

# Designéři ze Sutnarky uspěli na LEGO workshopu v Dánsku

16.6.2026 - Monika Bechná | Západočeská univerzita v Plzni

**Proč si už děti tolik nehrají s fyzickými hračkami a raději se baví hrami online? Právě na to se v dánském Koldingu zaměřil multidisciplinární tým studujících designu vedený Janem Korabečným ze Sutnarky. Jejich projekt získal na mezinárodním workshopu první cenu.**

Jaká je role fyzické hry v současném světě? Co dnes spotřebitelům nabízí například stavebnice LEGO? Těmto otázkám se věnoval letošní **Mezinárodní designérský týden** pořádaný Mezinárodní obchodní akademií (International Business Academy) v dánském Koldingu. Na workshopu pořádaném pod patronátem laboratoří Creative Play Lab společnosti LEGO Group změřili síly studující designu z celé Evropy. Zjišťovali, co lidi vůbec ještě vede ke hře s kostkami a co jim taková hra dává. Vyhrál mezinárodní tým studentů a studentek pod vedením Jana Korabečného, designéra a pedagoga z Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské univerzity v Plzni (FDU). Jejich projekt **detailně popsal a rozebral vnitřní motivace dětí ke hře s kostkami LEGO.**

*„Analyzovali jsme důvody toho, proč si děti tolik nehrají s fyzickými hračkami a proč jsou pro ně naopak atraktivní online platformy a hry. Zjišťovali jsme, jaká je jejich motivace, a moderovanou diskuzí v týmech jsme hledali silné a slabé stránky nabízených řešení. Pro designéra je zásadní vcítit se do uživatele,“* vysvětlil vedoucí vítězného týmu a zároveň šéf ateliéru Průmyslový design na FDU Korabečný. Kromě designérů ze Sutnarky pracovali v týmu také studující marketingu a businessu. Odborná porota na vítězném projektu ocenila zejména hloubku zpracování uživatelských dat a jejich úspěšné převedení do konkrétních návrhů pro budoucí inovace.

Zatímco digitální technologie přebírají stále více činností, **schopnost tvořit rukama, dovednost, kterou odborníci považují za nezbytnou pro řešení budoucích problémů, stále zůstává jednou z cest, jak rozvíjet kreativní myšlení.** A na tom staví i filozofie značky LEGO vyjádřená sloganem *„hands-on, minds-on“*. Podle organizátorů workshopu je třeba právě toto spojení znovu pojmenovat a uchopit. Mezinárodní designérský týden tak letos otevíral naléhavě aktuální otázky: Jakou hodnotu představuje fyzická hra ve světě, kde je digitální zábava tak snadno dostupná? Je to únik od obrazovek, péče o duševní pohodu, nebo způsob sebevyjádření? A co vlastně lidé od fyzické hry očekávají? Kurz měl účastníky naučit chápat designérský výzkum jako strategický nástroj inovací a ukázat jim, jak se dá fyzická hra využít k vytváření smysluplných a do budoucna orientovaných designových řešení.

Do Koldingu letos dorazily celkem čtyři desítky studujících. Pod vedením akademických lektorů pracovali v šesti mezinárodních a multioborových týmech na reálném zadání. A nebylo to jen o cenách. *„Zůstáváme v kontaktu. Společnost LEGO nabídla našim studujícím možnost přihlásit se na internship, což je skvělá příležitost. A samozřejmě se těšíme na další ročník International Design Weeku,“* dodal Jan Korabečný. Sutnarku letos reprezentovali studující Adam Horký, Klára Petrová, Šimon Hrbek, Jan Viecek a Ilja Skyban z ateliéru Průmyslový design a Veronika Keprtová z ateliéru Produktový design. Doprovodil je také pedagog Štěpán Soutner.

<https://info.zcu.cz/Designeri-ze-Sutnarky-uspeli-na-LEGO-workshopu-v-Dansku/clanek.jsp?id=9669>