

## SLOVNÍČEK

POJEM/KONCEPT	DEFINICE
aditivní výroba	Aditivní výroba využívá data, software pro počítačem podporované projektování (CAD) nebo skenery 3D objektů, které řídí hardware k ukládání materiálu vrstvu po vrstvě do přesných geometrických tvarů. Jak už název napovídá, aditivní výroba přidává materiál, aby vytvořila hmotnou věc. Ačkoli se pro aditivní výrobu občas používají výrazy „3D tisk“ a „rychlé prototypování“, každý z těchto procesů je ve skutečnosti podtypem aditivní výroby.
pokročilá robotika	Pojmem „pokročilá robotika“ se rozumí navrhování, výroba a používání strojů, které jsou schopny vykonávat obtížné a složité úkoly a pomocí umělé inteligence komunikovat s okolním reálným světem.
umělá inteligence (UI)	Umělou inteligencí se rozumějí systémy, které vykazují inteligentní chování tím, že analyzují své prostředí a přijímají opatření (s určitou mírou autonomie) k dosažení konkrétních cílů. Systémy založené na umělé inteligenci mohou být založeny pouze na softwaru a působit ve virtuálním světě (např. hlasoví asistenti, software pro analýzu obrazu, vyhledávače, systémy rozpoznávání řeči a obličejů) nebo může být umělá inteligence začleněna do hardwarových zařízení (např. pokročilých robotů, autonomních automobilů, dronů nebo aplikací internetu věcí. <sup>1</sup>
řízení pracovníků na bázi umělé inteligence	Označuje systém řízení pracovníků, který shromažďuje data, často v reálném čase, o pracovišti, pracovnících a práci, kterou vykonávají. Tato data jsou následně vložena do modelu založeného na umělé inteligenci, který přijímá automatizovaná nebo poloautomatizovaná rozhodnutí nebo poskytuje informace osobám s rozhodovací pravomocí v otázkách souvisejících s řízením pracovníků.
predikční modely využívající umělou inteligenci	Prognostické modely, které využívají umělou inteligenci pro analýzu dat k předvídání různých faktorů souvisejících s pracovníky, jako jsou modely používané pro analýzu lidí. Na jejich základě lze například předpovědět, u kterých zaměstnanců je nejpravděpodobnější, že brzy opustí společnost kvůli stresu, vyhoření nebo nedostatku motivace, a kterým by proto manažeri měli věnovat větší pozornost.
algoritmus	Explicitně definovaný soubor instrukcí popisující, jak by počítač nebo člověk mohl provést nějakou akci, úkol či postup nebo vyřešit nějaký problém.

<sup>1</sup> Odborná skupina na vysoké úrovni pro umělou inteligenci. (2018). *A definition of AI: Main capabilities and scientific disciplines*. Evropská komise. [https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc\\_id=56341](https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=56341).

algoritmické řízení	<p>System řízení pracovníků, kdy se k automatizovanému nebo poloautomatizovanému řízení pracovníků používají jednoduché (tj. bez „inteligence“) algoritmy a digitální technologie (např. zařízení pro monitorování pracovníků, počítače nebo software pro rozpoznávání obličejů).<sup>2</sup> Poskytuje prostředky pro automatizaci celé řady úkolů řízení pracovníků (např. sestavování rozvrhu, sestavování směn a monitorování pracovníků prostřednictvím nositelných zařízení). Řízení pracovníků na bázi umělé inteligence zahrnuje <i>simulaci inteligence</i>, která je nezbytná k řešení nejistoty (např. poskytování různých výstupů na základě změn v prostředí), zatímco algoritmické řízení má <i>deterministickou</i> povahu (tj. při stejném vstupu poskytuje vždy stejný výstup).</p>
algoritmická transparentnost	<p>Algoritmická transparentnost je zásada, že faktory, které ovlivňují fungování algoritmů a výsledky, které vytvářejí, by měly být viditelné nebo transparentní pro zaměstnavatele, tvůrce politik a pracovníky, kteří používají, regulují či jsou ovlivněni systémy, které tyto algoritmy uplatňují. Pro získání důvěry pracovníků v systémy je velmi důležité zapojení zástupců zaměstnanců.</p>
antropomorfismus	<p>Přisuzování lidských vlastností, emocí nebo záměrů mimolidským subjektům (např. robotům).</p>
automatizace	<p>Používání systémů nebo technických postupů, které umožňují, aby systém nebo zařízení vykonával(o) (částečně nebo plně) funkci, kterou dříve vykonával nebo mohl vykonávat (částečně nebo úplně) člověk.<sup>3</sup></p>
velká data	<p>Datové soubory, které se vyznačují objemem (velká velikost), rychlostí (neustále rostoucí) a rozmanitostí (strukturovaná a nestrukturovaná forma, např. texty) a které jsou často využívány stroji umělé inteligence.<sup>4</sup></p>
kamery pro sledování činností	<p>Existují dva typy těchto kamer: základní systémy, které pouze zaznamenávají signály, které lze ukládat a/nebo aktivně sledovat, a inteligentní systémy, které využívají algoritmy k interpretaci dat, například ve vztahu k prostředí a/nebo chování.<sup>5</sup></p>

<sup>2</sup> Mateescu, A. a Nguyen, A. (6. února 2019). *Explainer: Algorithmic management in the workplace*. Data & Society. <https://datasociety.net/library/explainer-algorithmic-management-in-the-workplace/>.

<sup>3</sup> Na základě Parasuramana a kol., 2000, s. 287.

<sup>4</sup> OECD. (2016). Big data: Bringing competition policy to the digital era. *Background note by the Secretariat*. [https://one.oecd.org/document/DAF/COMP\(2016\)14/en/pdf](https://one.oecd.org/document/DAF/COMP(2016)14/en/pdf).

<sup>5</sup> Cocca, P., Marciano, F. a Alberti, M. (2016). Video surveillance systems to enhance occupational safety: A case study. *Safety Science*, 84, 140–148. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2015.12.005>.

Gavrila, D. M. (1999). The visual analysis of human movement: A survey. *Computer Vision and Image Understanding*, 73(1), 82–98. <https://doi.org/10.1006/cviu.1998.0716>.

Boult, T. E., Micheals, R. J., Gao, X. a Eckmann, M. (2001). Into the woods: Visual surveillance of noncooperative and camouflaged targets in complex outdoor settings. *Proceedings of the IEEE*, 89(10), 1382–1402. <https://doi.org/10.1109/5.959337>.

Diehl, C. P. (2000). *Toward efficient collaborative classification for distributed video surveillance* (Doctoral dissertation, Carnegie Mellon University). <https://www.proquest.com/openview/b89c92184f2b8596c163ae0687cd895f/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>.

software pro řízení vztahů se zákazníky (CRM)	System řízení vztahů se zákazníky (CRM) je integrovaný informační systém pro řízení, který se používá k sestavování harmonogramů, plánování a kontrole činností v oblasti prodeje a předprodejních činností v organizaci. Systémy CRM tvoří hardware, software a nástroje pro vytváření sítí, které se používají ke zlepšení sledování zákazníků a komunikace s nimi.
cloud	Cloud je síť vzdálených serverů po celém světě, které jsou vzájemně propojeny a fungují jako jeden ekosystém. Tyto servery jsou určeny k ukládání a správě dat, ke spuštění aplikací nebo k poskytování obsahu či služeb (jako je streamování videa, webová pošta, kancelářský software nebo sociální média). Soubory a data jsou přístupné on-line z jakéhokoli zařízení připojeného k internetu.
cloud computing	Cloud computing je dostupnost cloudových služeb (např. ukládání dat, výpočetní výkon), které jsou uživateli poskytovány na vyžádání prostřednictvím internetu.
kobot (kolaborativní robot)	Druh robotů určených k provádění úkolů ve spolupráci s pracovníky v průmyslových odvětvích. <sup>6</sup>
kognitivní úkol	Úkol, jehož splnění vyžaduje řadu myšlenkových procesů, jako je rozhodování, rozpoznávání vzorů a úkoly založené na řeči nebo jazyce.
kybernetická bezpečnost	Ochrana počítačových systémů a sítí před vyzrazením informací a krádeží nebo poškozením jejich hardwaru, softwaru nebo elektronických dat, jakož i před narušením nebo zneužitím služeb, které poskytují. <sup>7</sup>
datová analytika	Proces získávání poznatků a znalostí z dat pomocí statistických nebo jiných technik a nástrojů. <sup>8</sup>
zkreslení dat	Zkreslení dat nastává, když data systematicky obsahují určité typy chyb, pro které mají některé prvky v datovém souboru větší nebo menší váhu a/nebo zastoupení než jiné. Důvodem, proč systémy shromažďují a vytvářejí zkreslená data, mohou být sociokulturní předsudky a přesvědčení programátorů nebo vývojářů softwaru.
hluboké učení	Odvětví strojového učení, které využívá (umělé) neuronové sítě k napodobení lidského mozku a ke zlepšení schopnosti učení umělé inteligence. <sup>9</sup>

<sup>6</sup> Mezinárodní federace robotiky. (neuv.). *World Robotics R&D Program*. Získáno dne 29. dubna 2022 na adrese <https://ifr.org/r-and-d>.

<sup>7</sup> Schatz, D., Bashroush, R. a Wall, J. (2017). Towards a more representative definition of cyber security. *Journal of Digital Forensics, Security and Law*, 12(2), článek 8. <https://commons.erau.edu/jdfsl/vol12/iss2/8/>.

<sup>8</sup> Gandomi, A. a Haider, M. (2015). Beyond the hype: Big data concepts, methods, and analytics. *International Journal of Information Management*, 35(2), 137–144. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2014.10.007>.

<sup>9</sup> Goodfellow, I., Bengio, Y. a Courville, A. (2017). *Deep learning*, 1. The MIT Press.

deskillig	Ztráta dovedností a znalostí potřebných k výkonu práce v důsledku automatizace. <sup>10</sup>
digitální pracovní platforma	On-line zařízení nebo tržiště fungující na digitálních technologiích (včetně využití mobilních aplikací), které vlastní a/nebo provozuje podnik a které usnadňuje sladění mezi poptávkou po pracovní síle a nabídkou práce poskytované pracovníkem platformy. Jako příklad těchto platform lze uvést Uber, Glovo, Wolt a Task Rabbit.
práce prostřednictvím digitálních platform	Práce prostřednictvím digitálních platform je veškerá placená práce poskytovaná prostřednictvím on-line platformy, na on-line platformě nebo zprostředkovaná on-line platformou, tj. on-line tržištěm fungujícím na digitálních technologiích, které usnadňují sladění poptávky a nabídky práce.
exoskelety	Exoskelety jsou nositelná zařízení, která upravují vnitřní nebo vnější síly působící na tělo, a tím zvyšují nebo podporují sílu uživatele. U pracovníků, kteří nosí pracovní exoskelety (ať již aktivní, nebo pasivní), lze v souvislosti s jejich dlouhodobým používáním identifikovat několik rizikových scénářů. <sup>11</sup>
gamifikace	Gamifikací se rozumí vnášení myšlenek a konceptů z her, jako jsou odměny za splnění milníků, do pracovního prostředí a pracovních procesů, aby se pracovník choval tak, jak si zaměstnavatel přeje, a v konečném důsledku se zvýšila efektivita a produktivita. <sup>12</sup> Může podpořit spolupráci a interakci mezi týmy, snížit stres a zvýšit celkovou spokojenost zaměstnanců na pracovišti. <sup>13</sup>
přístup „člověk ve velení“	V rámci přístupu k digitální transformaci založeného na lidském řízení umělá inteligence a digitální technologie podporují, ale nenahrazují lidskou kontrolu a rozhodování nebo informování, konzultace a zapojení pracovníků. Návrh, vývoj a používání digitálních systémů zaměřených na člověka umožňuje jejich využití k podpoře pracovníků, přičemž člověk má nad nimi kontrolu.
interakce člověk-robot	Interakce člověk-robot je zkoumáním interakcí mezi lidmi (uživateli) a roboty. Interakce člověk-robot je multidisciplinární obor s příspěvky z oblasti interakce člověka s počítačem, umělé inteligence, robotiky, rozpoznávání řeči a společenských věd (psychologie, kognitivní vědy, antropologie a lidských faktorů).

<sup>10</sup> Joh, E. E. (2019). The Consequences of Automating and Deskilling the Police. *UCLA Law Review Discourse*, 67, 133.

<sup>11</sup> EU-OSHA (2021). Occupational exoskeletons: wearable robotic devices and preventing work-related musculoskeletal disorders in the workplace of the future. <https://osha.europa.eu/en/publications/occupational-exoskeletons-wearable-robotic-devices-and-preventing-work-related>.

<sup>12</sup> Savignac, E., (2019). La gamification du travail: L'ordre du jeu. ISTE Group.

<sup>13</sup> Makanawala, P., Godara J., Goldwasser E. a Le, H. (2013). Applying gamification in customer service application to improve agents' efficiency and satisfaction. V: A. Marcus (Ed.), *Design, user experience, and usability. Health, learning, playing, cultural, and cross-cultural user experience*. Lecture Notes in Computer Science (8013). Springer.

průmyslový robot	Průmyslový robot je automaticky řízený, přeprogramovatelný víceúčelový manipulátor, programovatelný ve třech nebo více osách, který může být buď fixní, nebo pohyblivý. <sup>14</sup>
internet věcí	Internet věcí je kyberneticko-fyzický systém, v němž jsou shromážděné informace prostřednictvím internetu přenášeny do počítačů, které shromažďují data o výrobních a pracovních procesech a analyzují je s nebyvalou granularitou. <sup>15</sup> To zahrnuje lidi vytvářející „všudypřítomný svět“, ve kterém budou všechna zařízení ... plně propojena v síti. <sup>16</sup> Internet věcí mění naši interakci s fyzickým světem prostřednictvím zařízení propojených na platformě (např. v cloudu) a adaptivně provádějících funkce na základě vstupů a programování. <sup>17</sup>
kinematika	Fyzikální obor, který se vyvinul v klasické mechanice a který popisuje geometricky možný pohyb bodů, těles (objektů) a soustav těles (skupin objektů) bez ohledu na působící síly (tj. příčiny a účinky pohybů).
strojové učení	Strojové učení je obor umělé inteligence, který se zabývá tím, jak se počítače mohou samy učit, rozvíjet a zlepšovat na základě dat bez zásahu člověka. <sup>18</sup>
nové systémy sledování bezpečnosti a ochrany zdraví při práci (BOZP)	Nové systémy sledování BOZP využívají digitální technologie ke sběru a analýze dat od pracovníků a/nebo z pracovního prostředí s cílem identifikovat nebezpečí, vyhodnocovat rizika, předcházet škodám a/nebo je minimalizovat a podporovat BOZP.
analýza lidí nebo pracovní síly	Aplikace řízení pracovníků na bázi umělé inteligence, která se používá k podpoře rozhodování o aspektech řízení lidských zdrojů. K měření, vykazování a pochopení výkonnosti zaměstnanců využívá digitální nástroje a data. <sup>19</sup>
fyzický úkol	Úkol, jehož dokončení vyžaduje jeden nebo více fyzických úkonů.

<sup>14</sup> ISO 8373:2012 Robots and robotic devices. K dispozici na adrese <https://www.iso.org/standard/55890.html>.

<sup>15</sup> Evropská nadace pro zlepšení životních a pracovních podmínek. (2018). *Game changing technologies: Exploring the impact on production processes and work*. [https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef\\_publication/field\\_ef\\_document/fomeef18001en.pdf](https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/fomeef18001en.pdf).

<sup>16</sup> EU-OSHA – Evropská agentura pro bezpečnost a ochranu zdraví při práci, *Posouzení budoucnosti práce: robotika*, 2015. K dispozici na adrese <https://osha.europa.eu/sites/default/files/Robotics%20discussion%20paper.pdf>.

<sup>17</sup> Skupina Světové banky. (2017). *Internet of things. The new government to business platform. A review of opportunities, practices, and challenges*. <https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/28661/120876.pdf?sequence=5&isAllowed=y>.

<sup>18</sup> Sharma, N., Sharma, R. a Jindal, N. (2021). Machine learning and deep learning applications-A vision. *Global Transitions Proceedings*, 2(1), 24–28. <https://doi.org/10.1016/j.gltp.2021.01.004>.

<sup>19</sup> Collins, L., Fineman, D. R. a Tshuchica, A. (2017). *People analytics: Recalculating the route*. Deloitte Insights. <https://www2.deloitte.com/us/en/insights/focus/human-capital-trends/2017/people-analytics-in-hr.html>, s. 98.

radiofrekvenční identifikace (RFID)	RFID je „bezdrátová sensorová technologie, která je založena na detekci elektromagnetických signálů a zahrnuje tři komponenty: anténu nebo cívku, vysílač (s dekodérem) a transpondér (RF štítek). [...] Anténa vysílá rádiové signály, aby se štítek aktivoval a aby se na něm mohla číst a zapisovat data“. <sup>20</sup>
práce na dálku	Práce na dálku je jakýkoli typ uspořádání práce pro práci z domova nebo obecněji mimo prostory zaměstnavatele nebo na pevně určeném místě. V této souvislosti se pozornost zaměřuje na práci na dálku umožněnou digitálními technologiemi (např. osobními počítači, chytrými telefony, notebooky, softwarovými balíčky a internetem).
změna kvalifikace	Proces získávání/osvojování nových dovedností.
částečně a plně automatizovaná rozhodnutí	Částečně automatizované rozhodování se týká lidských rozhodnutí podporovaných výsledky automatizovaných počítačových algoritmů (se zapojením umělé inteligence nebo bez ní), zatímco plně automatizované rozhodování znamená, že počítačové algoritmy mají při rozhodování plnou autonomii. <sup>21</sup>
chytré digitální systémy	Zastřešující výraz pro označení digitálních systémů pro sledování a zvyšování bezpečnosti a ochrany zdraví pracovníků, včetně např. inteligentních osobních ochranných prostředků (které mohou identifikovat úroveň plynů, toxinů, hluku a rizikové teploty), nositelných zařízení (schopných komunikovat s pracovníky, s čidly, která mohou být zabudována v přilbách nebo ochranných brýlích), mobilních nebo statických systémů, které využívají kamery a čidla (např. drony, které účinně dosahují a monitorují nebezpečné oblasti pracovišť a nevystavují lidi nebezpečí ve stavebnictví a těžebním průmyslu).
inteligentní osobní ochranné prostředky	Inteligentní osobní ochranné prostředky jsou poslední úrovní ochrany pracovníků před nebezpečím a používají se v případech, kdy nebezpečí nelze odstranit nebo příslušná rizika dále zmírnit kolektivními nebo organizačními opatřeními, technickými návrhy nebo postupy údržby – jedná se o kombinaci tradičních oděvů s inteligentními součástmi, jako jsou čidla, detektory, moduly pro přenos dat, baterie či kabely. <sup>22</sup>

<sup>20</sup> Domdouzis, K., Kumar, B. a Anumba, C. (2007). Radio-frequency identification (RFID) applications: A brief introduction. *Advanced Engineering Informatics*, 21(4), 350–355. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2006.09.001>.

<sup>21</sup> Deobald, U. L., Busch, T., Schank, C., Weibel, A., Schafheitle, S., Wildhaber, I. a Kasper, G. (2019). The challenges of algorithm-based HR decision-making for personal integrity. *Journal of Business Ethics*, 160(2), 377–392. <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04204-w>.

<sup>22</sup> EU-OSHA – Evropská agentura pro bezpečnost a ochranu zdraví při práci, *Inteligentní osobní ochranné prostředky: chytrá ochrana pro budoucnost*, 2020. K dispozici na adrese [https://osha.europa.eu/sites/default/files/Smart\\_personal\\_protective\\_equipment\\_intelligent\\_protection\\_of\\_the\\_future.pdf](https://osha.europa.eu/sites/default/files/Smart_personal_protective_equipment_intelligent_protection_of_the_future.pdf).

důvěra	Důvěru lze definovat jako postoj, že zástupce (automatizační technologie, tj. pokročilá robotika) pomůže dosáhnout cíle jednotlivce v situaci, která se vyznačuje nejistotou a zranitelností. <sup>23</sup>
bezpilotní letecký systém	Bezpilotní letecký systém se „skládá z draku letadla a zdroje energie, čidel prostředku, vzdáleného operátora, palubního počítače a ovládačů prostředku. Čidla shromažďují informace o prostředí prostředku a ovládače vyvolávají pohyb prostředku. Operátor může přijímat informace přímým pohledem na prostředek (let „s vizuálním dohledem“) nebo pohledem na video vysílané z prostředku (let na základě ‚pohledu první osoby‘)“. <sup>24</sup>
zvyšování kvalifikace	Proces získávání/učení dalších dovedností.
virtuální realita a rozšířená realita	Virtuální realita je počítačem vytvořený scénář, který simuluje skutečný svět, zatímco rozšířená realita kombinuje skutečné zážitky s obsahem, který vytvořil počítač. <sup>25</sup> Rozšířenou realitu lze definovat jako „hloubkovou“ technologii, která stírá hranice mezi realitou a virtuálním světem a zlepšuje interakci uživatele s prostředím. <sup>26</sup> Uživatelé rozšířené reality prakticky míří svými zařízeními (chytrými telefony, nositelnými zařízeními atd.) na určitý obraz, který je získán a zpracován tak, aby vytvořil projekce (2D nebo 3D), s nimiž může uživatel interagovat. <sup>27</sup>
nositelná zařízení	Nositelná zařízení jsou elektronická zařízení s čidly a výpočetní kapacitou (např. chytré hodinky, datové brýle nebo jiná zařízení s vestavěnými čidly či štítky), která lze umístit na různé části těla a shromažďovat data, která se pak předávají do jiných digitálních systémů pro účely zpracování. Lze je použít k analýze fyziologických a psychologických dat, jako jsou pocity, spánek, pohyby, srdeční tep, tělesná teplota a krevní tlak, a to prostřednictvím aplikací nainstalovaných buď v samotném zařízení, nebo v externích zařízeních, jako jsou chytré telefony připojené ke cloudu.

<sup>23</sup> Lee, J. D. a See, K. A. (2004). Trust in automation: Designing for appropriate reliance. *Human Factors*, 46(1), 50–80. [https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50\\_30392](https://doi.org/10.1518/hfes.46.1.50_30392).

<sup>24</sup> Howard, J., Murashov, V. a Branche, C.M. (2017). Unmanned aerial vehicles in construction and worker safety. *American Journal of Industrial Medicine*, 61(1), 3–10. <https://doi.org/10.1002/ajim.22782>.

<sup>25</sup> Eurofound. (2021). *Digitalizace na pracovišti*. Úřad pro publikace Evropské unie.

<https://www.eurofound.europa.eu/publications/report/2021/digitisation-in-the-workplace>.

<sup>26</sup> Pierdicca, R., Prist, M., Monteriù, A., Frontoni, E., Ciarapica, F., Bevilacqua, M. a Mazzuto, G. (2020). Augmented reality smart glasses in the workplace: Safety and security in the Fourth Industrial Revolution era. V: L. De Paolis & P. Bourdot (Eds), *Augmented reality, virtual reality, and computer graphics*. AVR 2020. Lecture Notes in Computer Science (LNCS), Vol. 12243. K dispozici na adrese [https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9\\_18](https://doi.org/10.1007/978-3-030-58468-9_18).

<sup>27</sup> Kim, S., Nussbaum, M. A. a Gabbard, J. L. (2016). Augmented reality “smart glasses” in the workplace: Industry perspectives and challenges for worker safety and health. *IIE Transactions on Occupational Ergonomics and Human Factors*, 4(4), 253–258. <https://doi.org/10.1080/21577323.2016.1214635>.

monitorování pracovníků	Praxe zaznamenávání informací o zaměstnancích, jako je jejich poloha, pohoda a aktuální úkol, s cílem sledovat, jak jsou výkonní a zda dodržují firemní zásady, ale také identifikovat zdravotní problémy nebo bezpečnostní rizika. Bylo hlášeno, že při monitorování pracovníků dochází k porušování právních předpisů o ochraně údajů a práv na ochranu osobnosti pracovníků, což může vést ke stresu a problémům s duševním zdravím. <sup>28</sup>
dohled nad pracovníky	Vtíravější monitorování pracovníků, které přesahuje rámec práce a zahrnuje činnosti, jako je sledování příspěvků na sociálních sítích a návštěv různých internetových stránek <sup>29</sup> , s cílem shromáždit o pracovnících co nejvíce informací. <sup>30</sup> Při provádění dohledu nad pracovníky může docházet k porušování právních předpisů o ochraně údajů a práv na ochranu osobnosti pracovníků, což může vést ke stresu a problémům s duševním zdravím.

---

<sup>28</sup> Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Úřad pro publikace Evropské unie. [https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef\\_publication/field\\_ef\\_document/ef20008en.pdf](https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf); Evropská agentura pro bezpečnost a ochranu zdraví při práci (EU-OSHA), (2017). Monitoring Technology: The 21st century's pursuit of well-being? <https://oshwiki.osha.europa.eu/en/themes/monitoring-technology-21st-century-pursuit-wellbeing>.

<sup>29</sup> Eurofound. (2020). *Working conditions. Employee monitoring and surveillance: The challenges of digitalisation*. Úřad pro publikace Evropské unie. [https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef\\_publication/field\\_ef\\_document/ef20008en.pdf](https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef20008en.pdf).

<sup>30</sup> Edwards, L., Martin, L. a Henderson, T. (2018). Employee surveillance: The road to surveillance is paved with good intentions. *SSRN Electronic Journal*. [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3234382https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=3234382](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3234382).