO	Akční plán č. 2 Strategie kultury a kreativních odvětví pro roky 2023–2025
JAMU	Janáčkova akademie múzických umění
JMK	Jihomoravský kraj
KKO	Kulturní a kreativní odvětví
MK ČR	Ministerstvo kultury České republiky
MENDELU	Mendelova univerzita
MU	Masarykova univerzita
NPO	Národní plán obnovy
OK MMB	Odbor kultury Magistrátu města Brna
SŠ	Střední škola
SŠUD	Střední škola umění a designu a Vyšší odborná škola Brno, p.o.
SŠUM	Střední škola uměleckomanažerská, s.r.o., Brno
SKKO	Strategie kultury a kreativních odvětví
SMB	Statutární město Brno
VŠ	Vysoká škola
VOŠ	Vyšší odborná škola
VUT	Vysoké učení technické
ZMB	Zastupitelstvo města Brna

Seznam obrázků

Obr. 1: Trojsektorové členění kulturního a kreativního sektoru.....	10
Obr. 2: Přehled realizovaných kulatých stolů.....	12
Obr. 3: Přehled realizovaných advokačních skupin.	13
Obr. 4: Prioritní osa 1 Strategie rozvoje JMK 2021+.....	16
Obr. 5: Počet a prostorové rozložení oborů KKO na SŠ, VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024.....	18
Obr. 6: Počet oborů KKO na VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024.	19
Obr. 7: Percentuální podíl oblastí KKO na VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024.....	20
Obr. 8: Výskyt oborů KKO na VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024.....	21
Obr. 9: Počet oborů KKO na SŠ v JMK v roce 2024.	22
Obr. 10: Percentuální podíl oblastí KKO na SŠ v JMK v roce 2024.	23
Obr. 11: Výskyt oborů KKO na SŠ v JMK v roce 2024.....	24
Obr. 12: Četnostní a prostorové rozložení SŠ, VOŠ a VŠ oborů KKO na území města Brna v roce 2024.	26
Obr. 13: Percentuální podíl oblastí KKO na VŠ a VOŠ v městě Brně v roce 2024... 27	
Obr. 14: Četnostní a prostorové rozložení VŠ a VOŠ oborů KKO na území města Brna v roce 2024.	28
Obr. 15: Percentuální podíl oblastí KKO na SŠ v městě Brně v roce 2024.	29
Obr. 16: Četnostní a prostorové rozložení SŠ oborů KKO na území města Brna v roce 2024.....	30
Obr. 17: Výstupy dotazníkového šetření 1.....	40
Obr. 18: Výstupy dotazníkového šetření 2.....	41

1. Úvod

Analýza vzdělávacích institucí v oblasti KKO v JMK (dále jen Analýza) vznikla z potřeby veřejné správy zmapovat vzdělávací obory v oblasti KKO dostupné na území kraje, a především na území Statutárního města Brna (dále jen SMB), které tvorbu Analýzy finančně podpořilo v rámci plnění Akčního plánu č. 2 Strategie kultury a kreativních odvětví 2023-2025 (dále jen AP SKKO).

Analýza je rozšířením výstupů projektu *Rozvoj regionálního kulturního sektoru a kreativního sektoru v Jihomoravském kraji prostřednictvím mapování potenciálu těchto odvětví*, který byl v letech 2023-2025 podpořen Ministerstvem kultury České republiky (dále jen MK ČR) v rámci Národního plánu obnovy (dále jen NPO). Analýza využívá metodiku mapování KKO tohoto projektu a zároveň se odkazuje na vybrané národní, krajské a lokální tematické koncepční dokumenty.

Cílem Analýzy je podrobně zmapovat dostupné vzdělávací obory v oblasti KKO, zjistit jejich množství a prostorové rozmístění v rámci JMK a SMB. Dalším cílem Analýzy je identifikovat klíčové aktéry ve vzdělávání v oblasti KKO a analyzovat bariéry spolupráce mezi těmito institucemi a zástupci kulturního a kreativního sektoru, jako jsou příspěvkové organizace, firmy a další zainteresované subjekty. Tento cíl je v souladu s AP SKKO, konkrétně Aktivitou č.11 - Kulturní a kreativní vzdělávání – aktivita se *zaměřuje na zmapování kulturních a kreativních vzdělávacích subjektů včetně následného propojení vzdělávacích institucí v oblasti kultury a kreativity s KKO – napojení na příspěvkové organizace, firmy apod. a podpora těchto aktivit.*

Cíle Analýzy:

- Zmapování nabídky vzdělávacích institucí v oblasti KKO v JMK.
- Identifikace a analýza bariér spolupráce mezi vzdělávacími institucemi (SŠ, VOŠ a VŠ) a příspěvkovými organizacemi, veřejnými institucemi, firmami a dalšími zástupci KKO.
- Posílení spolupráce mezi vzdělávacími institucemi (SŠ, VOŠ a VŠ) poskytujícími vzdělávání v oblasti KKO na základě znalosti prostředí.
- Naplňování vybraných aktivit AP SKKO schváleného Zastupitelstvem města Brna (dále jen ZMB) dne 20.6.2023.

Výstupy

- Přehled vzdělávacích subjektů v oblasti KKO – excelovská tabulka obsahující přehled všech oborů spadajících do KKO včetně jejich rozdělení dle jednotlivých oblastí. Přehled je zpracován jako externí Příloha č. 1 tohoto dokumentu.
- Analytický dokument „Analýza vzdělávacích institucí v oblasti KKO v Jihomoravském kraji“ shrnující hlavní zjištění z mapování nabídky vzdělávacích oborů v oblasti KKO včetně mapových výstupů a obsahující analýzu bariér spolupráce mezi KKO a vzdělávacími subjekty, včetně návrhu opatření pro eliminaci těchto bariér na úrovni SMB.

Navrhovaná opatření společně cílí na: lepší propojení vzdělávání s praxí, posílení institucionální infrastruktury a zlepšení komunikace a informovanosti. Jejich realizace by pomohla stabilizovat a systémově posílit vzdělávací komponentu KKO v Brně. **Mohla by být rovněž (s ohledem na reálné možnosti implementace) součástí aktualizované strategie města v oblasti KKO.**

2. Metodika tvorby dokumentu

Na tvorbě dokumentu se podílel tým kreativního hubu KUMST Brno ve složení Mgr. Blanka Marková, Ph.D., Petra Stránská, David Horák Severa, Mgr. Michaela Ihazová. Kvantitativní fáze mapování vzdělávání v KKO byla vypracována Mgr. Michaelou Ihazovou, která je rovněž autorkou všech mapových výstupů v dokumentu.

Dokument se skládá z manažerského shrnutí, úvodu, analýzy relevantních strategických dokumentů, interpretace hlavních zjištění, analýzy bariér spolupráce a návrhů opatření k posílení spolupráce mezi vzdělávacími institucemi a aktéry KKO a závěru.

Kvantitativní sběr dat probíhal v období od dubna 2024 do února 2025. Následně byla data analyzována a vizualizována ve formě grafů a mapových výstupů. Kvalitativní mapování bylo realizováno souběžně s kvantitativní fází formou kulatých stolů, focus group, individuálních rozhovorů, dotazníkového šetření a analýzy sekundárních informačních zdrojů (jedná se zejména o zápisy OK MMB z advokačních skupin).

Pro analýzu dat byla využita certifikovaná metodika MK ČR pro mapování KKO, která definuje KKO jako odvětví, jejichž „činnosti jsou založeny na kulturních hodnotách nebo na uměleckých a jiných individuálních nebo kolektivních kreativních projevech. Tyto činnosti mohou zahrnovat vývoj, tvorbu, produkci, šíření a ochranu produktů a služeb, které představují kulturní, umělecké či jiné kreativní projevy, jakož i související funkce, jako je vzdělávání nebo řízení. Budou mít potenciál vytvářet inovace a pracovní místa zejména z duševního vlastnictví”.

Obory KKO jsou velmi heterogenní. Pro potřeby Analýzy jsou rozděleny v návaznosti na statistické vymezení v certifikované metodice na základě trojsektorového členění kulturního a kreativního sektoru, resp. oblasti kultury dle Satelitního účtu kultury.

Členění kulturního a kreativního sektoru:

- I. Kulturní a umělecké jádro (tradiční a umělecký sektor – kulturní dědictví, scénické umění, výtvarné umění, umělecké vzdělávání, umělecká řemesla),
- II. Kulturní odvětví (audiovizuální a mediální sektor – knihy a tisk, hudba, film a video, rozhlas, televize, videohry),
- III. Kreativní odvětví (kreativní sektor – architektura, reklama, design).



Obr. 1: Trojsektorové členění kulturního a kreativního sektoru.
(Zdroj: vlastní zpracování)

Metodika byla pro účely tohoto dokumentu rozšířena o 2 kategorie, a to cestovní ruch a digitální média.

Digitální média zahrnují takové činnosti, které spojují kreativitu, kulturu a technologie. Jedná se o nové obory, které nespádají do žádné jiné oblasti KKO vymezené metodikou MK ČR.

Cestovní ruch byl přiřazen z několika důvodů. Lze jej vnímat jako širší součást KKO, která zároveň pomáhá rozvíjet další odvětví kreativní ekonomiky (Strategie rozvoje cestovního ruchu ČR 2021–2030, s.4). Strategie rozvoje cestovního ruchu Jihomoravského kraje 2021-2027 vnímá jako důležité pro rozvoj CR kulturní dědictví (hmotné i nehmotné) a filmový turismus považuje za příležitost pro rozvoj cestovního ruchu v kraji. S ohledem na tuto silnou provázanost cestovního ruchu a KKO byla tudíž zmapována i nabídka vzdělávacích oborů v této oblasti.

Dále je nutné zmínit, že většina mapovaných hudebních oborů spadá dle metodiky MK ČR do scénického umění, proto v této oblasti dochází k jistému zkreslení.

Výstupy focus groups, rozhovorů, advokačních skupin a kulatých stolů reflektují především názory aktérů kulturní a kreativní scény.

Maskuliní tvary v tomto dokumentu jsou používány jako generické a vztahují se na osoby všech genderů a pohlaví. Jejich použití slouží k zajištění vyšší čitelnosti a přehlednosti textu.

2.1 Proces sběru a zpracování dat

Kvantitativní sběr dat

Na začátku bylo potřeba identifikovat veškeré VŠ, VOŠ a SŠ v JMK. K tomuto účelu byla využita rešerše webových stránek. Jádrem databáze seznamu školských vzdělávacích institucí v JMK byly webové stránky „Atlas školství“ (<http://atlasskolstvi.cz>). Zároveň byla data z tohoto zdroje ověřována vyhledáváním na jiných webových stránkách (<http://stredniskoly.cz>, <http://vysokeskoly.com>, <http://seznamskol.eu>) a webových prezentacích jednotlivých vzdělávacích institucí.

VŠ nabízejí akreditované studijní programy, podle studijních plánů, stanovenou formou studia. Každý studijní program může mít několik studijních oborů/specializací. SŠ nabízejí studium v rámci oborů. V JMK bylo dohledáno celkem 11 VŠ (z toho 5 soukromých) a studijní programy a obory KKO byly identifikovány na sedmi z nich. Jde o státní VŠ MU, VUT, Mendelovu univerzitu (dále jen MENDELU), JAMU a soukromé VŠ Newton, CA Institute a Ambis. U soukromých VŠ se umělecký obor vyskytuje pouze v odvětvích reklama a CR. Následně bylo, v rámci JMK, zmapováno 10 VOŠ, z toho obory KKO byly zjištěny na dvou z nich, a to v odvětví cestovní ruch, design a výtvarné umění. SŠ bylo v JMK, v roce 2024, 130. Obory v KKO byly identifikovány na 43 z nich.

Postup zjišťování oborů KKO:

1. Identifikace fakult/ústavů na jednotlivých VŠ.
2. Identifikace všech oborů na jednotlivých fakultách.
3. Rešerše webových stránek každého oboru VŠ, seznamu předmětů a dalších relevantních stránek k danému vzdělávání.
4. Posouzení, zda obor spadá, či nespadá do KKO.
5. Pokud spadá, tak napsán do tabulky „Databáze vzdělávacích institucí a programů KKO v JMK“, která je externí přílohou č. 1 tohoto dokumentu.

Zjišťované informace – obory KKO, fakulta (u VŠ), název oboru/programu, krátký popis oboru, uplatnitelnost absolventa, počet přijímaných studentů, spolupráce s praxí, odkaz na web, adresa, kontaktní osoba.

Tímto způsobem bylo identifikováno celkem 209 oborů KKO na VŠ, VOŠ a SŠ v JMK. Počátečním záměrem bylo zjistit a zahrnout do databáze rovněž počet absolventů jednotlivých oborů, avšak tyto informace nejsou téměř u žádného oboru zveřejňovány. Naopak mezi dostupné informace, patří počet současně studujících na daném oboru ve všech ročnících, popřípadě počet závěrečných prací, či počet přijímaných studentů. Tyto údaje nejsou však dohledatelné u každého oboru.

Kvalitativní šetření

Informace o výzvách a bariérách spolupráce mezi aktéry KKO a vzdělávacími institucemi byly získávány v rámci realizovaných kulatých stolů řešiteli projektu *Rozvoj regionálního kulturního sektoru a kreativního sektoru v Jihomoravském kraji prostřednictvím mapování potenciálu těchto odvětví* a dále z analýzy sekundárních

zdrojů – zápisů z advokačních skupin, které realizoval Odbor kultury Magistrátu města Brna (dále jen OK MMB). Zápisy jsou veřejně dostupné na webu kultura.brno.cz.

Kulaté stoly		
Tematická skupina	Datum	Počet účastníků
Audiovize a gaming	27.02., 22.05., 08.10.2024, 26.02.2025	43
Strategický tým audiovize a gaming	12.03., 12.11.2024, 25.02.2025	15
Textilní design	05., 06., 12.09.2023	42
Grafický design	14.05.2024	14
Produktový design	21.05.2024	15
CELKEM		129

Obr. 2: Přehled realizovaných kulatých stolů.
(Zdroj: vlastní zpracování)

Advokační skupiny			
Tematická skupina	Datum	Počet účastníků	Účastníci
Literatura	29.07.2024	8	zástupci z příspěvkových organizací, nakladatelství, nezávislých brněnských kulturních organizací i dramaturgické rady Rezidence Café Kaprál
Výtvarné umění, architektura, fotografie a design	19. 04., 14. 05., 21.05.2024	35	zástupci z řad galerií, akademické půdy, soukromých ateliérů a studií, uměleckých kolektivů, organizátorů festivalů i příspěvkových organizací v oblasti kultury
Taneční umění	24.06.2024	8	zástupci z řad umělců i nezřizovaných tanečních spolků
Audiovize a gaming	27.02., 12.03. a 22.05.2024	39	zástupci z řad nezřizovaných spolků i organizací, organizátorů festivalů i příspěvkových organizací v oblasti kultury
Divadlo, performance a cirkus	10.06.2024	12	zástupci z řad nezávislých divadel i příspěvkových organizací
Hudba a hudební kluby	21.05.2024	18	zástupci z řad nezřizovaných hudebních spolků i organizací, hudebních klubů, organizátorů festivalů i příspěvkových organizací v oblasti kultury
Umělecká řemesla a lidové tradice – FOLKLOR	27.03.2024	10	zástupci z řad folklorních souborů, hodnotitelské komise pro dotace v oblasti podpory uměleckého řemesla a lidových tradic, Českého rozhlasu Brno, příspěvkových organizací v oblasti kultury i nezávislých tvůrců/umělců
CELKEM		130	

Obr. 3: Přehled realizovaných advokačních skupin.

(Zdroj: vlastní zpracování)

Významným zdrojem informací o spolupráci firem z oblasti audiovize a gamingu a vzdělávacím sektorem je online dotazníkové šetření mezi 40 respondenty, které bylo realizováno v období červen-srpen 2024. Dílčí výsledky šetření týkající se oblasti vzdělávání jsou prezentovány níže v dokumentu.

3. Analýza strategických dokumentů z oblasti vzdělávání ve vztahu ke KKO

Tato kapitola obsahuje analýzu 3 koncepčních dokumentů, přičemž každý reprezentuje jednu úroveň veřejné správy.

3.1 Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+

Dokument "Strategie vzdělávací politiky ČR do roku 2030+" poskytuje obecný rámec pro vzdělávání v České republice v následujících desetiletích. Zahrnuje mnoho aspektů vzdělávání, včetně strategických cílů, priorit a opatření, která mají být přijata k dosažení těchto cílů.

Hlavní body:

1. Strategický cíl 1: Zaměření na kompetence

Vzdělávání má více směřovat k získávání kompetencí potřebných pro aktivní občanský, profesní i osobní život.

2. Strategický cíl 2: Snížení nerovností v přístupu ke kvalitnímu vzdělávání

Cílem je umožnit maximální rozvoj potenciálu dětí, žáků a studentů a snížit nerovnosti v přístupu ke kvalitnímu vzdělávání.

Pět strategických linií:

1. Proměna obsahu, způsobů a hodnocení vzdělávání

Inovace obsahu, metod a forem vzdělávání, včetně digitálního vzdělávání a občanského vzdělávání (mediální gramotnost).

Podpora organizací a aktivit v neformálním vzdělávání (snaha více propojit školy s neškolními zařízeními, kteří se specializují na určité vzdělávací a kreativní obory) – důležitost existence pestré nabídky.

Vzdělávání v oblasti KKO by mělo být mezioborové a propojovat různé předměty a dovednosti, jako je umění, design, hudba a další, navázání spolupráce s umělci, kulturními institucemi a organizacemi z řad kreativního a kulturního sektoru, aby bylo možné lépe propojit vzdělávání se skutečnými potřebami a trendy v těchto odvětvích.

V oblasti inovací ve vzdělávání je vhodné zohlednit například kvalitní edukační programy paměťových, uměleckých a dalších kulturních institucí či institucí poskytujících environmentální nebo badatelské vzdělávání, místně zakotvené a servisní učení a venkovní výuku. Tyto inovace je třeba podporovat, propojovat a zapojovat do výuky nejenom ve škole, ale i v reálném přírodním a společenském prostředí.

Podpora škol všech stupňů ve spolupráci s dalšími mimoškolními organizacemi, zaměstnavateli a odbornými pracovišti (např. knihovnami, muzei a dalšími paměťovými i uměleckými institucemi), centry excelence, science centry, středisky

ekologické výchovy a dalšími poskytovateli vzdělávacích služeb, programů, soutěží a stimulujících mimoškolních aktivit (odborná soustředění, přípravné kurzy, on-line vzdělávání, badatelská činnost aj).

2. Rovný přístup ke kvalitnímu vzdělávání

Zajištění rovného přístupu ke kvalitnímu vzdělávání pro všechny.

3. Podpora pedagogických pracovníků

Profesionalizace pedagogů a ředitelů škol.

4. Zvýšení odborných kapacit, důvěry a vzájemné spolupráce

Zaměření na přípravu nových pedagogů a podporu stávajících.

Poskytování školení a odborné přípravy pedagogů v oblasti vzdělávání a zavádění nových vzdělávacích metod, které podporují tvůrčí myšlení a kreativitu u studentů.

5. Zvýšení financování a jeho stability

Investice do modernizace škol a zlepšení podmínek vzdělávání.

Na vzdělávání v KKO se zaměřuje dokument především v 1. strategické linii – „Proměna obsahu, způsobů a hodnocení vzdělávání“. Opatření obsažená v této strategii mají přispět k tomu, aby vzdělávací systém lépe reflektoval potřeby a možnosti v oblasti KKO v České republice.

3.2 Strategie rozvoje Jihomoravského kraje 2021+

Strategie rozvoje JMK 2021+ se vzdělávání věnuje v rámci Prioritní osy 1, která obsahuje relevantní tematická opatření, zejména Tematické opatření 1.1.4: Podpora rozvoje spolupráce mezi vzdělávacími subjekty a zaměstnavateli.

Prioritní osa 1: Vzdělávání, sport a mimoškolní zájmové aktivity

„Vzdělávání a sport, které naplno rozvíjí potenciál obyvatel kraje.“

SILNÉ STRÁNKY

Přítomnost univerzit a významných vědeckých a výzkumných institucí a center.

Nastavený systém podpory sportovních aktivit.

Vzdělanostní struktura s vysokým podílem obyvatel s ukončeným vysokoškolským vzděláním.

Nastavený systém podpory aktivit rozvíjejících talent, podnikavost a kreativitu žáků a studentů.

POTENCIÁL

Rozvoj školní, sportovní a volnočasové infrastruktury.

Podpora dalšího vzdělávání a rozvoj kariérního poradenství.

Rozvoj klíčových kompetencí žáků a studentů vč. podpory neformálního vzdělávání.

Podpora spolupráce mezi jednotlivými stupni formálního vzdělávání, resp. organizacemi v kraji.

Rozvoj a podpora univerzit třetího věku.

Podpora vzdělávání pedagogických pracovníků.

Spolupráce mezi vzdělávacími institucemi a zaměstnavateli.

Podpora zdravého životního stylu a aktivního trávení volného času.

Rozvíjet efektivní systém podpory pro talentované studenty.

Pořádání a hostitelství významných sportovních akcí.

PROBLÉMY

Klesající počet kvalitních pedagogických pracovníků (mj. v důsledku vysokého průměrného věku; platí především pro Brno a okolí).

Klesající počet osob podílejících se na rozvoji sportu.

Zvyšující se nerovnosti ve vzdělanostní struktuře.

Předčasné ukončování vzdělávání především žáků ze sociálně vyloučeného prostředí.

Předsudky vůči minoritním skupinám obyvatel.

Nepružnost vzdělávacích programů.

Nízký zájem o pohybové aktivity.

Obr. 4: Prioritní osa 1 Strategie rozvoje JMK 2021+

(Zdroj: Strategie rozvoje JMK 2021+)

Specifický cíl 1.1 Podpora maximalizace potenciálu každého obyvatele (vysoká priorita).

Tematické opatření 1.1.1: Výuka a rozvoj klíčových kompetencí žáků a studentů.

Nastavení efektivního vzdělávacího systému zaměřeného na rozvoj potenciálu jednotlivce se zaměřením na jeho silné stránky. Podpora osobního rozvoje ve vztahu ke klíčovým kompetencím žáků a studentů – například leadership, podnikavost, znalost, kreativita a inovativnost. Součástí opatření je dále systémové hledání a diagnostika talentovaných žáků a studentů. Důraz bude kladen nejen na oblasti vzdělávání s potenciálně vysokou přidanou hodnotou (inovační obory jako např. IT, kybernetika, přírodní vědy atp.), ale také na řemeslné obory a další kompetence žáků a studentů, které jsou klíčové pro dosažení úspěchu v pracovním životě s ohledem na transformaci trhu práce.

Tematické opatření 1.1.4: Podpora rozvoje spolupráce mezi vzdělávacími subjekty a zaměstnavateli

Moderovaná spolupráce zaměstnavatelů a škol na všech úrovních vzdělávací soustavy. Cílené přizpůsobování nabídky a kapacit SŠ na základě očekávaného demografického vývoje a očekávané budoucí poptávky zaměstnavatelů po specifických znalostech, dovednostech a kompetencích uchazečů o zaměstnání. Součástí opatření je modernizace odborného vzdělávání, včetně aktivit vedoucích k udržení kvalitních absolventů v regionu. Podpora kvalitní osvěty pro žáky základních škol atraktivní formou s nabízenými studijními a učebními obory, která umožňujíce „živé propojení“ škol s firmami. Kraj bude dále systematicky monitorovat a vyhodnocovat data vedoucí k přibližování nabídky a poptávky práce, a to za účelem vyšší uplatnitelnosti absolventů škol na trhu. Opatření je v částečné kompetenci kraje, ale jeho účinnost je závislá na spolupráci dalších zainteresovaných subjektů.

Specifický cíl 1.4 Odpovídající stav vzdělávací infrastruktury (vysoká priorita)

Tematické opatření 1.4.1: Rozvoj a obnova infrastruktury a vybavenosti škol a školských zařízení

Podpora výstavby, obnovy a modernizace budov s ohledem na snižování energetické náročnosti provozu. Zajištění kvalitního vybavení škol a školských zařízení na území kraje (např. Budování specializovaných učeben nebo pořízení specializovaných pomůcek a vybavení pro výuku). Podpora zvyšování kapacit školských zařízení v oblastech, kde je aktuální nedostatek počtu míst ve školách a v budoucnu lze očekávat další nárůst počtu žáků (např. suburbánní části Brna).

3.3 Akční plán č. 2 Strategie kultury a kreativních odvětví 2023-2025

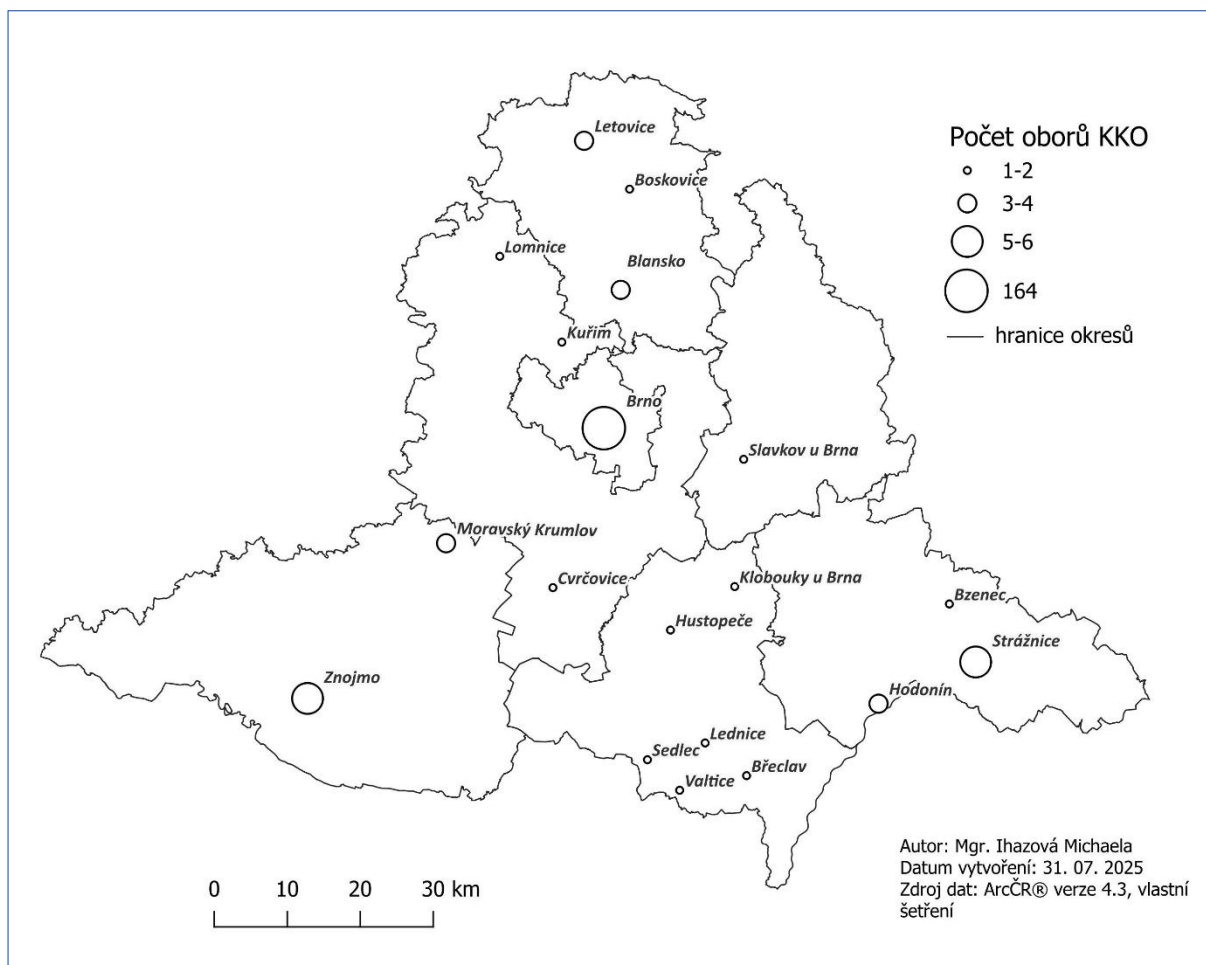
SKKO byla přijata ZMB 15. 5. 2018. Ve strategické části stanovila vizi kulturního a kreativního Brna a 5 cílů kulturní politiky k roku 2050. Programová část rozvedla cíle do 17 priorit a 53 opatření k roku 2025. Nejnižším patrem strategie jsou akční plány vymezující specifické aktivity k naplnění opatření, priorit, cílů i samotné vize. AP č. 1 pro roky 2021–2022 byl schválen ZMB č. Z8/22 dne 8. 12. 2020. Druhý akční plán na období 2023–2025 obsahuje Aktivitu č. 11 KULTURNÍ A KREATIVNÍ VZDĚLÁVÁNÍ s prioritou důležitá, přičemž Analýza vede k jejímu naplnění. Popis aktivity: ***„Současně se aktivita zaměřuje i na zmapování kulturních a kreativních vzdělávacích subjektů včetně následného propojení vzdělávacích institucí v oblasti kultury a kreativity s KKO – napojení na PO, firmy apod. a podpora těchto aktivit. Nechybí sdílení znalostí v oblasti kreativního vzdělávání s dalšími aktéry na regionální a národní úrovni“*** (s. 14).

Shrnutí

Tento dokument vede k naplnění Aktivity č. 11 Akčního plánu č. 2 SKKO 2023-2025 SMB. Zároveň se opírá o Strategii vzdělávací politiky ČR do roku 2030+ a Strategii rozvoje Jihomoravského kraje 2021+, které podporují rozvoj spolupráce mezi vzdělávacími subjekty a organizacemi z oblasti kreativního a kulturního sektoru.

4. Výsledky kvantitativního výzkumu na úrovni JMK

Na základě mapování KKO, které probíhalo od dubna do srpna roku 2024, bylo na území JMK identifikováno 19 obcí, na jejichž území se nachází vzdělávací instituce s alespoň jedním oborem KKO.



Obr. 5: Počet a prostorové rozložení oborů KKO na SŠ, VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024

Z obr. 5 je patrný přehled o počtu a rozložení kreativních a kulturních oborů (KKO) v JMK pro rok 2024, přičemž velikost bílých bodů označuje počet KKO v dané oblasti, což poskytuje následující informace:

Brno: Brno je centrem kreativního a kulturního vzdělávání v JMK, s nejvyšším počtem oborů KKO, a to především díky několika klíčovým faktorům, které podtrhují jeho dominantní roli v této oblasti.

Prvním a nejzřejmějším důvodem je velikost a statut krajského města. Centrální poloha města Brna v rámci JMK poskytuje i výraznou výhodu z hlediska spádovosti.

Důležitým faktorem, který zajišťuje Brnu pozici lídra v oblasti kreativity, je i celkový počet vzdělávacích institucí s obory KKO v regionu. V JMK se jich nachází celkem 52, přičemž 30 z nich sídlí přímo v Brně (57 %). Z celkového počtu 209 oborů v rámci KKO v JMK se přímo v Brně nachází 164 z nich (78,5 %). vysoký podíl potvrzuje, že Brno je hlavním centrem pro kreativní průmysly v regionu, kde se soustřeďují jak profesní kapacity, tak i instituce podporující růst a rozvoj kulturního a kreativního sektoru.

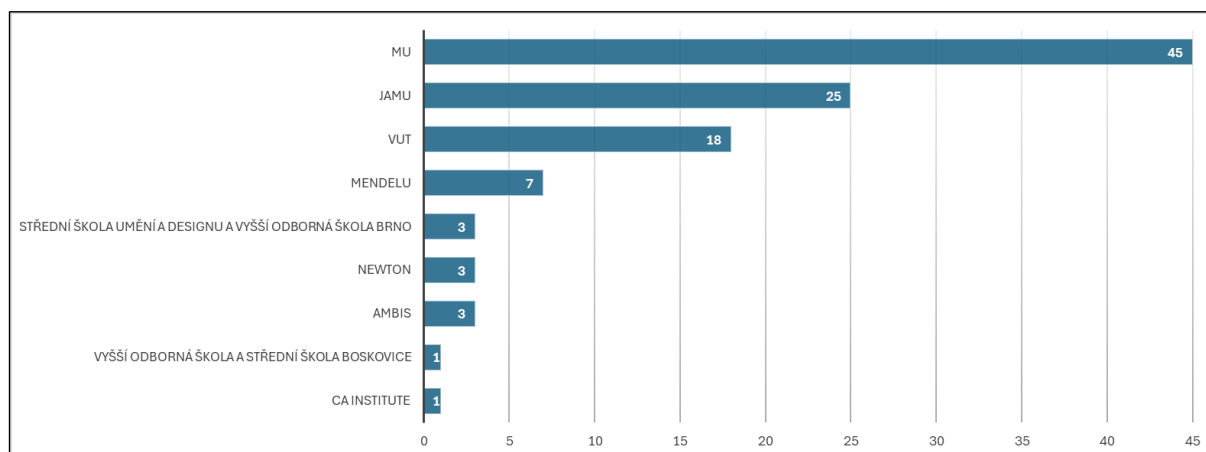
Tato koncentrace vzdělávacích institucí a oborů KKO v Brně je klíčovým faktorem, který městu poskytuje vynikající infrastrukturu a lidský potenciál pro podporu inovací a růstu v této oblasti. Tím se Brno profiluje nejen jako centrum regionu, ale i jako významný hub pro kulturní a kreativní průmysly na národní úrovni.

Další oblasti s vyšším počtem KKO: města jako **Břeclav, Znojmo, Hodonín, a Slavkov u Brna** vykazují rovněž přítomnost několika oborů KKO.

Oblasti s nižším počtem KKO: v regionech jako **Lomnice, Blansko, Letovice** a další menší města je počet KKO nižší.

4.1 Vysoké a vyšší odborné školy

Rozvoj KKO by v JMK nebyl možný bez adekvátní nabídky vzdělávání v KKO. V JMK bylo definováno celkem 21 subjektů vyššího vzdělávání, z toho 11 VŠ (včetně 5 soukromých) a 10 VOŠ. Obory KKO se vyučují na devíti z těchto institucí, což poukazuje na přítomnost širokého spektra kreativních studií v regionu. Důraz je kladen na propojení teoretického vzdělávání s praxí a inovativními přístupy, které podporují profesní růst studentů v oblasti KKO. Celkový počet oborů KKO na VŠ a VOŠ v JMK je 106. Nejvíce se jich vyskytuje na MU, JAMU a na VUT. Výskyt oborů KKO na subjektech vyššího vzdělávání znázorňuje obr. 6.

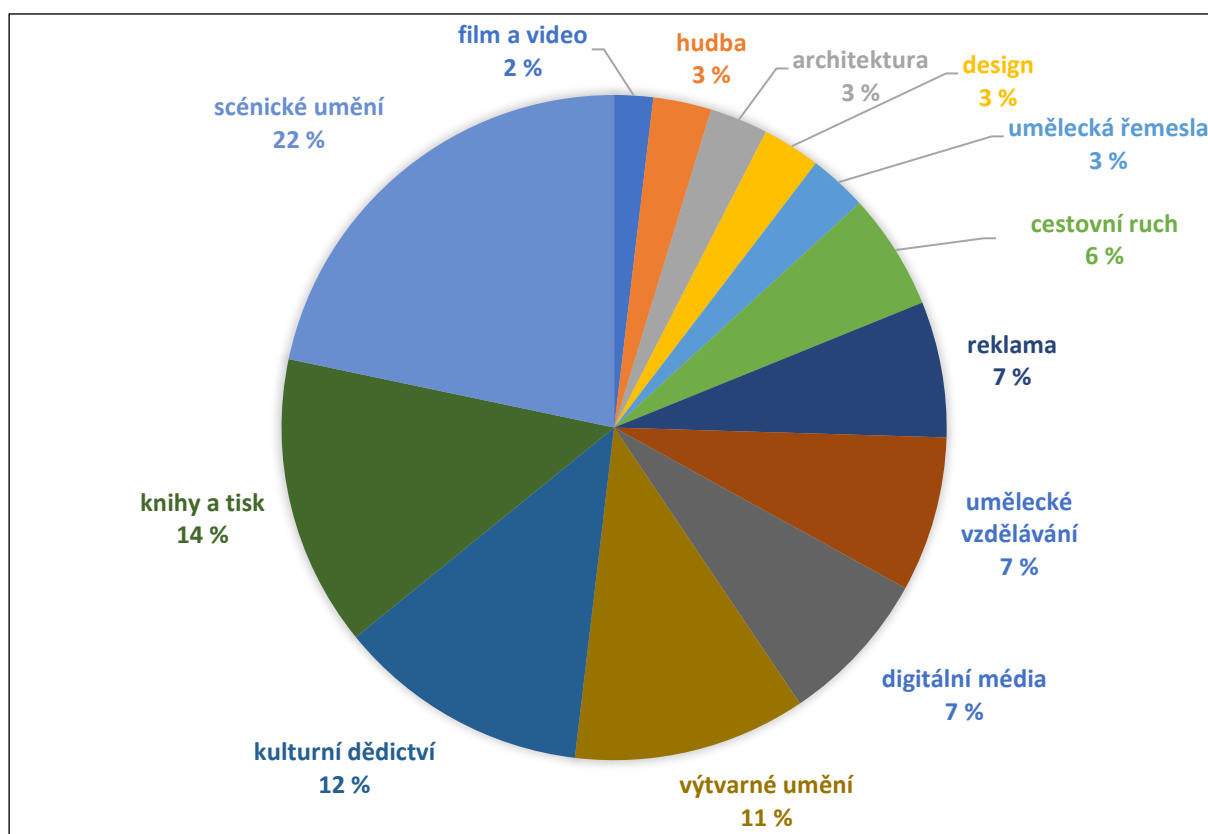


Obr. 6: Počet oborů KKO na VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024.
(Zdroj: vlastní šetření)

Co se týče zastoupení oblastí KKO na VŠ a VOŠ v JMK, je tento podíl znázorněn v grafu na obr. 7. Tento graf poskytuje přehled o relativní velikosti a významu jednotlivých oblastí v rámci celkového sektoru KKO, přičemž oblast scénického umění,

s podílem 22 %, je jednoznačně dominantní. Tento podíl lze vysvětlit přítomností JAMU v regionu. Mezi další oblasti, které dosahují podílu nad 10 %, patří knihy a tisk, kulturní dědictví a výtvarné umění.

Překvapivým zjištěním byl nízký podíl oborů v oblasti hudby, který je způsoben zařazením konkrétních kategorií CZ-NACE v rámci „Metodiky mapování kulturních a kreativních průmyslů na lokální a regionální úrovni ČR“, na jejímž základě byl tento dokument sestaven. Podle této metodiky spadají do oblasti hudby pouze kategorie, jako je **maloobchod s audio – a videozáznamy, pořizování zvukových nahrávek a hudební vydavatelská činnost**. V důsledku tohoto zařazení je většina hudebních oborů klasifikována pod oblast **scénického umění**, i proto je tento obor dominantní.

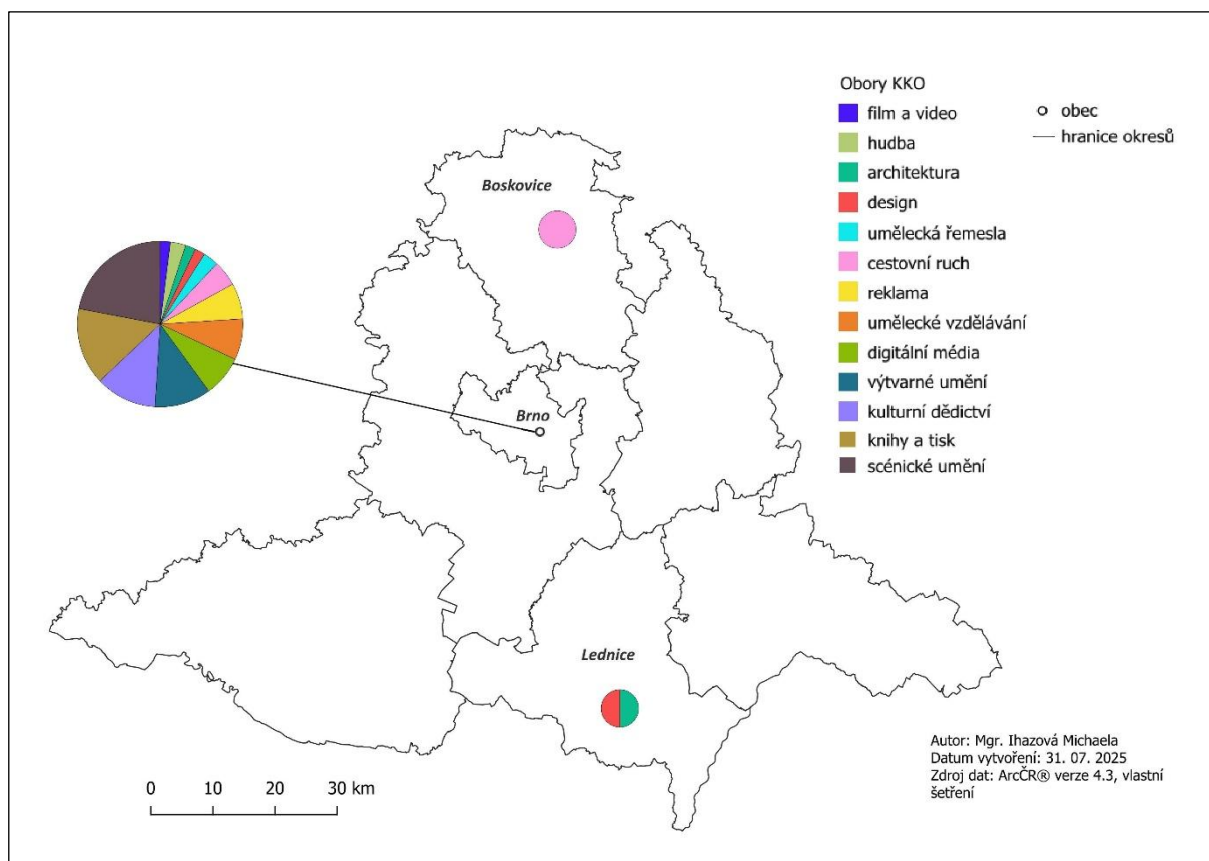


Obr. 7: Percentuální podíl oblastí KKO na VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024.

(Zdroj: vlastní šetření)

Na Obr. 8 lze vidět prostorové rozložení oborů vyššího vzdělávání na území JMK v roce 2024. Většina námi zjištěných oborů KKO v rámci vyššího vzdělávání v JMK se nachází v městě Brně. Zároveň se vyšší vzdělávání vyskytuje i v jiných městech. Ve městě Lednice je vyšší vzdělávání zastoupeno dvěma oblastmi, a to architektura a design. Jde o obory Krajinářská architektura a Floristická tvorba, které se vyučují na MENDELU, ale studium těchto oborů probíhá právě v Lednici. Ve městě Boskovice je

zastoupena oblast cestovní ruch na Vyšší odborné škole a střední škole Boskovice, příspěvková organizace.

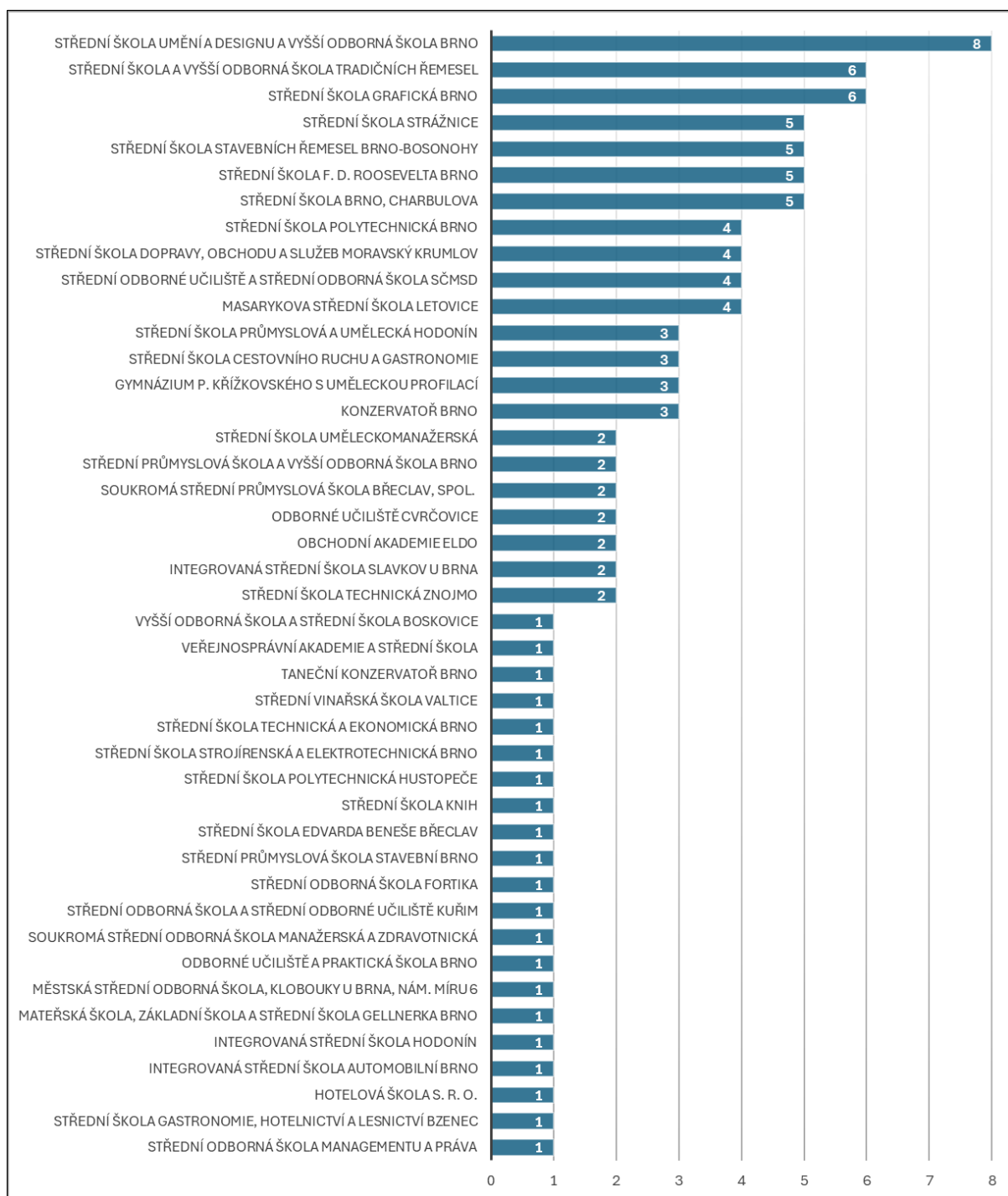


Obr. 8: Výskyt oborů KKO na VŠ a VOŠ v JMK v roce 2024.

4.2 Střední školy

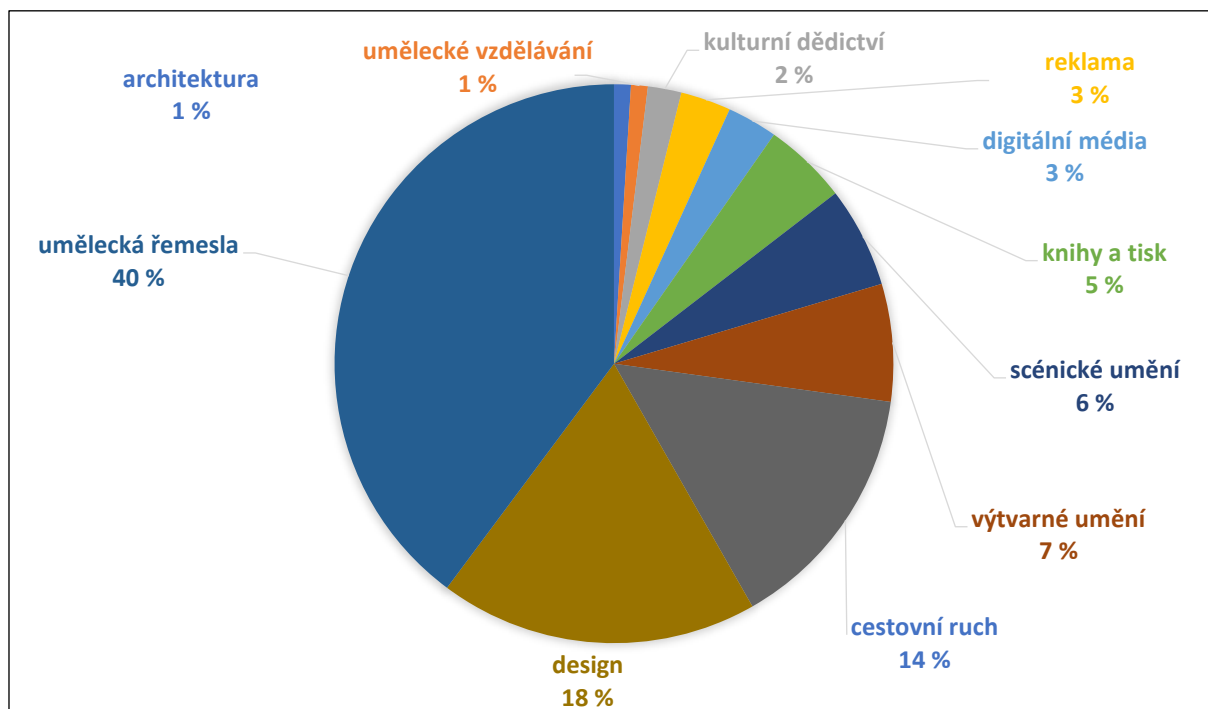
V JMK bylo identifikováno celkem 130 subjektů středního vzdělávání. Obory KKO se vyskytují na 43 z nich, z čehož 22 institucí se nachází na území města Brna. Celkový počet oborů KKO na SŠ v JMK je 103. Výskyt oborů KKO dle jednotlivých SŠ znázorňuje graf na obr. 9. Nejvíce oborů KKO nabízí ke studiu SŠUD a za ní následují Střední škola a Vyšší odborná škola tradičních řemesel¹ a Střední škola grafická Brno.

¹ Tato škola je stále vedena v rejstříku ekonomických subjektů i jako vyšší odborná škola, ale vyšší odborné vzdělávání již neposkytuje, tudíž není uvedena v seznamu vyššího vzdělávání.



Obr. 9: Počet oborů KKO na SŠ v JMK v roce 2024.
(Zdroj: vlastní šetření)

Z celkových 103 oborů je 40 % oborů zaměřeno na umělecká řemesla, 18 % na design a 14 % na cestovní ruch, který je ke KKO přidružený pro potřeby této Analýzy. Ostatní obory jsou zastoupeny nižším než 10% podílem. Data jsou vizualizována v následujícím grafu na obr. 10.



Obr. 10: Percentuální podíl oblastí KKO na SŠ v JMK v roce 2024.

(Zdroj: vlastní šetření)

Obr. 11 znázorňuje kreativní obory na SŠ v JMK pro rok 2024, a to konkrétně jejich rozložení a podíl jednotlivých kreativních oborů v různých lokalitách kraje. Každé město, kde se nachází obor KKO, je na mapě zobrazeno tzv. koláčovým diagramem, který ukazuje, jaké konkrétní kreativní obory a v jakém poměru se v dané lokalitě vyskytují.

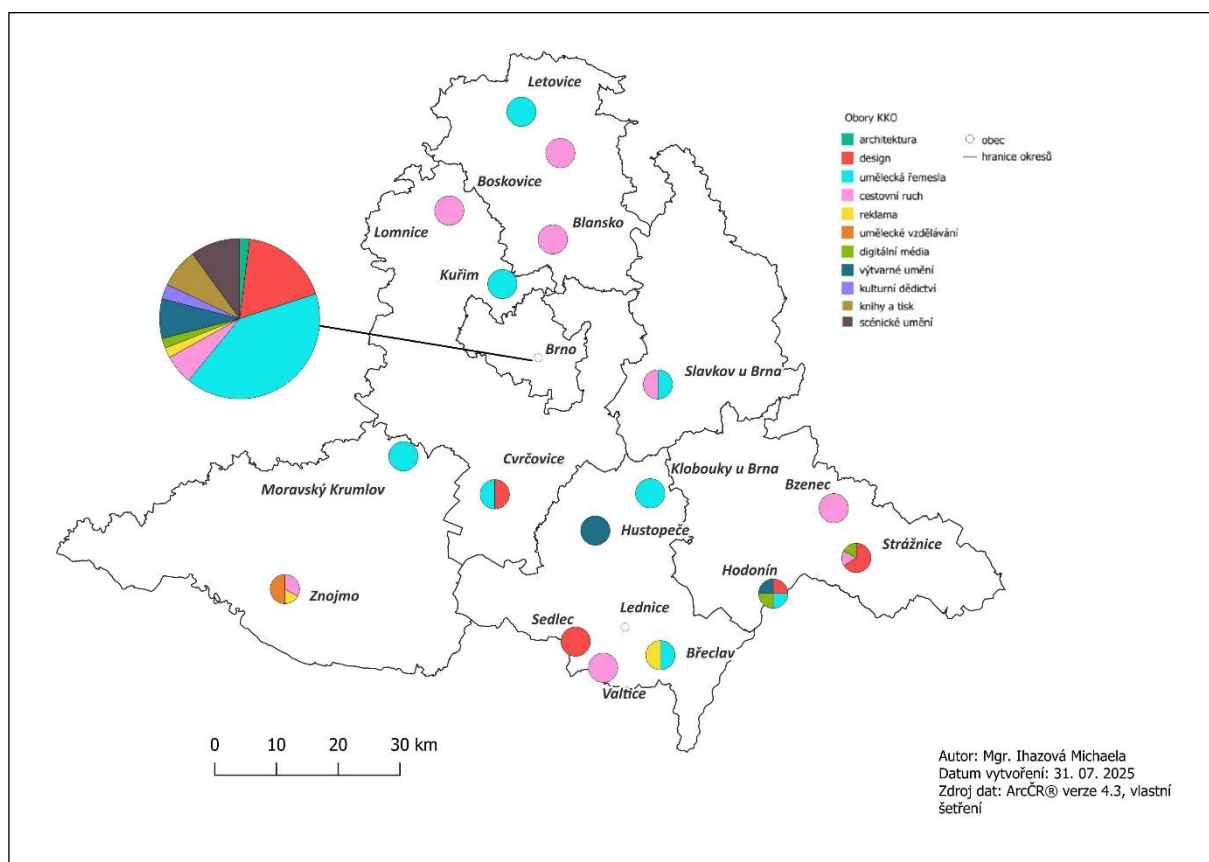
Brno: Brno se stále profiluje jako hlavní kulturní a kreativní centrum JMK, s různorodými obory, přičemž největší podíl mají **umělecká řemesla**, **design** a **scénické umění**.

Hodonín, Znojmo, Slavkov u Brna, Cvrčovice, Strážnice a Břeclav: V těchto městech se vyskytují alespoň dvě oblasti oborů KKO, přičemž nejvíce jsou zastoupeny oblasti **umělecká řemesla** a **design**.

V ostatních městech je vždy zastoupena pouze jedna oblast KKO, a to ve většině případů **umělecká řemesla** a **cestovní ruch**.

Ve městě **Lednice** se žádné obory KKO na SŠ nenacházejí.

Obory **film a video** a **hudba** se na SŠ v JMK nevyskytují.



Obr. 11: Výskyt oborů KKO na SŠ v JMK v roce 2024.

4.3 Analýza a shrnutí zjištěných informací

Výsledky kvantitativního mapování KKO v JMK za rok 2024 ukazují na silnou, avšak nerovnoměrně rozloženou vzdělávací infrastrukturu v tomto sektoru. Na základě šetření bylo identifikováno 209 vzdělávacích oborů v oblasti KKO, vyučovaných SŠ, VOŠ, VŠ ve 43 školách v rámci 19 obcí kraje.

Geografické rozložení a koncentrace

Brno jednoznačně dominuje jako centrum kulturního a kreativního vzdělávání. Koncentruje největší počet oborů a institucí napříč všemi úrovněmi vzdělávání.

Regionální centra jako Znojmo, Břeclav, Hodonín a Slavkov u Brna představují sekundární střediska vzdělávání, přičemž jejich nabídka je méně diverzifikovaná.

Méně zastoupené oblasti jako Lomnice, Blansko či Letovice vykazují nízkou koncentraci oborů.

Struktura oborů na VŠ a VOŠ

Bylo identifikováno 106 oborů KKO na úrovni VŠ a VOŠ.

Nejvíce oborů nabízí MU, JAMU a VUT.

Nejvýznamnějším odvětvím na této úrovni je scénické umění (22 %), následované knihami a tiskem (14 %), kulturním dědictvím (12 %) a výtvarným uměním (11 %). Vysoký podíl scénického umění je spojen s působením JAMU v regionu. Naopak hudba má překvapivě nízký podíl, což je dáno metodikou klasifikace (většina hudebních oborů je zahrnuta právě pod scénické umění).

SŠ a praktická orientace

Na SŠ bylo identifikováno 103 oborů v oblasti KKO.

Nejčastějšími obory jsou umělecká řemesla (40 %), design (18 %) a cestovní ruch (14 %).

Nejvíce zastoupenými školami jsou SŠUD, SŠ a VOŠ tradičních řemesel a SŠ grafická Brno.

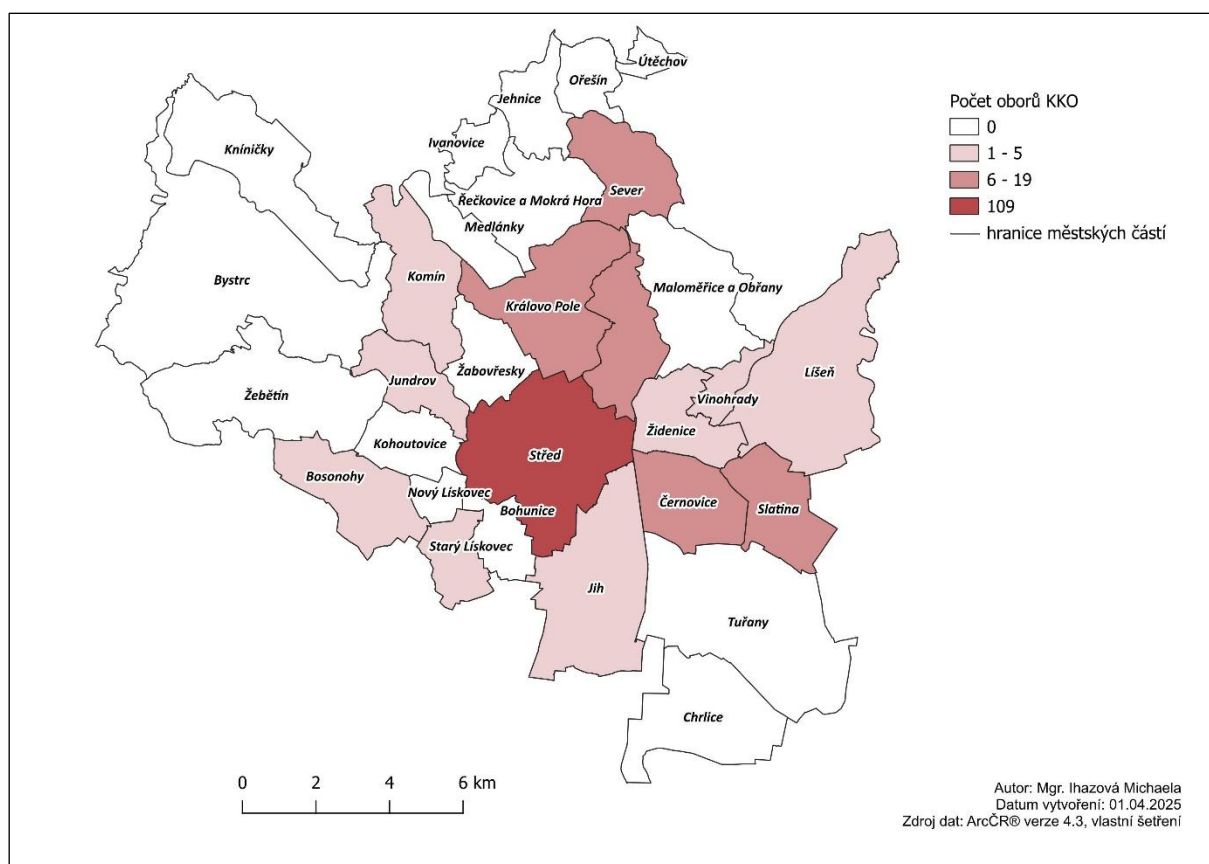
Závěry a interpretace

Srovnání nabídky vzdělávání v oblasti KKO vykazuje rozdíly v zaměření VŠ a SŠ oborů. U VŠ oborů dominuje scénické umění s 22 %, následované odvětvím knihy a tisk se 14 %. Inovativní intermediální obory, označené jako digitální média, představují 7 % studijních oborů. Nejvýznamnější oblastí ve SŠ studijních oborech jsou umělecká řemesla s 40 %, silně zastoupen je design s 18 %, což je výrazně vyšší podíl než u VŠ oborů (zde pouze 3 %). Obory jako umělecké vzdělávání a architektura jsou na SŠ zastoupeny minimálně (1 %). Celkově lze říct, že zatímco SŠ se zaměřují na praktické a tradiční dovednosti (umělecká řemesla, design), VŠ pokrývají širší škálu kulturních a kreativních oborů, přičemž v největší míře zastupují, na základě trojsektorového členění kulturního a kreativního sektoru (viz kap. 2, obr. 1), kulturní a kreativní jádro KKO.

5. Výsledky kvantitativního výzkumu na úrovni SMB

Brno má silné teoreticko-akademické zázemí ve VŠ prostředí a disponuje nabídkou vzdělávání v rámci širokého spektra řemeslných a praktických dovedností na SŠ. Nabídka je tematicky vyvážená – od divadla přes grafiku a řemesla až po game art a digitální média. Vysoká koncentrace oborů i institucí dává Brnu strategickou pozici lídra kreativního vzdělávání, jak v JMK, tak i v rámci celé České republiky.

Pro účely vizualizace vzdělávání KKO ve městě Brně je rozhodující umístění vzdělávací instituce v jednotlivých městských částech. Jak je patrné z obr. 15, většina oborů je soustředěna v centrálních a širších částech centra města Brna.



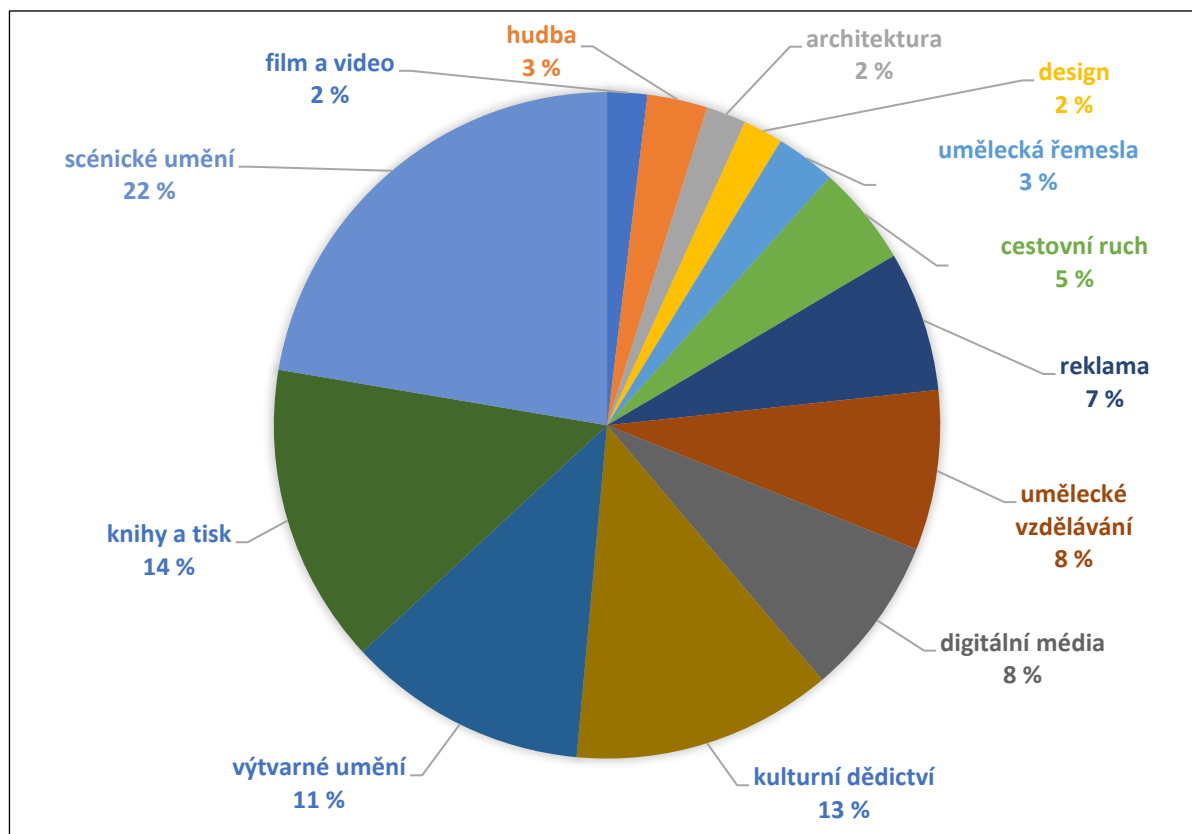
Obr. 12: Četnostní a prostorové rozložení SŠ, VOŠ a VŠ oborů KKO na území města Brna v roce 2024.

Diverzita oborů je nejvyšší v těchto institucích:

- SŠUD – zastoupení game artu, motion designu, grafického designu atd.
- JAMU – silné zastoupení scénického umění včetně hudby.
- MUNI a VUT – výrazné zastoupení digitálních médií, designu a teorie médií.

5.1 Vysoké a vyšší odborné školy

Na území města Brna se nachází 103 oborů KKO (z celkových 106 v rámci JMK).



Obr. 13: Percentuální podíl oblastí KKO na VŠ a VOŠ v městě Brně v roce 2024.

Zdroj: Zdroj: vlastní šetření

Brněnské VŠ a VOŠ nabízí velmi vyvážené a tematicky pestré portfolio oborů KKO. Zastoupeny jsou jak tradiční umělecké disciplíny, tak rovněž nové formy kreativního a digitálního vyjádření.

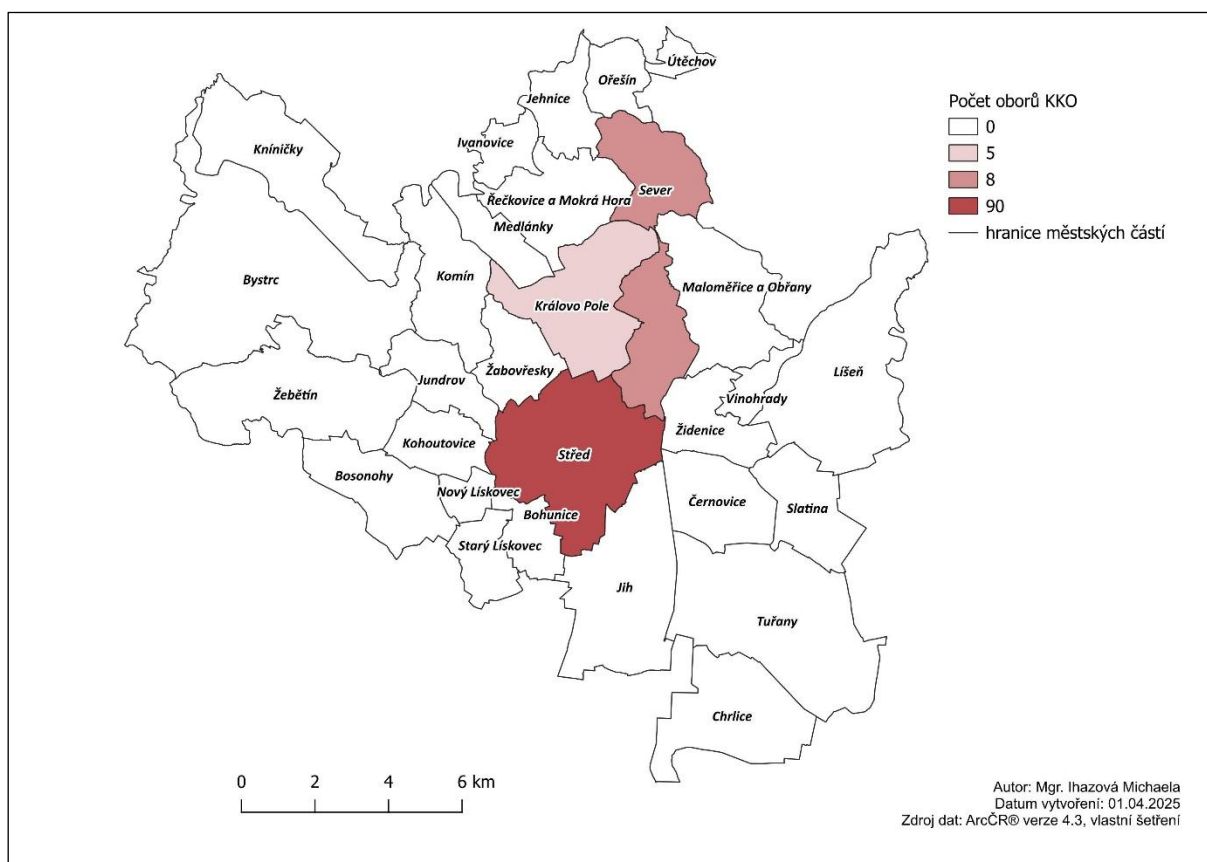
Největší podíl mezi oblastmi KKO má **scénické umění** (22 %), což poukazuje na silnou tradici a význam tohoto odvětví v Brně. Jednoznačný vliv na to má JAMU a její specializace právě na tuto oblast. Město je známé svou bohatou divadelní a hudební scénou, což přitahuje mladé talenty.

Druhý a třetí největší VŠ vzdělávací segment jsou oblasti **knihy a tisk** (14 %) a **kulturní dědictví** (13 %). Silné zastoupení těchto oblastí je díky oborům na Filozofické fakultě a Fakultě sociálních studií na MU (jedná se např. o jazyková studia, překladatelství, dějiny umění, muzeologie aj.).

Nad 10% podíl se dostala rovněž oblast **výtvarné umění** (11 %), vyučovaná na VUT a SŠUD.

Digitální média, obsahující relativně nové obory, reflektují rostoucí význam digitalizace a technologických inovací. Jsou zastoupena 8 %, a lze předpokládat, že podíl této oblasti v KKO bude narůstat.

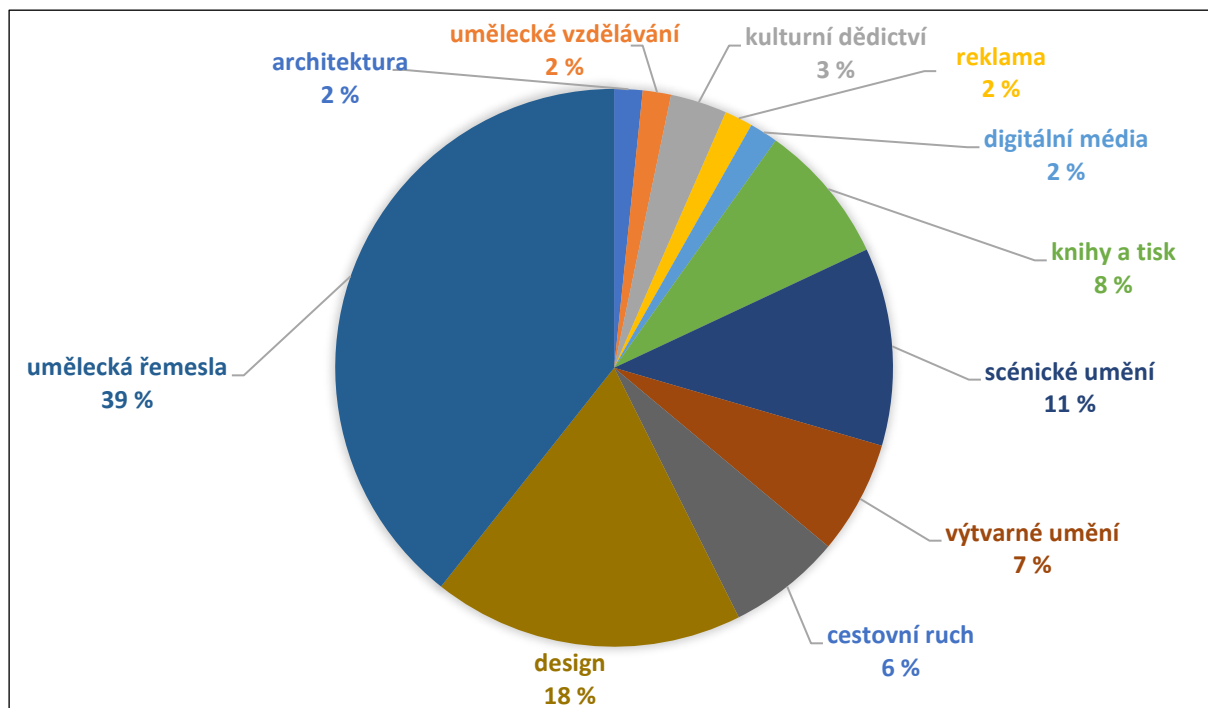
Studijní programy a obory jako **reklama, umělecké vzdělávání, design, hudba, architektura, umělecká řemesla, film a video**, a pro tuto analýzu přidružený, **cestovní ruch**, tvoří menší podíly. Přesto tyto obory přispívají k rozmanitosti nabídky v oblasti vzdělávání.



Obr. 14: Četnostní a prostorové rozložení VŠ a VOŠ oborů KKO na území města Brna v roce 2024.

5.2 Střední školy

Percentuální zastoupení studijních oborů v jednotlivých oblastech KKO na SŠ v Brně (61 studijních oborů) zobrazuje graf na obr. 15. Většina těchto oborů je zaměřena na rozvíjení praktických dovedností, které jsou klíčové pro mladé lidi vstupující na trh práce nebo pokračující ve studiu.



Obr. 15: Percentuální podíl oblastí KKO na SŠ v městě Brně v roce 2024.

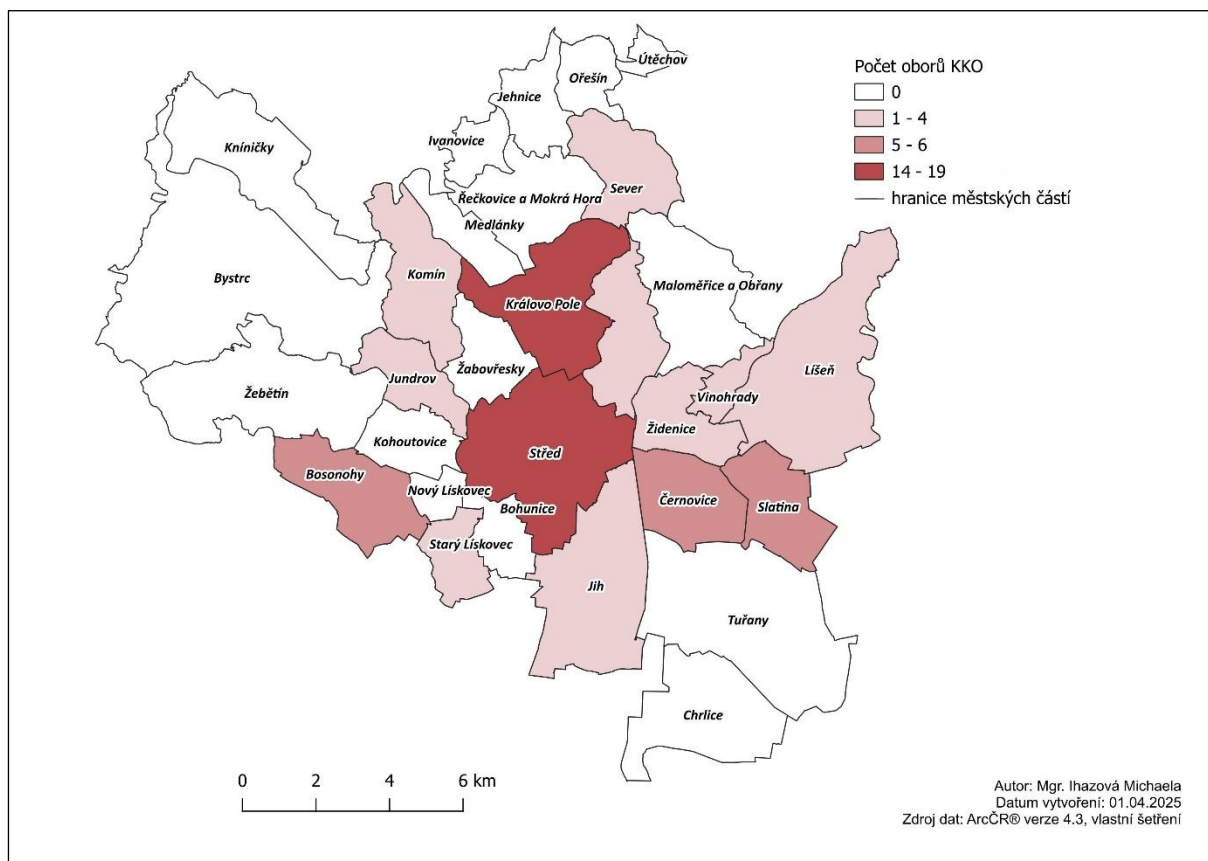
Zdroj: vlastní šetření

Nejvýznamnější podíl patří oboru **uměleckých řemesel** (39 %). Tato převaha naznačuje, že středoškolské vzdělávání v Brně se výrazně zaměřuje na praktické a tradiční dovednosti.

Design (18 %) je druhým nejvýznamnějším studijním oborem. Design hraje klíčovou roli v současné spotřební společnosti, kde se stále více hodnotí vizuální a funkční aspekty produktů a služeb.

Scénické umění (11 %) si zachovává významné zastoupení, což odráží přítomnost silné kulturní tradice a poptávku po živé kultuře v Brně. Vzdělávání v této oblasti připravuje studenty na kariéry v divadle, tanci a hudbě, což může mít významný kulturní dopad.

Knihy a tisk jsou zastoupeny 8 %. Segmenty, jako oblast rozšiřující KKO – **cestovní ruch** (6 %) odrážejí širší rozmanitost vzdělávacích možností, která umožňuje studentům najít uplatnění v různých kreativních průmyslech.



Obr. 16: Četnostní a prostorové rozložení SŠ oborů KKO na území města Brna v roce 2024.

Zatímco SŠ se více zaměřují na dovednosti, které mohou být využitelné v konkrétních povoláních, jako jsou řemeslné a designové profese, VŠ nabízejí větší rozmanitost oborů s důrazem na teoretické a výzkumné zaměření, například na scénické umění a kulturní dědictví, což poukazuje na rozvoj komplexnějších dovedností.

5.3 Vzdělávání v nových/multioborových KKO

Pod označením *nová* nebo *multioborová* KKO rozumíme aktivity, které překračují tradiční vymezení jednotlivých oblastí KKO, jak je známe například z oficiální metodiky MKČR. Tato odvětví často vznikají na průsečíku různých disciplín – kombinují prvky designu, digitálních technologií, umění nebo sociálních inovací. Jejich zařazení do existujících kategorií KKO je složité, protože aktuálně používané klasifikace nereflektují dostatečně rychlý vývoj a proměnlivost tohoto dynamického sektoru.

Digitální média

Jak již bylo zmíněno výše, digitální média byla přidána jako nová kategorie do výčtu oblastí KKO. Jedná se o klíčové obory pro rozvoj kreativního sektoru, které nespádaly do žádné jiné oblasti KKO vymezené metodikou MKČR.

V rámci vzdělávání na VŠ a VOŠ bylo do této oblasti zahrnuto celkem osm oborů ze dvou VŠ. Jedná se o následující obory:

Digitální kultura a kreativní průmysly

Tento obor je vyučován na Filozofické fakultě MU, Ústav hudební vědy. Jedná se o doktorský program, který je vyučován jak v českém, tak i v anglickém jazyce. Je popisován jako výzkum důsledků a příležitostí spojených s rozšířením digitálních a síťových technologií s důrazem na potenciál jejich kreativního využití v umění a v aplikační sféře tzv. kreativních průmyslů.

Počítačová lingvistika

Tento obor je vyučován na Filozofické fakultě MU, Ústav českého jazyka. Jedná se o bakalářský a magisterský program, který je zaměřen na propojení tradičního oboru lingvistiky a digitálního světa počítačových technologií. Cílem tohoto oboru je využít metody z informatiky, umělé inteligence, strojového učení a dalších oblastí k analýze, porozumění a generování přirozeného jazyka (například textu nebo mluvené řeči).

Teorie interaktivních médií

Tento obor je vyučován na Filozofické fakultě MU, Ústav hudební vědy. Jedná se o bakalářský a magisterský program, který je jediných tohoto typu v České republice i na Slovensku. Obor je zaměřen na studium umění nových médií.

Vizuální informatika

Tento obor je vyučován na Fakultě informatiky MU, Katedra vizuální informatiky. Jedná se o magisterský obor, který zahrnuje rovněž výuku rostoucího herního průmyslu. Přípravuje studenty na práci s obrazovou informací a modely prostorových scén, což zahrnuje nebo se dotýká oblastí jako je počítačová grafika, zpracování obrazu, vizualizace, počítačové vidění, virtuální a rozšířená realita, zpracování videa, rozpoznávání vzorů, komunikace člověka s počítačem, 3D modelování, animace, grafický design a strojové učení. Obor má 4 specializace: analýza a zpracování obrazu, grafický design, počítačová grafika a vizualizace, vývoj počítačových her

Intermediální a digitální tvorba (Ateliér herních médií)

Tento obor je vyučován na Fakultě výtvarných umění VUT. Jedná se o bakalářský a magisterský obor, který zajišťuje sedm ateliérů (environmentu, intermédií, performance, tělového designu, video, herních médií a fotografie). Absolventi disponují obecnými znalostmi v celé šíři oboru. Jsou schopni s porozuměním volit a dobře ovládat výrazové prostředky v kombinaci s digitálními technologiemi. Ateliér herních médií pracuje s širokým tématem hry napříč současnými médii, včetně tradičních technik. Výstupy tak reprezentují celé spektrum herní produkce, kam patří digitální, deskové a karetní hry nebo specifické formáty typu interaktivní ilustrace, kniha, instalace či úniková hra.

Intermediální a digitální tvorba (Ateliér video)

Tento obor je vyučován na Fakultě výtvarných umění VUT. Jedná se o bakalářský a magisterský obor, který zajišťuje sedm ateliérů (environmentu, intermédií, performance, tělového designu, video, herních médií a fotografie). Rozvíjí tvůrčí myšlení i dovednosti nezbytné k tvorbě (či generování) obrazů prostřednictvím digitálních médií. Tvorba v těchto dílčích specializacích je specifická tím, že galerie je sice přirozeným místem její prezentace, ale ne jediným možným.

Počítačová grafika a interakce

Tento obor je vyučován na Fakultě informačních technologií VUT, Ústav počítačových systémů. Jedná se o navazující inženýrský obor, ve kterém se lze dále zaměřit na specializace: počítačové hry, interakce člověka s počítačem, specializovaná počítačová grafika.

Počítačová grafika a multimédia

Tento obor je vyučován na Fakultě informačních technologií VUT, Ústav počítačové grafiky a multimédií. Jedná se o navazující inženýrský obor, ve kterém jde především o skloubení dovedností napříč oblastí grafiky a multimédií.

V rámci vzdělávání na SŠ byly do této oblasti zahrnuty celkem tři obory ze tří SŠ. Jedná se o následující obory:

Technické lyceum s rozšířenou výukou informatiky

Toto 4leté denní studium zakončené maturitou je vyučováno na Střední škole průmyslové a umělecké Hodonín. Toto studium bylo zahrnuto do digitálních médií svým propojením specializací z různých oblastí KKO (Webdesign a grafika, Architektura a design interiérů) a rozšířeným využíváním digitálních médií.

Vývoj IT a průmyslových aplikací

Toto 4leté denní studium zakončené maturitou je vyučováno na Střední škole Strážnice. Je zaměřeno na vývoj počítačových, mobilních, průmyslových aplikací a herní průmysl.

Multimediální tvorba

Toto 4leté denní studium zakončené maturitou je vyučováno na Střední škole uměleckomanažerské, s.r.o., Brno (dále jen SŠUM). Studium probíhá v několika ateliérech (fotografie, grafický design, filmová tvorba a animace, tvorba počítačových her, výtvarný, hudební, divadelní). Absolventi se mohou uplatnit při produkci multimediální tvorby, počítačových her, počítačové animace, statické i animované prostorové reality, filmových klipů, webových stránek, tiskových materiálů, multimediálních výukových prezentací apod.

Stejně, jako jsou důležitou součástí moderního pojetí KKO digitální média, tak jsou to rovněž oblasti v rozvoji gamingu a audiovizuální tvorby.

VUT – Ateliér herních médií

V rámci čtyřletého bakalářského studijního programu **Design** lze praktické studium směřovat do Ateliéru herních médií. Ateliér herních médií pracuje s širokým tématem hry napříč současnými médii, včetně tradičních technik. Výstupy tak reprezentují celé spektrum herní produkce, kam patří digitální, deskové a karetní hry, nebo specifické formáty typu interaktivní ilustrace, kniha, instalace či úniková hra. Souběžně s Ateliérem herních médií vznikl také spin-off Ateliér Duchů, ve kterém se stávající studenti a studentky mohou, mimo jiné, formou stáže potkat s absolventy a externisty z oboru. Lze se tak napřímo zapojit do realizace projektů, které obě pracoviště navzájem propojují. Ateliér aktivně spolupracuje s Herním klastrem, kreativním hubem KUMST, videoherním archivem Visiongame, MU Game Studies, festivalem PAF, festivalem Gamer Pie, Kinem Art, nezávislými vývojáři, umělci a technologickými optimisty. Navázat lze dvouletým magisterským studiem.

V rámci čtyřletého bakalářského studijního programu Volné umění lze navštěvovat Ateliér intermédií, Ateliér videa či Ateliér fotografie. Lze navázat i magisterským studiem.

JAMU

JAMU nabízí celou škálu studijních oborů. Nejbližší audiovizi jsou bakalářské a navazující magisterské studijní programy **Dramatická tvorba a média** (Rozhlasová a televizní dramaturgie a scénaristika a Audiovizuální tvorba a divadlo) a navazující magisterský studijní program **Scénografie** se zaměřením **Světelný design**, které připravují specialisty zejména pro divadelní provoz.

MU

Teorie a dějiny filmu a audiovizuální kultury

Na MU lze studovat bakalářský a magisterský obor Teorie a dějiny filmu a audiovizuální kultury, který je zaměřený teoreticky.

Vizuální informatika – Vývoj počítačových her

Na Katedře vizuální informatiky Fakulty informatiky MU lze studovat navazující magisterské studium Vizuální informatika se specializací Vývoj počítačových her. Specializace dává studentům ucelený vhled do způsobu vytváření grafických aspektů soudobého multimediálního zábavního software, studenti se seznámí s moderními postupy modelování, zobrazování či animace, a to nejen v kontextu klasického 2D a 3D zobrazování, ale i v kontextu virtuální či rozšířené reality. Visual Informatics (Computer Games Development) lze studovat i v prezenční formě v anglickém jazyce. Studium je zpoplatněno částkou 3 000 EUR za akademický rok.

SŠUD

SŠUD nabízí řadu kreativních oborů, včetně **Game Art a Motion Design**. Středoškolský obor s maturitou zaměřený na tvorbu deskových a digitálních her Game Art je zde pro ty, kteří chtějí hry nejen hrát, ale především je chápat a vytvářet. První žáci do oboru Game art nastoupili ve školním roce 2021/2022. Motion Design je

umělecký obor, který kombinuje média jako grafický design, animaci, ilustraci, symboly, komiks, film, fotografie a zvuk, do jednoho celku.

SŠUM

SŠUM nabízí školní vzdělávací program **Multimediální tvorba**, v rámci, kterého lze navštěvovat Ateliér filmové tvorby a animace. Ateliér se plně specializuje na tvorbu filmových děl – krátkých až středně dlouhých hraných, animovaných či dokumentárních filmů a vede žáka všemi základními složkami filmové tvorby. Cílem je, aby žáci na menších projektech, vycházejících z reálných požadavků i fiktivních zakázek, získali základní návyky, a ty následně rozvíjeli ve vlastní kreativní tvorbě. Student se naučí ovládat profesionální filmovou i televizní techniku, střih, zařízení pro záznam zvukové stopy a seznámí se základními postprodukčními efekty pro úpravu obrazu.

Ateliér tvorby počítačových her je zaměřen zejména na vývoj počítačových her a důležitá je pro nás spolupráce se světovými herními studií, které působí v Brně. Provázanost se subjekty z praxe je obrovskou výhodou pro studenty z hlediska kvality výuky ale i z hlediska uplatnění na pracovním trhu. Studenti se v rámci ateliéru naučí jedinečnou kombinaci zručností a znalostí v oblasti 3D grafiky, programování, herního designu, herních enginů a animace.

Soukromá SŠUM nabízí vzdělávací programy za roční školné ve výši 30.000 Kč/rok.

Mimoškolní vzdělávání

TV Institut

Televizní institut je mezinárodní vzdělávací platforma se sídlem v Brně. Školu a současně také prostor pro setkávání televizních profesionálů založila Kamila Zlatušková, producentka, pedagožka a zakladatelka a ředitelka festivalu **Serial Killer** společně s Jiřím Hlavenkou, vizionářem a investorem do inovativních projektů. Televizní hub je postaven na třech pilířích: kvalitní televizní tvorba všech žánrů, globální dopad a posouvání limitů televizní produkce a vývoje nových formátů ve střední a východní Evropě. TVI nabízí díky propojení na klíčové evropské i regionální partnery moderní a celostní přístup ke studiu, pedagogické zaměření na televizní obsah, vyprávění příběhů, nejnovější audiovizuální technologie a následné uplatnění ve vybraném oboru.

Let's Goal, Girls!, tedy v překladu „pojdme na to, holky!“, je hravý název nového programu, který bude ve spolupráci se současnou nejsledovanější televizní platformou Netflix realizovat Televizní institut v Brně. Dvanáct oceňovaných českých a slovenských producentek a režiserek bude po dobu dvanácti týdnů přednášet na českých a slovenských SŠ, aby motivovaly zejména mladé dívky ke studiu audiovize.

Televizní institut ve spolupráci se skupinou Prima odstartoval v únoru 2023 program **Primary Inspiration**, sérii workshopů pro televizní profesionály a profesionálky. Po programu CME Content Academy zaměřeném hlavně na vzdělávání nových talentů se program Primary Inspiration zaměřuje především na profesionály, kteří už v televizním prostředí působí.



Česká televize

I regionální pobočka České televize v Brně chystá v rámci své struktury specializované vzdělávací kurzy, přičemž některé z nich bude nabízet i odborné veřejnosti. Aktuální možné napojení na ČT je prostřednictvím stáží, zasíláním námětů nebo návštěvou producerského dne.

6. Analýza bariér spolupráce mezi KKO a vzdělávacími subjekty a soubor navrhovaných opatření pro eliminaci bariér

Analýza bariér spolupráce mezi subjekty KKO a vzdělávacími institucemi je založena na primárním výzkumu (kulaté stoly a dotazníkové šetření) a sekundární analýze dostupných dat (zázpisy z advokačních skupin OK MMB).

6.1 Výstupy z kulatých stolů

Grafický design

Brno disponuje aktivní komunitou grafických designérů, mezi nimiž významnou roli hrají freelance profesionálové. Tito pracovníci si vytvářejí úzké sítě, v nichž dochází ke sdílení dovedností, zkušeností a také zakázek, které jednotlivci nejsou schopni kapacitně nebo odborně zvládnout. Tato síťová struktura podporuje profesní rozvoj mimo formální instituce a posiluje udržitelnost nezávislé praxe.

Z hlediska formálního vzdělávání se ukazuje, že vysokoškolské instituce často studenty nedostatečně připravují na praktické požadavky profese. Vyučující proto sami hledají cesty, jak přenášet zkušenosti z praxe do výuky, např. prostřednictvím hostujících odborníků. **Pedagogická činnost je v tomto kontextu vnímána spíše jako poslání než jako profesní příležitost, vzhledem k nízkému finančnímu ohodnocení.**

Některá studia se aktivně zapojují do vzdělávacích aktivit v rámci škol, a to nejen za účelem sdílení know-how, ale i s cílem identifikovat a oslovit nadějně talenty pro budoucí spolupráci. Tento přímý kontakt s praxí je jedním z funkčních mechanismů pro přenos znalostí mezi generacemi a sektory.

Specifickou oblastí vzdělávání je motion design. V Brně je dostupná odborná kapacita v oblasti 2D animace, avšak u 3D motion designu je situace problematictější. Technologie je náročná na výuku i vybavení, a odborníků v této oblasti je nedostatek. Některá studia proto volí cestu zahraničního vzdělávání a následné interní specializace vlastních pracovníků.

V oblasti podpory spolupráce mezi kreativními profesemi a podnikatelským sektorem existuje nástroj tzv. kreativních voucherů. Po přesunu jejich správy pod státní správu však byly zaznamenány změny, které vedly ke zhoršení podmínek jejich využití. To může snižovat motivaci firem spolupracovat s designéry a využívat jejich odbornosti. Budoucnost tohoto finančního nástroje je nejasná.

Z hlediska technické infrastruktury se v Brně ukazuje nedostatečná dostupnost specializovaných zařízení, jako je risograf – vysokorychlostní digitální tiskařský systém. Přístup k němu je omezen na dvě instituce, což kontrastuje s širší dostupností tohoto zařízení například v Praze. Tato situace omezuje možnosti experimentální a produkční práce, zejména pro nezávislé designéry a studenty.

Podněty z kreativní scény:

- Posílit propojení mezi VŠ a praxí. Instituce by měly systematicky podporovat zapojení externích odborníků, stáží a projektové spolupráce s praxí jako součást výuky.
- Zvýšit finanční ohodnocení pedagogické činnosti v kreativních oborech. Lepší platové podmínky by mohly přilákat více aktivních profesionálů k výuce a snížit rozdíl mezi akademickou a komerční sférou.
- Zlepšit dostupnost specializovaných technologií. Město nebo univerzity by mohly podpořit vznik sdíleného technologického zázemí i mimo institucionální rámec.
- Revize a zefektivnění kreativních voucherů. Systém by měl být nastaven tak, aby motivoval firmy k navazování spolupráce s designéry a současně podporoval růst jejich odborných kapacit.
- Podpora specializovaného vzdělávání v oblasti 3D motion designu. Investice do školení, technologií a výukových kapacit v této oblasti by mohly reagovat na rostoucí poptávku po těchto dovednostech a posílit konkurenceschopnost regionu.
- Podpora komunitních a neformálních forem vzdělávání. Workshopy, sdílené platformy nebo mentoringové programy mohou efektivně doplňovat formální vzdělávací systém a podporovat celoživotní učení.

Produktový design

V oblasti produktového designu se v Brně a jeho okolí postupně formuje prostředí, které propojuje studenty, školy, designéry a firmy. Přesto však zůstává řada nevyužitých příležitostí a přetrvávají strukturální problémy, které brání efektivnímu rozvoji mladých talentů i hlubší spolupráci mezi akademickým a aplikačním sektorem.

Studenti produktového designu často postrádají příležitosti k navázání praxe ve firmách. Zaznívá poptávka po lepší informovanosti o tom, které firmy stáže nabízejí, a jakým způsobem se na ně přihlásit. Chybí ucelený přehled firem a ateliérů, které jsou otevřené spolupráci, ideálně formou **adresáře nebo online platformy**.

Školy často nenabízejí systematickou podporu studentům při hledání praxe. Aktivní studenti si **stáže** hledají sami, ale strukturovaná pomoc ze strany škol (např. skrze ambadora, který by měl stáže na starosti) chybí. Přitom existují příklady ze zahraničí i jiných oborů (např. veletrhy kariérních příležitostí), které mohou sloužit jako inspirace.

Krátkodobé stáže (např. dvoutýdenní) bývají nedostatečné pro smysluplnou spolupráci. Zároveň někteří designéři upozorňují, že studenti často nemají rozvinuté komunikační dovednosti a postrádají přirozenou iniciativu – obě dovednosti jsou však klíčové v oboru, kde je konkurence vysoká a očekává se samostatnost i originalita.

V oblasti šperkařství se ukazuje, že designérům chybí zkušení zlatníci, kteří by realizovali jejich návrhy. Tento problém ukazuje na nesoulad mezi digitálními návrhy a dostupností výrobců – potenciál pro spolupráci studentů a řemeslníků zde zůstává nevyužitý.

Existují iniciativy, které umožňují studentům a začínajícím designérům prezentovat svou tvorbu bez vysokých nákladů, např. prostřednictvím lokálních design marketů. V kontrastu s tím jsou účasti na větších trzích finančně náročné a pro začínající tvůrce často nedosažitelné.

Úspěšné projekty v oblasti produktového designu často vznikají díky mezioborové spolupráci – např. designéři s technickým zázemím, inženýři či marketingoví odborníci. Takové spolupráce jsou klíčové pro praktické uplatnění návrhů na trhu.

Podněty z kreativní scény:

- Vytvořit online platformu nebo adresář firem ochotných poskytovat stáže. Tento přehled by měl být veřejně přístupný a pravidelně aktualizovaný. Měl by zahrnovat kontaktní osoby, typy nabízených stáží a konkrétní požadavky. Inspirací může být formát Open Studios nebo profesní síť.
- Zřídit pozici školního ambasadora pro stáže a spolupráci s firmami. Tato osoba by fungovala jako most mezi studenty a profesionálním prostředím, aktivně vyhledávala spolupráce, zajišťovala zpětnou vazbu a organizovala networkingové akce.
- Podpořit dlouhodobější a obsahově hlubší stáže. Doporučuje se rozšířit trvání stáží alespoň na 1–3 měsíce a propojit je s konkrétními projekty. Je vhodné je také doplnit o mentoring nebo závěrečnou reflexi pro studenta i firmu.
- Rozvíjet kulturu profesní komunikace a samostatnosti u studentů. Školy by měly do výuky zařazovat témata jako sebeprezentace, emailová komunikace, práce s portfoliem nebo příprava na networking.
- Zprostředkovat propojení s výrobní sférou a řemeslníky. Zejména u designu s vazbou na materiálovou a řemeslnou výrobu (např. šperk, nábytek) je nutné podpořit síť kontaktů mezi designéry a výrobci, případně rozvíjet praktické dílny.
- Podporovat veřejné akce propojující designéry a firmy. Události typu speed dating mezi firmami a designéry nebo tematické veletrhy mohou napomoci k navazování kontaktů. Město by se mělo aktivně podílet na jejich organizaci, např. prostřednictvím kreativních hubů jako je KUMST.
- Zviditelnit produktový design jako obor prostřednictvím veřejné osobnosti či ambasadora. Inspirovat se lze formátem veřejně známých popularizátorů architektury či designu, kteří by přispěli k informovanosti veřejnosti i firem o přínosech designu a možnostech spolupráce.

Textilní design

V Brně existuje aktivní komunita designérů, pedagogů a institucí, které se věnují módě a textilnímu designu s důrazem na udržitelnost, autorský přístup a mezioborovou spolupráci. Přesto však obor naráží na strukturální překážky, které omezují jeho rozvoj, profesní uplatnění absolventů a modernizaci textilního průmyslu.

Navzdory tradici a aktivitám škol, galerií a neziskových organizací v oblasti textilu **neexistuje v Brně akreditovaný vysokoškolský program zaměřený výhradně na textilní design**. Tento nedostatek oslabuje systematické vzdělávání odborníků v regionu a přispívá k nedostatku profesně připravených absolventů.

Textilní obor stárne – kvalifikovaných švadlen, střihaček a konstruktérek střihů ubývá. **Učňovské obory zanikají a zájem o technicky náročná řemesla klesá.** Jedním z důvodů je nízké finanční ohodnocení, které neodpovídá náročnosti a odbornosti práce. Mladí lidé tak nemají motivaci do oboru vstupovat.

Náklady na provoz vlastního ateliéru či dílny (nájem, technologie, materiály) jsou pro mladé designéry vysoké. **Chybí veřejně přístupné sdílené dílny,** které by poskytovaly vybavení jako 3D tisk, laserové řezačky, sublimační tiskárny nebo stroje pro tisk metráže. Potřeba je jak fyzický prostor, tak i dostupnost odborníků schopných se sdílenými technologiemi pracovat a školit.

Instituce jako školy a neziskové organizace provozují malé recyklační programy, které umožňují využívat zbytkový materiál pro tvorbu (např. interní „recyklační kabinet“). Nadační obchody a sklady s odpadovým materiálem umožňují upcyclaci i spolupráci s komunitami (např. SŠUD, folklorní skupiny, kurzy přírodního barvení apod.).

Prostor pro vzdělávání doplňují krátkodobé kurzy a workshopy zaměřené na etický a udržitelný design, které absolvovala řada dnes etablovaných designérů. Ukazuje se, že propojení uměleckého, environmentálního a podnikatelského vzdělání je klíčové pro budoucnost oboru.

Studenti často postrádají znalosti z oblasti ekonomiky, řízení produkce a cenotvorby. To jim ztěžuje udržení vlastní praxe a profesního růstu. Edukace v oblasti businessu a výroby chybí jak na uměleckých, tak odborných školách.

Podněty z kreativní scény:

- Založit vysokoškolský studijní program textilního designu v Brně. Tento program by reagoval na tradici regionu a současné potřeby oboru: spojení technologií, udržitelnosti a podnikatelských kompetencí. Měl by být otevřen spolupráci s praxí a mezioborovým přesahem (např. spolupráce s IT, ekologií, výrobními obory).
- Zřídit veřejně přístupné sdílené dílny s technologickým vybavením. Prostor s dostupným vybavením (3D tisk, sublimační tisk, laser) pro studenty, začínající designéry i širší veřejnost. Financování může být realizováno ve spolupráci samosprávy, univerzit a kreativních hubů. Provoz doplnit o školení a mentory.
- Zavést dotované startovací ateliéry a prostory pro tvorbu. Mladí designéři často nemají prostředky na vlastní ateliér. Podpora ve formě startovacích prostor by pomohla snížit bariéry vstupu do profese a umožnila realizaci prvních projektů.
- Reformovat odborné vzdělávání a oživit učňovské obory. Zpřístupnit obor šití a konstrukce střihů mladé generaci, např. formou modernizace učebních osnov, zapojením současných technologií a kampaní na podporu oboru. Zapojit regionální firmy i kulturní instituce jako partnery.
- Podpořit spolupráci mezi školami, institucemi a firmami. Napojit studenty a absolventy na výrobní sektor prostřednictvím **stáží, praxí**, sdílených projektů nebo open-callů. Zavést roli „ambasadora pro spolupráci“ mezi školami a praxí.
- Začlenit podnikatelské dovednosti do výuky na všech úrovních. Výuka základů podnikání, ekonomiky tvorby, cenotvorby a projektového řízení je nutností pro

udržitelnost praxe v oblasti módy. Měla by být součástí jak odborných, tak uměleckých škol.

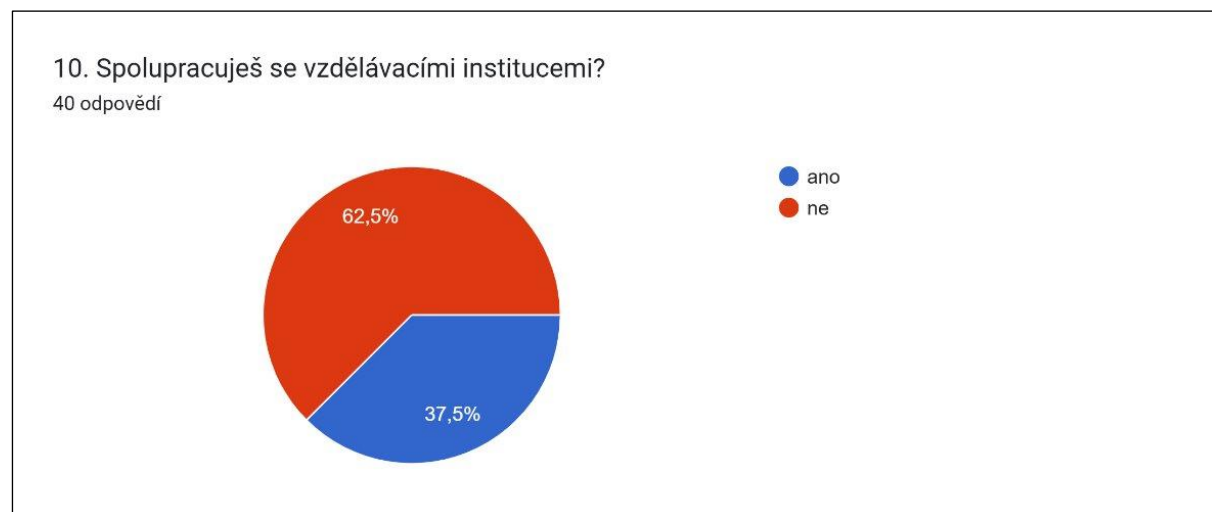
- Rozšířit a propojit recyklační a upcylační iniciativy. Vytvořit městskou síť materiálových skladů, recyklovaných textilií a partnerství mezi školami, neziskovkami a výrobními podniky. Tato síť může zároveň podporovat vzdělávání v oblasti ekologického designu.

Audiovize a gaming

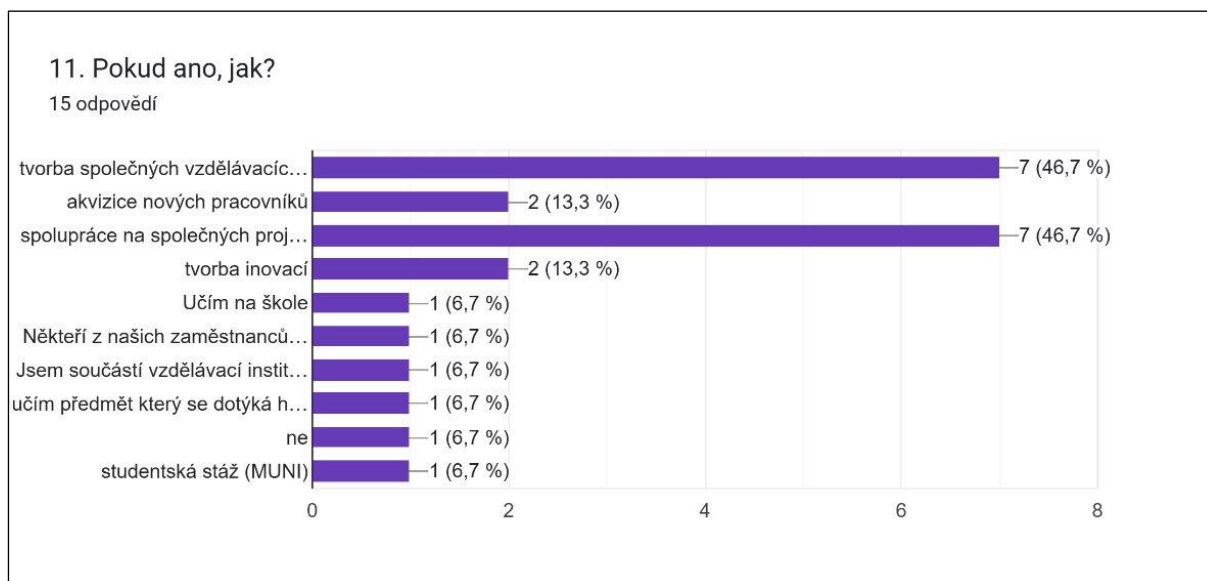
Metropole JMK Brno je univerzitním městem a poskytuje vzdělávání i v oblasti audiovize a gamingu. Vysokoškolské obory jsou však spíše teoretického zaměření a **možnosti studovat prakticky zaměřenou filmovou tvorbu či herní vývoj jsou omezené**. Veřejné SŠ se potýkají s nedostatkem moderních technologií ve výuce.

Ve vzdělávání chybí praxe a technologická podpora, zástupci AV sektoru a gamingu identifikovali nefunkční „přemostění“ mezi studiem a praxí, chybí typ studijního oboru, který by splňoval všechna kritéria a připravil studenty do praxe. Zástupcům audiovizuálního sektoru a gamingu chybí u absolventů jak pracovní návyky, tak i praktické dovednosti související s podnikáním, zejména znalosti z oblasti marketingu, finančního managementu, fundraisingu. Dle zástupců České televize na trhu chybí zejména kameramani, střihači, zvukaři a osvětlovači. Filmové odborníky je nutné lákat odjinud, především se jedná o absolventy Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Chybí dovednosti v oblasti zapojování umělé inteligence do filmové tvorby.

Na druhou stranu je nutné říci, že z dotazníkového šetření vyplynulo, že jen 37,5 % subjektů z audiovize a gamingu spolupracuje se vzdělávacími institucemi. Tato spolupráce spočívá především v tvorbě společných vzdělávacích aktivit (7 subjektů) a společných projektech (7 subjektů).



Obr. 17: Výstupy dotazníkového šetření 1.
(Zdroj: Vlastní šetření)



Obr. 18: Výstupy dotazníkového šetření 2.

Zdroj: Vlastní šetření

U gamingu i audiovize panuje shoda, že konkrétně chybí vzdělání produkční jak pro herní vývoj, tak i audiovizi, jelikož neexistuje studijní obor, veškeré dovednosti se získávají v praxi. V této oblasti vyvíjí snahu TV Institut, který chce získat akreditační souhlas pro studijní program kreativní producentství. Tento proces je ale spojený s obrovskou administrativní bariérou. Mezeru ve vzdělávacím systému a náročnost akreditace potvrzuje i zástupce MU.

Vzdělávací infrastrukturu pro audiovizi i gaming doplňuje kreativní hub KUMST, respektive Gamebase.

Vzdělávací aktivity pro celou oblast KKO realizuje také Knihovna Jiřího Mahena, nebo OK MMB ve spolupráci s partnery. Jednou měsíčně probíhají semináře na různá témata v oblasti KKO (mezinárodní spolupráce, fundraising apod.). Semináře jsou zdarma, nicméně nejsou specificky zaměřeny na potřeby audiovize a gamingu.

Co dle aktérů chybí je možnost **stáží** a dalšího prakticky zaměřeného vzdělávání pro pedagogy. Ti během roku nemají kvůli výuce na svůj rozvoj čas a v létě je nabídka vzdělávacích aktivit a stáží velmi omezená. Problematické je také najít stáže pro středoškolské studenty. Limitující pro realizaci stáží je nedostatek financí a času. Na druhou stranu TV Institut spolupracuje s romskou TUKE.TV v rámci networkingu, stínování (*shadowing*) významných hostů. **Stáže pro studenty (včetně SŠ) a absolventy poskytuje Česká televize. Tyto informace se staly veřejnými díky realizaci kulatých stolů.**

Podněty z kreativní scény* (některé podněty jsou v rámci opatření součástí návrhu Strategie rozvoje audiovizuálního průmyslu a gamingu v JMK, viz Příloha 2):

- Zavést prakticky zaměřené studijní programy a odborné kurzy. Podpořit vznik akreditovaných oborů zaměřených na produkční činnost, technické profese (kameramani, zvukaři, střihači, osvětlovači) a herní vývoj, včetně oblastí jako AI ve filmové tvorbě či podnikání v KKO.
- Posílit systém stáží a praktické výuky pro studenty i pedagogy. Zajistit dostupnost stáží i pro středoškoláky a vytvořit letní vzdělávací nabídku pro pedagogy, která reflektuje potřeby sektoru.
- Vytvořit specializované vzdělávací moduly. Navázat na stávající vzdělávací aktivity (např. semináře OK a Knihovny Jiřího Mahena) a rozšířit je o pravidelné workshopy zaměřené přímo na audiovizi a gaming – např. témata jako AI ve hrách, distribuce her a filmů, gamifikace, nebo technická produkce.
- Podpořit technologické zázemí škol a institucí. Zajistit modernizaci technického vybavení SŠ, VOŠ a VŠ, zejména v oblasti filmové a herní produkce (střížny, VR/AR, softwarové licence). Investice do technologií by měly být spojeny s přímým zapojením odborníků z praxe, kteří by vedli workshopy a konzultovali výuku.
- Vytvořit platformu pro systematickou spolupráci mezi audiovizí, gamingem a školami. Založit koordinační platformu pro audiovizi a gaming, která by propojila firmy, školy a kulturní instituce – usnadnila by komunikaci, sdílení informací o státních i městských podporách, usnadnila plánování stáží a vzdělávacích aktivit. Tuto funkci může plnit stávající kreativní hub (např. Gamebaze), pokud bude rozšířen o vzdělávací složku.

6.2 Výstupy z advokačních skupin realizovaných OK MMB

OK MMB realizoval v rámci evaluace stávající SKKO Oborové advokační skupiny, v jejichž rámci byla řešena i otázka vzdělávání a spolupráce mezi zástupci KKO a vzdělávacích institucí. Tato kapitola přináší analýzu zápisů z advokačních skupin, které jsou veřejně dostupné na webu kultura.brno.cz. Je nutné podotknout, že se jedná o subjektivní názory zástupců kulturní a kreativní scény.

Literatura

Literární a knihovnická scéna v Brně čelí několika systémovým výzvám, které ovlivňují kvalitu i stabilitu vzdělávacích a kulturních služeb. **Tradiční obory, jako je knihovnictví, se potýkají s vysokou fluktuací zaměstnanců způsobenou nízkým finančním ohodnocením a vysokým pracovním zatížením.** To má negativní dopad na kontinuitu a kvalitu vzdělávacích aktivit, přestože knihovny stále více fungují jako centra informací a neformálního vzdělávání.

Spolupráce s univerzitami by si zasloužila systematičtější rozvoj – **chybí aktivnější zapojení pedagogů a studentů do programů kulturních institucí**, přestože nabídka akcí je široká. V oblasti literatury je patrná relativní samostatnost scén, například

v realizaci stáží, ale současně i omezené propojení s akademickým sektorem. Univerzity mají v literárním prostoru důležitou roli, kterou by mohly plnit aktivněji, například podporou mladých autorů a posilováním mezi-institucionálních vazeb.

Nedostatečná komunikace mezi literární scénou a městem komplikuje koordinaci a plánování vzdělávacích i kulturních aktivit. Chybí jasná koncepce a informační platforma pro literární obec, která by zlepšila přehled o možnostech podpory a posílila spojení mezi vzdělávacími institucemi a kulturními aktéry. Plánované workshopy OK MMB ve spolupráci s dalšími institucemi mohou tento deficit částečně zmírnit. Scéna může využívat již existující komunikační kanály OK MMB.

Zvláštní pozornost si zaslouží kulturní iniciativy jako festival Kniha Brno, který má kvalitní vzdělávací i odborný přínos, ale trpí nedostatečnou finanční a marketingovou podporou ze strany města. Významný potenciál pro vzdělávání i kulturní nabídku představují rovněž literární stezky a digitální texty ve veřejném prostoru, které však vyžadují koordinovanější přístup a lepší podporu.

Celkově by posílení komunikace a vytvoření specializované informační platformy mohly výrazně přispět ke stabilizaci a dalšímu rozvoji literární a knihovnické scény v Brně.

Podněty z kreativní scény:

- Aktivnější zapojení univerzit a pedagogů. Pedagogové, ale i zástupci literární scény by měli více využívat nabídku kulturních a literárních akcí a organizací ve městě a sledovat aktivity organizované OK MMB. Doporučuje se rozvíjet komunikaci a partnerství mezi univerzitami a literárními subjekty, aby studenti získávali přímý kontakt s literární scénou. K tomu je nutná koordinace (otázka zůstává, kdo by měl být koordinátorem literární scény).
- Podpora stáží a praxí pro studenty v literatuře. Stáže v literární oblasti již fungují, ale je vhodné je více systematizovat a podporovat, aby studenti mohli snadněji získat relevantní zkušenosti.
- Posílení knihoven jako vzdělávacích a informačních center. Knihovny jsou inovativní, využívají IT technologie (např. překlady knih do zvukových stop) a měly by být vnímány i jako centra vzdělávání a kulturního rozvoje. Podpora modernizace a rozvoje služeb knihoven je klíčová.
- Podpora kvalitních vzdělávacích kulturních akcí a festivalů. Festivaly organizované univerzitami, např. Kniha Brno, by měly mít stabilní podporu města (marketing, záštita primátorky apod.). Takové akce představují významný vzdělávací potenciál pro studenty i veřejnost.
- Vytvoření koordinované informační platformy. Chybí centralizovaný, srozumitelný kanál informací o literární scéně, který by sloužil i k lepší informovanosti škol, studentů a pedagogů.
- Využití literárních témat pro vzdělávání. Literární stezky, komentované procházky a digitalizované texty ve veřejném prostoru představují inovativní nástroje pro praktické vzdělávání a popularizaci literatury.

Výtvarné umění, architektura, fotografie a design

Spolupráce mezi kulturními institucemi a uměleckými VŠ v Brně má výrazný potenciál, avšak čelí zásadním překážkám, zejména v oblasti financování výzkumu a dramaturgie. Dům umění města Brna aktivně spolupracuje s FAVU či FAMU, nicméně nedostatečné finanční zdroje limitují další rozvoj těchto vazeb. V oblasti architektury je zároveň **potřeba silnějších iniciativ propojujících akademickou sféru s praxí a zapojení studentů do reálných projektů s odborníky.**

Napříč kreativními obory zaznívá potřeba systémového řešení studentských stáží, které jsou v současnosti krátkodobé, často neplacené a s nízkým přínosem pro obě strany. Ačkoliv existují dotační nástroje (např. Erasmus, Kreativní Evropa), město Brno zatím nemá centrální systém na jejich podporu a koordinaci. Vznik databáze designových studií, ateliérů a institucí by mohl usnadnit propojení se školami a vytvořit efektivnější síť pro stáže i profesní růst. Již nyní lze využívat portál Kam za kulturou.

Problémem zůstává **nízká informovanost a slabá koordinace mezi jednotlivými sektory kulturního a kreativního průmyslu**, s výjimkou oblasti grafického designu, kde je komunikace rozvinutější a existují iniciativy zaměřené na edukaci veřejnosti v oblasti vizuální gramotnosti. Tento přístup představuje model, který by mohl být rozšířen i do dalších oborů.

Výrazným nedostatkem je také **chybějící infrastruktura** – zejména prostory pro tvorbu, vzdělávání, ateliéry či skladování technického vybavení. Tato absence přispívá k odlivu talentů z Brna. Využití dostupných prostor by mohlo výrazně podpořit jak tvůrčí činnost, tak vzdělávací aktivity.

Podpora akcí jako Brno Art Open je zásadní pro reprezentaci absolventů uměleckých škol a nezávislých umělců, a představuje důležité rozhraní mezi vzdělávacím systémem a profesionální scénou. Prohlubování tohoto propojení a investice do zázemí i komunikačních nástrojů jsou klíčové pro udržení a rozvoj brněnské kulturní a kreativní scény.

Podněty z kreativní scény:

- Posílení spolupráce mezi školami a praxí. Založit platformu či databázi, která propojí školy, studenty, ateliéry a odborníky, usnadní výměnu informací, spolupráci a přístup ke stážím. Podporovat společné projekty a workshopy mezi akademickou sférou a kulturními institucemi.
- Rozvoj dlouhodobých a kvalitních stáží. Zavést koordinovaný systém stáží na městské úrovni s možností čerpat dotační zdroje (Erasmus, Kreativní Evropa, národní programy). Podporovat placené stáže, aby byly finančně udržitelné pro obě strany. Zde je naprosto zásadní identifikovat nositele podobné aktivity.
- Na základě dohody mezi dotčenými aktéry vytvořit doporučené standardy a osvědčené postupy pro stáže, aby přinášely maximální užitek studentům i organizacím.
- Rozšíření vzdělávacích a mentoringových programů. Organizovat pravidelné semináře, školení a mentoringové programy zaměřené na: financování

a dotační příležitosti v kreativních odvětvích, projektový management a pořádání kulturních akcí, nové technologie a digitální nástroje v umění a designu. Respektive posílit propagaci stávajících aktivit. Zapojit do těchto programů odborníky z praxe i akademické sféry.

- Zlepšení infrastruktury pro tvorbu a vzdělávání. Identifikovat a adaptovat vhodné městské prostory (např. výstaviště, Králíkovo divadlo) na ateliéry, kreativní dílny a skladové prostory. Podporovat vznik multifunkčních center, která nabídnou technické vybavení, prostor pro výuku i tvorbu. Investovat do sdílených technologií a nástrojů (např. virtuální realita, AI, tiskové techniky).
- Podpora prezentace a reprezentace absolventů a umělců. Podporovat kulturní akce a festivaly (např. Brno Art Open), které umožní studentům a absolventům prezentovat své práce.
- Edukace veřejnosti v oblasti vizuální gramotnosti. Rozvíjet vzdělávací kampaně a programy zaměřené na grafický design a vizuální komunikaci pro širokou veřejnost.
- Spolupracovat s školami a kulturními institucemi na popularizaci vizuální gramotnosti.
- Zlepšení komunikace a koordinace. Zajistit lepší informovanost mezi subjekty kulturního a vzdělávacího sektoru i s městskými institucemi. Pravidelně pořádat otevřené workshopy a diskuse za účasti všech zainteresovaných stran. Vytvořit jednotný informační kanál, který nabídne přehled o dostupných službách, programech, dotačních možnostech a vzdělávacích příležitostech. Již nyní lze využívat portál Kultura Brno.

Taneční umění

Brněnská taneční scéna čelí řadě strukturálních výzev, které brání jejímu rozvoji a profesionalizaci. Klíčovým problémem je **nízké povědomí o existujících nástrojích podpory ze strany města Brna**, včetně vzdělávacích programů určených pro KKO. Tento nedostatek informací a koordinace přispívá k odlivu talentů a nedostatku odborných pracovníků, zejména technického personálu a zkušených tanečníků, kteří odcházejí za lepšími podmínkami mimo Brno.

Spolupráce tanečního sektoru se školami a vysokými uměleckými institucemi je nedostatečná a většinou se opírá pouze o **osobní kontakty**. I když existují dílčí vazby na SŠ skrze konkrétní programy, komunikace s MU a dalšími VŠ zůstává omezená. V oblasti vzdělávání chybí systematická podpora dospělých tanečníků a potenciál zapojení širších cílových skupin, jako jsou senioři, etnické komunity nebo jiné znevýhodněné skupiny, zůstává nevyužitý.

Taneční infrastruktura je nedostatečně rozvinutá – chybí nejen prezentace a zkušební prostory, ale také odpovídající technické zázemí, sklady kostýmů a vybavení. Významně by pomohl vznik přehledné *databáze tanečních prostor s informacemi o kapacitě, vybavení a typu podlahy*, která by zefektivnila plánování a pořádání akcí. Zároveň je potřeba zjednodušit administrativní procesy spojené s rezervací a užíváním těchto prostor samosprávy. Komplexní řešení situace tanečního sektoru vyžaduje

cílenou podporu města, zlepšení komunikace a vytvoření funkčních nástrojů pro vzdělávání, spolupráci a udržitelnost profesního rozvoje.

Podněty z kreativní scény:

- Zavedení pravidelných vzdělávacích programů a workshopů (posílení propagace stávajících). Organizovat cyklická školení a workshopy zaměřené na rozvoj tvůrců, technických pracovníků i manažerů tanečních subjektů. Zahrnout školení i v cizích jazycích, aby byla podpora dostupná i pro expaty.
- Posílení propojení taneční scény se školami a školským prostředím. Systematicky oslovit ředitele škol a uměleckých institucí s cílem využít nevyužívané prostory pro taneční vzdělávání a aktivity.
- Podporovat vznik partnerských projektů mezi tanečními subjekty a školami.
- Vybudování a správa databáze tanečních prostor. Vytvořit komplexní, uživatelsky přívětivou databázi prostor s technickými parametry, kapacitou a dostupností. Propojit ji s rezervačními systémy, aby se snížila byrokratická zátěž. Provéřit možnost implementace elektronického rezervačního systému, který by byl podobný systému rezervace veřejných grilů, který umožní rychlé a snadné zamluvení prostor.
- Podpora infrastruktury a vybavení vhodného pro taneční vzdělávání
- Identifikovat a adaptovat nepoužívané či brownfieldové prostory (např. výstaviště, teplárny, dřívější školy) na taneční ateliéry, sklady a zkušebny.
- Zajistit hygienické zázemí a vhodné povrchy pro různé taneční styly.
- Podpora mezinárodní spolupráce a propagace. Vytvořit transparentní výzvy a procesy pro zapojení tanečních subjektů do mezinárodních projektů.
- Zvýšit propagaci tanečních aktivit doma i v zahraničí.
- Podpora diverzity a specifických skupin. Vyvíjet programy a aktivity zaměřené na seniory, etnické menšiny a další specifické skupiny.
- Podpořit vzdělávání dospělých tanečníků a jejich další rozvoj.
- Lepší komunikace s taneční komunitou. Optimalizovat webové portály a newslettery pro rychlé a přehledné sdílení relevantních informací. Využívat sociální sítě, které oslovují mladší publikum.

Divadlo, performance a cirkus

Divadelní scéna v Brně si uvědomuje klíčový význam edukace publika, zejména mladé generace. Přestože některé iniciativy, jako je projekt „Buď jamák!“ ve spolupráci s JAMU, ukazují na potenciál propojení škol a divadel, systémová spolupráce se SŠ je nedostatečná. Pedagogové často neznají nezřizovaná divadla, což omezuje diverzitu nabídky a snižuje šanci mladých lidí na kontakt s různorodými formami divadelního umění. Potřeba vzniku nabídkového katalogu a zavedení formátu typu veletrhu, kde by se divadla mohla školám přímo představit, je proto aktuální.

Vedle JAMU sehrává důležitou roli i nově vznikající asociace **Brněnská nezávislá divadla**, která má ambici zlepšit komunikaci mezi nezávislou scénou a veřejnými institucemi. Vztahy mezi zřizovanými a nezřizovanými divadly však zůstávají slabé a je nutné na nich aktivně pracovat. Významná je také **poptávka po sdílených kulturních**

centrech, která by podpořila spolupráci napříč scénou. Decentralizace kultury mimo centrum města je sice vítaná, ale zároveň naráží na mentální bariéry publika a **chybějící transparentní spolupráci s městskými částmi**.

Dalším problémem je absence systematických dat o publiku. Většina divadelních organizací nemá kapacitu na realizaci nákladných průzkumů, přičemž potenciál pro zapojení studentů do výzkumných aktivit zůstává nevyužitý. Vzhledem k nízkému zájmu SŠ o spolupráci se doporučuje aktivnější účast divadel v rámci Klubu mladých diváků, který by mohl fungovat jako most mezi vzdělávacími institucemi a divadelními scénami.

V tomto kontextu je vítán záměr zřídit edukační centrum při Janáčkově divadle, které by mohlo sehrát roli metodického a koordinačního pracoviště pro rozvoj kulturního vzdělávání a propojení divadelního sektoru se školami i širší veřejností.

Podněty z kreativní scény:

- Podpora edukace publika a vzdělávacích center. Podpořit vznik edukačního centra v Janáčkově divadle a podobných iniciativ. Vytvořit katalog divadelních aktivit a formát veletrhu pro školy s cílem zvýšit zapojení SŠ. Podpořit spolupráci divadel s Kluby mladých diváků a školami. Zde je nutné zmínit, že existuje Katalog vzdělávacích institucí a aktivit v kultuře a kreativních odvětvích, který vytvořil OK MMB a který je scénou nedostatečně využíván.
- Zlepšení spolupráce mezi nezávislou scénou, univerzitami a institucemi. **Posílit roli asociace Brněnská nezávislá divadla jako prostředníka a koordinátora.** Podporovat projekty vznikající ve spolupráci s JAMU a dalšími VŠ.
- Podpora dostupnosti a dlouhodobosti prostor. Podporovat vznik a správu sdílených kulturních center s dlouhodobou perspektivou.
- Usnadnit komunikaci a spolupráci s městskými částmi, snížit byrokracii a zlepšit transparentnost pronájmů.
- Podporovat decentralizaci kultury a překonávat mentální bariéry návštěvníků.
- Zlepšení sběru dat a analýzy publika. **Podporovat průzkumy publika, ideálně s pomocí studentů a univerzit.** Zlepšit dostupnost a využití dat o publiku pro plánování i hodnocení aktivit.

Hudba a hudební kluby

V oblasti vzdělávání a rozvoje kapacit v hudební a kulturní sféře se ukazuje potřeba systematické podpory jak pedagogů, tak žáků. Klíčová je především **edukace pedagogů**, kteří mohou dále rozvíjet kulturní gramotnost svých žáků – například prohlubováním povědomí o institucích typu České filharmonie. Nabídka workshopů určených školám může významně přispět k rozšíření zájmu o hudbu a kulturní dění, a zároveň poskytnout žákům i pedagogům praktické nástroje a inspiraci. Vedle toho by měla být mladým lidem nabídnuta možnost navštěvovat hudební kluby, kde si mohou vyzkoušet například práci s mixážní technikou, což napomáhá jejich aktivnímu zapojení do hudební kultury.

Spolupráce kulturních institucí a škol zatím vykazuje rozdílnou míru rozvinutí. Zatímco klubová scéna spolupráci rozvíjí poměrně úspěšně, v ostatních oblastech je situace méně ideální. Ačkoliv například JAMU spolupracuje s Filharmonií Brno, vztahy mezi kluby a univerzitami zůstávají nevyužitým potenciálem, přestože základní kontakty fungují. V této souvislosti je doporučováno **zlepšit sdílení informací a posílit komunikační infrastrukturu** – například zvýšením kapacit TIC BRNO nebo optimalizací informačních platforem jako gotobrna.cz a aplikace BACH. Zároveň je třeba posílit propagaci brněnské hudební scény, a to i směrem k zahraničním návštěvníkům.

Důležitou roli hrají také prakticky zaměřené vzdělávací aktivity, jako jsou workshopy organizované OK MMB ve spolupráci s TIC BRNO a dalšími partnery a odborníky. Ty se zaměřují na konkrétní témata, jako je propagace kulturních subjektů či organizace akcí ve veřejném prostoru. Inspirativním příkladem inovativního přístupu je projekt ZET9, který propojuje prostor pro kreativní tvorbu s nabídkou vzdělávacích možností.

Napříč těmito oblastmi však přetrvávají výrazné bariéry. Nedostatek finančních prostředků omezuje nejen samotnou realizaci vzdělávacích programů, ale také možnosti jejich udržitelnosti. Chybějí rovněž vhodné prostory – například zkušebny pro začínající hudebníky či prostory pro větší akce. Komplikace přináší také roztržštěná komunikace a absence centrální databáze kulturních a vzdělávacích aktivit. Kromě toho má negativní dopad i přebytek bezplatných kulturních akcí, který snižuje ochotu publika investovat do kvalitních programů a tím oslabuje finanční stabilitu organizátorů a vzdělávacích iniciativ.

Podněty z kreativní scény:

- Podpora a rozšíření vzdělávacích workshopů pro pedagogy a žáky, zaměřených na hudební kulturu, technologie a praktické dovednosti (např. práce v hudebních klubech).
- Lepší zapojení škol a univerzit do hudební scény, podpora partnerských programů, návštěv hudebních klubů a praktických **stáží** pro studenty.
- Zjednodušení a rozšíření informačních kanálů s možností filtrování akcí dle žánrů a cílových skupin, s uživatelsky přívětivým rozhraním pro zadávání a správu akcí.
- Intenzivnější propagace hudební kultury nejen lokálně, ale i mezinárodně pod hlavičkou Brno - město hudby, aby se zvýšil zájem o hudební vzdělávání a kulturní aktivity.

Umělecká řemesla a lidové tradice – FOLKLOR

Rozvoj folkloru a tradičních řemesel v Brně čelí řadě příležitostí i výzev, které se týkají zejména vzdělávání, spolupráce a infrastruktury. VŠ a muzea mají potenciál významně přispět k odbornému zázemí a popularizaci těchto oblastí, avšak **spolupráce je často závislá na individuální iniciativě souborů a jednotlivců**. Folklorní sektor přitom může působit uzavřeně, což ztěžuje zapojení nových subjektů, zejména při absenci

osobních kontaktů. Významnou výzvou zůstává motivace mladé generace a překonání obav pedagogů, kteří folklor někdy vnímají jako ohrožení technického rozvoje žáků. Celoživotní vzdělávání, formáty typu školy tanců či spolupráce s univerzitami, včetně škol třetího věku, přitom nabízejí možnosti, jak rozšířit povědomí a kompetence napříč věkovými i odbornými skupinami.

Festivally základních uměleckých škol mohou přitom plnit roli rozvojové platformy pro mladé talenty i navazující spolupráci.

Pandemie akcelerovala využívání digitálních nástrojů, především formou online přednášek a streamování, čímž se folklor dostal k širšímu publiku. Nicméně osobní kontakt zůstává pro komunitní charakter zásadní. Existuje poptávka po sdíleném týmu zaměřeném na audiovizuální produkci a propagaci, jelikož mnoho subjektů nemá dostatečné kapacity pro kvalitní prezentaci. Starší generace navíc často vnímá moderní technologie jako bariéru. Pro efektivní rozvoj je tak třeba překonat technologickou propast a zároveň zachovat komunitní rozměr folkloru.

Z hlediska propagace je nutné zlepšit informovanost o možnostech podpory a dostupných prostorech. Doporučuje se vytvořit specializovanou sekci na městském webu, která by sloužila jako komunikační uzel folklorní komunity. Podpora workshopů vedených zkušenými umělci, využívání veřejných prostor pro akce a propojení s turismem mohou napomoci větší návštěvnosti a rozšíření zájmu o folklor. Komplexní rozvoj v této oblasti však vyžaduje systematickou koordinaci mezi veřejným, neziskovým a soukromým sektorem.

Podněty z kreativní scény:

- Podpora celoživotního vzdělávání, workshopů, aktivizace mladých.
- Vytvoření komplexního plán rozvoje folkloru zahrnující infrastrukturu, edukaci a propagaci.

6.3 Shrnutí analýzy bariér spolupráce mezi aktéry KKO a vzdělávacími institucemi

Na základě analýzy zjištění z různých kulturních a kreativních oborů v Brně lze identifikovat pět společných zásadních témat, která se napříč obory opakovaně objevují ve vztahu ke vzdělávání:

1. Nedostatek praktického vzdělávání a propojení s praxí

Tato výzva se objevuje napříč všemi obory:

Audiovize a gaming: Vysokoškolské programy jsou spíše teoretické, chybí prakticky zaměřené obory na filmovou tvorbu či herní vývoj. Neexistuje akreditovaný program pro kreativní producentství, většina dovedností se získává až v praxi.

Grafický a produktový design: Studenti nejsou dostatečně připraveni na praktické požadavky profese. Problémem jsou krátké nebo chybějící stáže a slabé komunikační a podnikatelské dovednosti.

Textilní design: Studenti postrádají znalosti z ekonomiky, cenotvorby a řízení výroby. Výuka se nezaměřuje na praktickou udržitelnost jejich tvorby.

Literatura: Knihovníci se potýkají s vysokou fluktuací, což ohrožuje kvalitu vzdělávacích služeb knihoven.

Divadlo, hudba, folklor: Všude je kladen důraz na vzdělávání pedagogů i publika, ale chybí strukturované nástroje pro systematické předávání praktických dovedností (např. edukační centrum v Janáčkově divadle je teprve plánováno).

Taneční umění: Neexistují systémové nástroje pro vzdělávání dospělých tanečníků, chybí technická i profesní příprava.

2. Slabá spolupráce mezi školami a profesionálním sektorem

Tato slabina se opakuje zejména v oborech, které by měly být těsně napojené na praxi:

Audiovize a gaming: Jen 37,5 % subjektů spolupracuje se vzdělávacími institucemi.

Produktový design: Školy nenabízejí systematickou pomoc s hledáním stáží. Chybí databáze firem a ateliérů, které by chtěly spolupracovat.

Taneční scéna: Spolupráce se školami je postavená pouze na osobních kontaktech, vazby s MU jsou omezené.

Divadelní scéna: Pedagogové neznají nabídku nezřizovaných divadel, spolupráce se SŠ je velmi slabá.

Folklor: Spolupráce s univerzitami není systematická, závisí na iniciativě jednotlivců.

3. Nedostatečné technické a provozní zázemí pro vzdělávání

Chybí především prostory pro vzdělávací eventy střední velikosti (od 100 do 500 osob) a prostory pro „mokrý“ (respektive znečišťující) vzdělávací workshopy. Téma dostupné infrastruktury je silně přítomné v těchto oborech:

Grafický design: Nedostatek zařízení (jako například risograf) omezuje experimentální práci.

Textilní design: Chybí sdílené dílny, specializované stroje a technologie. Mladí designéři si vlastní dílny nemohou dovolit (řešením by byly ateliéry se sníženými nájem, sdílení strojů a technologií).

Audiovize: Veřejné SŠ nemají potřebné technologie pro výuku, chybí moderní AV vybavení.

Taneční umění: Nedostatek zkušeben, skladů kostýmů, vybavení i základního technického zázemí.

Hudba: Chybí zkušebny pro začínající kapely i sály pro větší vzdělávací akce.

4. Chybějící podpora profesního rozvoje pedagogů

Téma se objevuje v různých podobách:

Audiovize a gaming: Pedagogové nemají prostor pro profesní rozvoj během školního roku; v létě není nabídka stáží.

Hudba: Nutnost vzdělávání pedagogů v oblasti kulturní gramotnosti, ale chybí kapacity i nástroje.

Grafický design: Vyučující si sami hledají způsoby, jak přenášet praxi do výuky, často bez adekvátní finanční motivace.

Folklor a divadlo: Vzdělávání pedagogů je klíčové pro předávání kulturních hodnot, ale není systematicky podporováno.

5. Nevyužitý potenciál koordinace, informovanosti a podpory ze strany města

Napříč sektory se objevuje potřeba lepšího řízení a sdílení informací:

Literatura: Chybí specializovaná komunikační platforma, město není dostatečně zapojeno do podpory vzdělávacích aktivit.

Taneční umění: Nízké povědomí o nástrojích podpory města, chybí přehledná databáze tanečních prostor.

Grafický design a produktový design: Nejasná budoucnost nástroje kreativních voucherů omezuje spolupráci s firmami.

Hudba: Doporučuje se zlepšit komunikační infrastrukturu – např. rozvoj gotobrno.cz, BACH aplikace.

Folklor: Chybí informovanost o prostorech a možnostech podpory – zástupci kreativní scény navrhuje vytvoření specializované sekce na městském webu.

Audiovize a gaming: Semináře nejsou zaměřeny na potřeby oboru, město nemá systém na podporu stáží.

6.4 Návrhy opatření na podporu rozvoje kreativního vzdělávání

Zásadní výzvy ve vzdělávání napříč kulturními a kreativními obory v Brně jsou strukturální a systémové. Nejde jen o jednotlivé dílčí problémy, ale o opakující se vzorce – chybějící propojení s praxí, slabá infrastruktura, nedostatečná koordinace a nízká podpora pedagogů. Tyto výzvy si žádají systémovou a mezioborovou strategii, která propojí město, školy, kulturní aktéry a kreativní průmysl. Nicméně je nutné zmínit, že pro další rozvoj oblasti kreativního vzdělávání je zásadní i aktivita ze strany kulturní a kreativní scény, sdružování aktérů do asociací, aby samospráva, vzdělávací instituce a další partneři měli relevantní partnery pro realizaci společných projektů.

Na základě výše uvedené analýzy navrhujeme soubor systémových opatření, která by měla směřovat k překonání hlavních výzev ve vzdělávání v oblasti KKO v Brně. Tato opatření jsou navržena tak, aby byla mezioborově použitelná, škálovatelná a realisticky implementovatelná ve spolupráci města, vzdělávacích institucí a odborné veřejnosti.

1. Zřízení koordinační platformy pro KKO a vzdělávání

Co: Vytvoření centra nebo platformy, která propojí školy, kulturní aktéry, firmy a veřejnou správu.

Proč: Všechny obory uvádějí slabou koordinaci, roztržitost informací, závislost na osobních kontaktech. Platforma může: spravovat přehled míst pro stážisty a

spolupracujících organizací, zprostředkovávat kontakty mezi školami a profesionální sférou, poskytovat přehled o možnostech financování (dotační kalendář, poradenství), spravovat specializovaný web apod. Na podporu kulturně-vzdělávacích aktivit existuje na úrovni města samostatný dotační program.

<i>Příklad dobré praxe – Herní klastr</i>	<i>Herní klastr v Brně je neziskový spolek, který propojuje herní firmy, vzdělávací instituce a veřejný sektor s cílem rozvíjet herní průmysl v regionu. Z hlediska zapojení vzdělávacích institucí hraje klíčovou roli v podpoře vzdělávání a rozvoji talentů v oblasti herního vývoje.</i>
<i>Spolupráce se vzdělávacími institucemi</i>	<i>Herní klastr spolupracuje s řadou brněnských vzdělávacích institucí, včetně: MU: Fakulta informatiky a Filozofická fakulta se podílejí na výuce a výzkumu v oblasti herního vývoje. VUT: Fakulta výtvarných nabízí Ateliér herních médií, který se zaměřuje na tvorbu herních projektů. SŠUD – nabízí obor Game Art, zaměřený na tvorbu videoher. SŠUM: Škola se podílí na vzdělávání v oblasti herního designu.</i>
<i>Aktivity podporující vzdělávání</i>	<i>Herní klastr organizuje a podporuje různé aktivity zaměřené na vzdělávání a rozvoj talentů: Game Access Connect: Konference zaměřená na herní vývoj a vzdělávání, kde se prezentují studentské projekty a probíhají workshopy. Festival Lektvar: Festival zaměřený na studentské herní projekty, který vyvrcholí vyhlášením ceny Studentská hra roku. Brno Game Jam: Akce, kde týmy vytvářejí hry během krátkého časového úseku, podporující kreativitu a spolupráci. Herní inkubátor Gamebase: Inkubátor poskytující zázemí a mentoring pro začínající herní projekty. Funguje pod hlavičkou KUMST.</i>

2. Vytvoření fondu/grantového programu na podporu stáží

Co: Zřízení fondu nebo grantového programu na podporu: stáží pro studenty i pedagogy, hostování odborníků z praxe ve výuce, zapojení mentorů do vedení školních projektů.

Proč: Většina oborů KKO naráží na chybějící nebo krátkodobé stáže a nedostatečnou praxi. Školy nemají kapacity a praxe je pro tvůrce časově i finančně náročná. Cílená finanční podpora umožní zlepšit kvalitu i rozsah praxe a motivaci zapojených stran.

Příklady dobré praxe: Výzvy MK ČR v rámci NPO (jako např. hostování zahraničních lektorů pro výuku VŠ v oblasti umělecké a kreativní tvorby).

3. Podpora vzniku sdílených prostor a technologického vybavení pro vzdělávání

Co: Investice města (nebo spolufinancování s krajem či EU fondy) do vzniku: sdílených dílen a technologických hubů (pro textilní designéry, audiovizí, ale i další obory), kulturních vzdělávacích center (např. taneční sály, ateliéry), databáze dostupných prostor (s popisem vybavení, kapacit, rezervací).

Proč: Technické a prostorové zázemí chybí napříč obory a limituje nejen vzdělávání, ale i samotnou kulturní produkci. Sdílené kapacity snižují náklady, podporují spolupráci a přístup studentů i nezávislých tvůrců k technologiím.

Příklady dobré praxe: FabLab Brno, CO.LABS

4. Vytvoření mezioborového vzdělávacího modulu o podnikání a kulturním managementu

Co: Zavedení volitelných modulů nebo workshopů zaměřených na: základy podnikání v kultuře (cenotvorba, financování, marketing), kulturní management a produkci, právo a smluvní vztahy v kreativních profesích.

Proč: Většina studentů postrádá znalosti nutné k udržitelnému profesnímu životu. Obory jako textil, design, gaming i audiovize zmiňují absenci těchto dovedností jako zásadní bariéru.

Příklady dobré praxe: Řadu těchto aktivit již nyní realizuje kreativní hub KUMST stejně jako OK MMB. Kurzy dříve realizované Knihovnou Jiřího Mahena v rámci podpory z NPO.

5. Vzdělávání a podpora pedagogů – Letní škola KKO

Co: Založení každoroční „letní školy“ pro pedagogy KKO, zaměřené na: nové technologie (např. AI, VR/AR, produkční software), aktuální trendy v oborech (např. etický design, gamifikace), sdílení dobré praxe napříč obory a institucemi.

Proč: Pedagogové jsou klíčoví pro přenos znalostí, ale mají omezený čas i zdroje na vlastní rozvoj. Letní formát odpovídá jejich časovým možnostem a propojení napříč obory může podpořit inovace ve výuce.

Navrhovaná opatření společně cílí na:

- lepší propojení vzdělávání s praxí,
- posílení technické a institucionální infrastruktury,
- profesionalizaci vzdělávání pedagogů i studentů,
- zlepšení komunikace a informovanosti.

Jejich realizace by pomohla stabilizovat a systémově posílit vzdělávací komponentu kulturních a kreativních odvětví v Brně. **Mohla by být rovněž součástí aktualizované strategie města v oblasti KKO.** Konkretizace jednotlivých opatření by měla být předmětem dalších jednání s relevantními aktéry.

7. Závěr

Výsledky mapování KKO v JMK ukazují na silnou, avšak nerovnoměrně rozloženou vzdělávací infrastrukturu v tomto sektoru. Na základě šetření bylo identifikováno 209 vzdělávacích oborů v oblasti KKO, vyučovaných na SŠ, VOŠ a VŠ ve 43 školách v rámci 19 obcí kraje.

Geografické rozložení a koncentrace

Brno jednoznačně dominuje jako centrum kulturního a kreativního vzdělávání. Koncentruje největší počet oborů a institucí napříč všemi úrovněmi vzdělávání, čímž vytváří přirozený inovační uzel.

Regionální centra jako Znojmo, Břeclav, Hodonín a Slavkov u Brna představují sekundární ohniska vzdělávání, přičemž jejich nabídka je však méně diverzifikovaná.

Méně zastoupené oblasti jako Lomnice, Blansko či Letovice vykazují nízkou koncentraci oborů.

Struktura oborů na VOŠ a VŠ

Bylo identifikováno 106 oborů KKO na úrovni VŠ a VOŠ.

Nejvíce oborů nabízí MU, JAMU a VUT.

Nejvýznamnějším odvětvím na této úrovni je scénické umění (22 %), následované knihami a tiskem (14 %), kulturním dědictvím (12 %) a výtvarným uměním (11 %).

Vysoký podíl scénického umění je spojen s působením JAMU v regionu. Naopak hudba má překvapivě nízký podíl, což je dáno metodikou klasifikace (většina hudebních oborů je zahrnuta pod scénické umění).

SŠ a praktická orientace

Na SŠ bylo identifikováno 103 oborů v oblasti KKO.

Nejčastějšími obory jsou umělecká řemesla (40 %), design (18 %) a cestovní ruch (14 %).

Nejvíce zastoupenými školami jsou SŠUD, SŠ a VOŠ tradičních řemesel a SŠ grafická Brno.

Závěry a interpretace

Prostor pro růst: Rozdíly v regionálním pokrytí oborů KKO ukazují na nerovnoměrné rozložení příležitostí v oblasti vzdělávání.

Vertikální provázanost: V JMK existuje potenciál pro lepší propojení mezi úrovněmi vzdělávání (SŠ – VOŠ – VŠ), včetně sdílení zázemí, lektorů i stáží.

Tematické těžiště: Zatímco střední vzdělávání dominuje v tradičních oborech, VŠ posilují digitální, teoretické a výzkumné aspekty.

Specifika a příležitosti vzdělávání v KKO v Brně

Brno hraje v oblasti vzdělávání v KKO v rámci JMK roli klíčového centra. Ve městě se koncentruje největší počet oborů KKO na všech úrovních vzdělávání – SŠ, VOŠ i VŠ – a zároveň zde působí řada institucí, které významně přispívají k rozvoji kreativního ekosystému.

VŠ – Město Brno je domovem čtyř veřejných VŠ, které nabízí širokou škálu KKO oborů: MU, VUT, JAMU a MENDELU. Tyto instituce pokrývají obory od výtvarného a scénického umění, přes design, digitální média, až po nové formy audiovizuální a herní tvorby.

VOŠ – V Brně se nachází několik VOŠ, které nabízí obory zaměřené na design, restaurování či oděvní tvorbu. Specifikem je propojení s praktickou výukou a uplatnitelností v kulturním sektoru.

SŠ – Více než 20 SŠ v Brně nabízí obory relevantní pro KKO, často s unikátním zaměřením na multimédia, game art, grafický design či umělecká řemesla. V Brně také sídlí některé z nejprestižnějších uměleckých SŠ v republice.

Doplňková vzdělávací nabídka a celoživotní učení

Brno je rovněž domovem řady institucí a iniciativ, které doplňují formální vzdělávání v KKO: TV institut, KUMST, Gamebaze, Ateliér Duchů a další iniciativy poskytují neformální vzdělávání, workshopy, mentoring nebo specializované kurzy zaměřené na kreativní profese. Probíhají zde aktivity zaměřené na celoživotní vzdělávání profesionálů v audiovizí, televizní tvorbě, herním vývoji, ale také v oblasti kulturní produkce či podnikavosti v uměleckých oborech.

Výsledky potvrzují potřebu strategického rozvoje kreativního vzdělávání – nejen v Brně, ale v celém kraji – s důrazem na inovace, technologické zázemí a spolupráci s praxí. Realizovaná šetření poukazují na řadu výzev zejména v oblasti propojování subjektů KKO se vzdělávacími institucemi, potažmo veřejnou správou. Mezi ně patří:

- Nedostatek praktického vzdělávání a propojení s praxí,
- Slabá spolupráce mezi školami a profesionálním sektorem,
- Nedostatečné technické a provozní zázemí pro vzdělávání,
- Chybějící podpora profesního rozvoje pedagogů.

Na základě dat a zjištění je navrhován soubor systémových opatření, která by měla směřovat k překonání hlavních výzev ve vzdělávání v oblasti KKO v Brně:

- Zřízení koordinační platformy pro KKO a vzdělávání,
- Vytvoření fondu/grantového programu na podporu stáží,
- Podpora vzniku sdílených prostor a technologického vybavení pro vzdělávání,
- Vytvoření mezioborového vzdělávacího modulu o podnikání a kulturním managementu,
- Vzdělávání a podpora pedagogů – Letní škola KKO.

Realizace těchto opatření by přispěla ke stabilizaci a systematickému posílení kreativního vzdělávání a vzdělávací složky KKO v Brně zejména z hlediska

intenzivnějšího propojování jednotlivých aktérů a stakeholderů a posilování jejich znalostí. Zároveň by navrhovaná opatření mohla tvořit součást aktualizované strategie města v oblasti KKO. Konkrétní podoba jednotlivých opatření by měla být dále projednána s relevantními aktéry.



Příloha 1

Dataset vzdělávacích institucí poskytující studium oborů KKO (externí dokument ve formátu excelovské tabulky a doprovodných grafů).

Příloha 2

Opatření uvedená v návrhu Strategie rozvoje audiovizuálního průmyslu a gamingu v JMK.

Strategický cíl

Rozvoj specializovaného vzdělávání a odborné přípravy.

Specifický cíl

Inovace v oblasti terciárního vzdělávání v JMK.

Opatření 3.1 Akreditace nového oboru vyšší odborné školy Střední školy umění a designu a vyšší odborné školy Brno, příspěvkové organizace v oblasti Technické grafiky Tech Art.

- popis opatření
- Pro adekvátní růst odvětví audiovize a gamingu je nutné zajištění vzdělávání. Vzdělávání v oblasti audiovize a gamingu zajišťuje několik škol – jak středních, tak vysokých, žádná z nich však nenabízí dostatečné specializační vzdělávací programy, které by dosahovaly té míry odbornosti a zkušenosti, kterou požadují firmy z těchto odvětví. Vhodnou změnou je vytvoření nového oboru vyšší odborné školy zabývající se technickou grafikou na Střední škole umění a designu a vyšší odborná škola Brno, p.o. Tento obor, Tech Art, využívající kombinaci estetické zdatnosti a technického – algoritmického uvažování, je klíčovým oborem pro posilování lokálních, převážně gamingových středních a velkých firem, ale odborníci z této oblasti jsou zaměstnáváni i ve firmách zabývajících se filmovou postprodukcí a vizuálními efekty. Vzhledem k fungujícímu středoškolskému oboru je SŠUD vhodným místem pro rozšíření a uplatnění vědomostní základny učitelů. Opatření si klade za cíl vytvoření dostatečného prostředí, které připravuje studenty na budoucí povolání, které vybavením odpovídá zázemí herních a postprodukčních firem.

Specifický cíl

Rozvoj profesionálů z oblasti audiovize a gamingu ve specifických oblastech.

Opatření 3.2 Vytvoření specifických vzdělávacích a networkingových akcí pro audiovizi a gaming.

- popis opatření

Nejčastěji v rámci kulatých stolů a dotazníkového šetření zaznívala potřeba rozvoje v oblasti znalosti trhu a zákazníků, marketingu, síťování a napojení na světové trhy. Ve spolupráci s partnerskými organizacemi z oblasti podpory audiovize či gamingu by měly vzniknout konkrétní vzdělávací programy rozvíjející tvůrce a majitele firem z těchto oblastí nejen v podnikatelských dovednostech. Příkladem delších formátů může být program Mastermind, který KUMST v současnosti provozuje v oblasti architektury a designu. Program spočívá ve sdílení zkušenostní mezi foundery firem. Obdobně pro "Mastermind: audiovize a gaming jako podnikání" by šlo o zakladatele či jednatele produkčních a gaming studií.

Specifické vzdělávací programy v oblasti audiovize se chystá vytvářet Česká televize ve spolupráci Odborem kultury SMB.

Obsah vzdělávacích a networkingových akcí musí být postaven na aktuálních potřebách aktérů audiovize a herního vývoje.

- klíčové aktivity naplňující opatření

Vytvoření pracovní skupiny

Sběr potřeb tvůrců z audiovize a gamingu

Sestavení programu akcí a formátů pro tvůrce z audiovize a gamingu

Realizace jednotlivých akcí a programů

- nositel(é)

Koordinátor KKO (odbor KrÚ JMK dle budoucího zařazení)

- spolupracující subjekty

Herní klastr, GameDev Area, JFNF, TV Institut, Brno Film Office, Česká televize, Odbor kultury a pp, Odbor regionálního rozvoje, KUMST Brno, Gamebase, JIC

- ukazatele pro monitoring plnění opatření

Počet realizovaných akcí a programů

Počet účastníků specifických programů

Net Promoter Score (NPS)- ukazatel spokojenosti absolventů programů

- finanční rámec

1 mil. Kč

- finanční zdroje

Jihomoravský kraj

- doba realizace

Průběžně

- územní dopad

Jihomoravský kraj