

# Vodafone podpořil rozšíření Kyberpohádek pro děti a nabízí výukový modul zaměřený na ochranu seniorů před podvody

12.2.2025 - | Vodafone Czech Republic

**Čtyři nové příběhy Kyberpohádek představují další krok ve vzdělávání malých uživatelů internetu. Na základě pozitivní zpětné vazby od dětí, učitelů i bezpečnostní komunity se Centrum kybernetické bezpečnosti rozhodlo rozšířit původní edici, která vyšla před dvěma roky, o další klíčové kybernetické pojmy a praktické situace, se kterými se mohou děti setkat.**

Jak uvádí Daniel Kočí, předseda správní rady Centra kybernetické bezpečnosti (Kybercentrum) a jeden z autorů Kyberpohádek: „Už při prvním vydání jsme si stanovili cíl seznámit děti s přibližně třiceti základními kybernetickými pojmy, a to se nám podařilo naplnit novými příběhy.“

## Umělá inteligence jako autor ilustrací

Nové příběhy doprovázejí ilustrace vytvořené umělou inteligencí. „Vycházíme z potřeb moderní společnosti, která je stále více závislá na informačních a komunikačních technologiích, a proto rozhodnutí využít umělou inteligenci k tvorbě ilustrací bylo pro nás naprosto přirozené. AI nám umožňuje pracovat rychle a flexibilně a jasně dokazuje svůj potenciál,“ vysvětluje Daniel Kočí. „Dnešní generativní AI nástroje jsou schopné vytvářet krásné obrázky, malby i fotografie, přesto mají k úplné dokonalosti ještě daleko. Potýkají se s chybami, například když jedno ze tří prasátek má na obrázku lidské ucho. Chceme tu nedokonalost přiznat a ukázat, že umělá inteligence má i své limity a je třeba s ní zacházet obezřetně,“ dodává.

Mezi největší výzvy patřilo správné promptování, tedy přesné formulování požadavků pro umělou inteligenci, a zároveň zajištění, aby jednotlivé ilustrace logicky navazovaly a tvořily konzistentní příběh. Na tvorbě ilustrací se podílel David Vlček, profesionální grafik a typograf, jehož odborné znalosti významně přispěly k výslednému vizuálnímu dojmu.

Na začátku byly k tvorbě ilustrací využity platformy Midjourney a DALL-E, avšak tyto nástroje nedokázaly zajistit jednotný styl a konzistenci postav, což vedlo k přechodu na lokální nástroje, jako jsou ComfyUI, Fooocus a Forge. Nejprve byly použity modely SD, následně se přešlo na modely SDXL, které umožnily generovat vyšší detaily. Nakonec byly obrázky upraveny v programu Photoshop, kterým byla dodána hrubá litografická textura a finální dobarvení.

## Elektronická edice a podcast

Kyberpohádky II zatím vycházejí jen v elektronické podobě a jsou ke stažení zdarma, aby byly dostupné široké veřejnosti. Tvůrci však už nyní avizují, že pracují na dalším rozšíření a připravují knižní vydání Kyberpohádek III. Všechny pohádky jsou rovněž k poslechu na podcastových platformách, jako jsou Spotify nebo Apple Podcasts, a namluvil je opět český herec Petr Stach.

Součástí Kyberpohádek jsou i elektronické metodické listy, určené především učitelkám a učitelům mateřských a základních škol. Slouží jako podklad pro diskusi s dětmi nad jednotlivými příběhy a rozvíjejí důležité aspekty kybernetické bezpečnosti.

## Nový online kurz digitální bezpečnosti pro seniory

Zatímco Kyberpohádky pomáhají dětem pochopit zásady bezpečného chování v online světě, **Digitální odysea** cílí na starší generaci. Bezplatný online kurz Nadace Vodafone rozšiřuje nabídku o nový vzdělávací modul s názvem Podvody a digitální bezpečnost. V této lekci se senioři dozvědí, jaké existují typy podvodů, co dělat, když se podvodník vydává za finanční úřad nebo důvěryhodný online obchod, anebo jak reagovat, pokud se někdo snaží získat přístup k našemu bankovnímu účtu nebo údajům o platební kartě. Kurz nabízí praktické rady, jak rozpoznat rizikové situace a chránit své osobní údaje.

Více užitečných tipů a návodů k bezpečnému pohybu v digitálním světě přináší i další lekce Digitální odyssey.

<https://www.vodafone.cz/nejen-pro-media/tiskove-zpravy/kyberpohadky-ii>