

Ideathon UTB zná své vítěze

4.12.2023 - | Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Vítězný tým ve svém návrhu přetvořil venkovní prostor centra Alzheimer Home Zlín na bezpečné a přístupné místo, které přinese radost jak klientům Alzheimer Home, tak i předškolním dětem ze skupiny Brouček, která sídlí ve stejných prostorech a slouží především zaměstnancům domova.

Inspirací se stal návrat ke kořenům života, díky čemuž by vznikl kurník a králíkárna pro zvířata. Studenti se zaměřili také na bezbariérovost a bezpečnost pohybu po zahradě včetně interaktivních hracích prvků a vyvýšených záhonů.

Tým, který skončil na druhém místě, se věnoval komunikační kampani pro Krajskou galerii výtvarného umění ve Zlíně. Jejich návrh zahrnoval vytvoření sociálních sítí a dalších online kanálů. Kromě toho studenti vytvořili inovativní koncept únikové hry během dění, která by byla tématicky spojena s aktuální výstavou.

Na třetím místě se umístil tým, který pracoval na zadání Eurodesku – Evropské informační sítě pro mládež. Zadání této organizace bylo velmi široké, nabídlo studentům možnost zlepšit okolí, ve kterém žijí, bez přesnějšího zadání pomocí fondu Evropský sbor solidarity. Téma se mělo týkat jedné nebo více z oblastí priorit fondu: digitalizace, participace, udržitelnost a inkluze. Tým vytvořil inovativní vzdělávací program pro děti z dětského domova, který je pomůže nasměrovat v jejich dalším životním a vzdělávacím směřování. Druhý tým, který si toto téma vylosoval, vymyslel aplikaci proti šikaně určenou dětem na základních školách, která by jim měla pomoci rozeznat, zda se nestali obětí šikany a jak se s tímto chováním vypořádat i v situacích, kdy nebudou mít důvěru svěřit se dospělým lidem ve svém okolí.

„Mně osobně se na Ideathonu líbí několik věcí, a jde to vlastně ruku v ruce s tou naší původní myšlenkou – setkávání lidí s jiným zaměřením. Vnímám jako velmi inspirativní a motivující setkávání lidí, kteří dělají něco jiného než já. Něco, v čem jsou zkrátka dobří a lepší, než jsem já, a od koho se mohu něco naučit. Jsem přesvědčený, že v budoucnu bude tady tento přesah do dalších témat mimo moji specializaci velkou výhodou a v dnešní době nástrojů poháněných umělou inteligencí zvláště. Je zkrátka potřeba mít povědomí o dalších věcech a umět se správně zeptat, pokud něco nevím. Tohle bude v budoucnu dovednost, po které budou zaměstnavatelé nebo zákazníci velmi prahnout,“ uvedl k soutěži Petr Jelínek, student Fakulty aplikované informatiky UTB, který před třemi lety společně se svým kolegou Filipem Tomešem s myšlenkou uspořádání této soutěže přišel a pravidelně se ho jako soutěžící také účastní. Letos se svým týmem skončil na třetím místě.

Během dvoudenní akce studenti absolvovali také dva inspirativní workshopy. První z nich byl veden lektorkou Anežkou Řepík, která představila koncept Design Thinking, tedy metody používané pro kreativní řešení problémů zaměřené zejména na koncového uživatele. Tématem tohoto workshopu bylo prozkoumání a aplikace principů designového myšlení. Druhý workshop na téma elevator pitch, tedy prezentační metody primárně zaměřené na získání investora během krátké doby, byl moderován Vojtou Krmíčkem, projektovým manažerem mezinárodního startup akcelérátoru StarCube.

Soutěže se zúčastnily téměř čtyři desítky studentů a jejich výkony byly velmi vyrovnané. Porotci i sami účastníci zhodnotili, že úroveň prezentovaných projektů rok od roku výrazně stoupá, a tak není nikdy do poslední chvíle jisté, kdo je favoritem soutěže.

Sponzorem této události bylo Technologické Inovační Centrum Zlín, agentura CzechInvest a

Eurodesk.

Vítězný tým ve svém návrhu přetvořil venkovní prostor centra Alzheimer Home Zlín na bezpečné a přístupné místo, které přinese radost jak klientům Alzheimer Home, tak i předškolním dětem ze skupiny Brouček, která sídlí ve stejných prostorech a slouží především zaměstnancům domova. Inspirací se stal návrat ke kořenům života, díky čemuž by vznikl kurník a králíkárna pro zvířata. Studenti se zaměřili také na bezbariérovost a bezpečnost pohybu po zahradě včetně interaktivních hracích prvků a vyvýšených záhonů.

Tým, který skončil na druhém místě, se věnoval komunikační kampani pro Krajskou galerii výtvarného umění ve Zlíně. Jejich návrh zahrnoval vytvoření sociálních sítí a dalších online kanálů. Kromě toho studenti vytvořili inovativní koncept únikové hry během dernisáže, která by byla tématicky spojena s aktuální výstavou.

Na třetím místě se umístil tým, který pracoval na zadání Eurodesku – Evropské informační sítě pro mládež. Zadání této organizace bylo velmi široké, nabídlo studentům možnost zlepšit okolí, ve kterém žijí, bez přesnějšího zadání pomocí fondu Evropský sbor solidarity. Téma se mělo týkat jedné nebo více z oblastí priorit fondu: digitalizace, participace, udržitelnost a inkluze. Tým vytvořil inovativní vzdělávací program pro děti z dětského domova, který je pomůže nasměrovat v jejich dalším životním a vzdělávacím směřování. Druhý tým, který si toto téma vylosoval, vymyslel aplikaci proti šikaně určenou dětem na základních školách, která by jim měla pomoci rozeznat, zda se nestali obětí šikany a jak se s tímto chováním vypořádat i v situacích, kdy nebudou mít důvěru svěřit se dospělým lidem ve svém okolí.

„Mně osobně se na Ideathonu líbí několik věcí, a jde to vlastně ruku v ruce s tou naší původní myšlenkou – setkávání lidí s jiným zaměřením. Vnímám jako velmi inspirativní a motivující potkávání lidí, kteří dělají něco jiného než já. Něco, v čem jsou zkrátka dobří a lepší, než jsem já, a od koho se mohu něco naučit. Jsem přesvědčený, že v budoucnu bude tady tento přesah do dalších témat mimo moji specializaci velkou výhodou a v dnešní době nástrojů poháněných umělou inteligencí zvláště. Je zkrátka potřeba mít povědomí o dalších věcech a umět se správně zeptat, pokud něco nevím. Tohle bude v budoucnu dovednost, po které budou zaměstnavatelé nebo zákazníci velmi prahnout,“ uvedl k soutěži Petr Jelínek, student Fakulty aplikované informatiky UTB, který před třemi lety společně se svým kolegou Filipem Tomešem s myšlenkou uspořádání této soutěže přišel a pravidelně se ho jako soutěžící také účastní. Letos se svým týmem skončil na třetím místě.

Během dvoudenní akce studenti absolvovali také idva inspirativní workshopy. První z nich byl veden lektorkou Anežkou Řepík, která představila koncept Design Thinking, tedy metody používané pro kreativní řešení problémů zaměřené zejména na koncového uživatele. Tématem tohoto workshopu bylo prozkoumání a aplikace principů designového myšlení. Druhý workshop na téma elevator pitch, tedy prezentační metody primárně zaměřené na získání investora během krátké doby, byl moderován Vojtou Krmičkem, projektovým manažerem mezinárodního startup akcelérátoru StarCube.

Soutěže se zúčastnily téměř čtyři desítky studentů a jejich výkony byly velmi vyrovnané. Porotci i sami účastníci zhodnotili, že úroveň prezentovaných projektů rok od roku výrazně stoupá, a tak není nikdy do poslední chvíle jisté, kdo je favoritem soutěže.

Sponzorem této události bylo Technologické Inovační Centrum Zlín, agentura CzechInvest a Eurodesk.

<https://www.utb.cz/aktuality-akce/ideathon-utb-zna-sve-viteze>