

Studenti Ekonomické fakulty JU bodovali na mezinárodním hackathonu v Bulharsku

11.6.2026 - | Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích

Studenti Ekonomické fakulty Jihočeské univerzity se ve dnech 26.-28. května 2026 zúčastnili mezinárodního hackathonu KreativEU Hackathon: „Inherit the Past. Code the Future.“, který se uskutečnil ve městě Svištov v Bulharsku. Akce proběhla na D. A. Tsenov Academy of Economics a byla součástí aktivit evropské univerzitní aliance KreativEU.

Hackathon se zaměřil na propojení umělé inteligence, kulturního dědictví, kreativity, inovací a podnikavosti. Do programu se zapojilo 23 studentů a 7 mentorů z partnerských univerzit aliance KreativEU. Účastníci byli rozděleni do pěti mezinárodních týmů, které pracovaly na digitálních řešeních podporujících prezentaci kulturního a historického dědictví nejen Svištova.

První den programu byl věnován zahájení, seznámení účastníků a přípravě na hlavní soutěžní část. Součástí programu byl workshop „AI in Business Decision-Making“, KreativEU incubating event a také networkingové aktivity přímo ve městě Svištov, včetně Scavenger huntu a týmové hry Gelsoft Crossfire. Tyto aktivity pomohly účastníkům lépe poznat město, jeho historii i kulturní kontext, se kterým následně pracovali při tvorbě svých projektů.

Hlavní část hackathonu odstartovala druhý den a trvala 24 hodin. Během tohoto intenzivního technologického maratonu týmy rozvíjely své nápady, konzultovaly je s mentory a připravovaly funkční prototypy i závěrečné prezentace. Výsledkem byly projekty zaměřené například na interaktivní AI avatary, virtuální realitu, udržitelný turismus, chytré turistické trasy nebo nové způsoby práce s kulturním dědictvím.

Třetí den programu patřil finálním prezentacím týmů, hodnocení odbornou porotou a slavnostnímu vyhlášení výsledků. Studentské projekty hodnotila porota složená z odborníků z oblasti kultury, archeologie, softwarové architektury a datové analytiky.

Studenti EF JU se v mezinárodní konkurenci výrazně prosadili. **První místo získal tým s názvem Zemlja, jehož členkou byla Kristýna Moravcová, a druhé místo obsadil tým Glagoli s projektem LocAIa, jehož členem byl Vítek Hošek.**

Projekt Zemlja je návrhem mobilní aplikace využívající umělou inteligenci k propagaci kulturního dědictví a cestovního ruchu. Aplikace umožňuje návštěvníkům objevovat historická místa prostřednictvím interaktivního vyprávění, virtuálních historických avatarů, audio průvodců a multimediálního obsahu přizpůsobeného různým věkovým skupinám. Pilotně je zaměřena na město Svištov, jehož cílem je zviditelnit místní historii a kulturu na mezinárodní úrovni. Projekt současně podporuje ochranu kulturního dědictví jeho digitálním uchováním, rozvoj místní ekonomiky prostřednictvím turismu a vytváření moderního a atraktivního zážitku pro návštěvníky.

Projekt LocAIa, který představil tým Glagoli, je návrhem kulturně-turistické aplikace využívající umělou inteligenci k vytváření personalizovaných tras po městě. Místo běžného seznamu památek aplikace návštěvníkovi připraví trasu podle jeho času, způsobu pohybu, nálady a zájmů. Pilotně byla také zaměřena na město Svištov a jeho kulturní dědictví. Součástí aplikace je interaktivní mapa, audio vyprávění, AI průvodce odpovídající pouze na základě ověřených lokálních popisů a možnost ukládat navštívená místa jako osobní sbírku zážitků.

Kromě samotné soutěže přinesl hackathon účastníkům také cennou zkušenost s prací v multikulturním týmu, rozvojem projektu pod časovým tlakem a prezentací vlastních nápadů před odbornou porotou. Závěrečná část programu byla věnována také networkingu, zpětné vazbě a reflexi, během níž účastníci sdíleli své zkušenosti a diskutovali o možném dalším rozvoji vytvořených prototypů.

<https://www.jcu.cz/cz/univerzita/aktualne/studenti-ekonomicke-fakulty-ju-bodovali-na-mezinarodnim-hackathonu-v-bulharsku>