

Ideathon ocenil aplikace TULgether a Linserka HUB. Sportem a kulturou propojují mladé lidi

21.4.2026 - Lukáš Jokl, Adam Pluhař | Technická univerzita v Liberci

Jak dostat mladé lidi ke sportu, kultuře nebo zdravějším návykům? Studenti v Liberci na to měli 24 hodin. Do šestého ročníku soutěže Liberec Ideathon se zapojilo 63 středoškoláků a vysokoškoláků, kteří přišli s konkrétními a nápaditými řešeními pro region. Porotu nejvíce zaujaly aplikace TULgether, kterou navrhl tým našich mechatroniků, a Linserka HUB.

Jednadvacet studentských týmů si na Ideathonu rozdělilo čtyři výzvy od partnerů z veřejné správy i vzdělávací sféry – Libereckého kraje, Technické univerzity v Liberci a měst Liberce a Jablonce nad Nisou.

„Vidím to jako skvělou příležitost dát mladým lidem šanci promluvit do dění okolo nás. Věřím, že nápady z Ideathonu najdou v Libereckém kraji uplatnění,“ zdůraznil hejtman Martin Půta.

Organizátoři z Agentury regionálního rozvoje, CzechInvestu a Libereckého kraje ve vratislavickém Kulturním centru 101010 postavili před mladé lidi úkoly, které ovlivní kvalitu života v regionu. Týmy vymýšlely projekty týkající se zdravotní gramotnosti mladé generace, zvýšení atraktivity vysokoškolského vzdělání u středoškoláků, rozvoje komunitního života kolem centra Linserka nebo oslovení mladé generace při oslavách 160 let města Jablonce nad Nisou.

Jak na budování komunit. Pro sportovce i kreativce

Vítězství ve vysokoškolské kategorii patřilo týmu Girlboss z Fakulty mechatroniky, informatiky a mezioborových studií TUL (FM) ve složení: Lucie Farská, Aneta Červová, Monika Křenková a Jan Novák. Studující porotu přesvědčili promyšleným návrhem aplikace TULgether. Ta má sportujícím vysokoškolákům usnadnit hledání parťáků pro společné aktivity a podpořit tak zdravý komunitní život studentů.

„Motivuje nás vědomí, že můžeme vymýšlet a tím něco v regionu změnit. Svým vrstevníkům bychom účast jen doporučili: Nebojte se to zkusit, pojdte do toho naplno,“ shodli se členové nejúspěšnějšího týmu. Na FM studují informační technologie. A jejich návod na vítězství? *„Vybrat si téma, které vás baví!“*

„Téma vycházelo z opravdu existujícího problému, který trápí nejen členy týmu, ale i jejich kamarády a spolužáky. Tým si to potvrdil z desítek odpovědí na rozeslané dotazníky. Viděla jsem pak velký zápal a nadšení hledat řešení. Navržená aplikace má určitě potenciál,“ zmínila Jana Vitvarová, proděkanka FM, která během Ideathonu působila jako odborný mentor.

Ve středoškolské kategorii vyhrál tým Bambája ze Střední průmyslové školy v Liberci. Studenti Jakub Jezbera, Adéla Jiroušková a Oliver Morávek přišli s funkčním prototypem aplikace LinserkaHUB. Mohla by se stát hlavním informačním kanálem nového kulturního a kreativního centra Linserka, přivádět do něj návštěvníky a zároveň podporovat propojování místní kreativní komunity.

Porota ocenila i tým Daniela Březiny a Nelly Pražákové s projektem Questora. Zaměřili se na podporu zdravějšího životního stylu mladé generace. Návrh vychází z principu tzv. „side questů“,

tedy drobných výzev, které znají mladší generace z herního prostředí. Tyto výzvy motivují uživatele k plnění úkolů.

„Uvědomili jsme si, že mladí lidé aktivně nevyhledávají informace o zdraví. Chtěli jsme proto jít jinou cestou – motivovat je k pohybu a zdravějším návykům skrze úkoly, ve kterých se mohou hecovat s kamarády,“ popisuje Daniel Březina.

Vysokoškolské ocenění poroty získal tým Terezy Sedláčkové, Veroniky Havlové a Hany Štekllové za návrh inkluzivního projektu pro kulturní centrum Linserka. Jejich koncept stojí na interaktivní výstavě, která by zpřístupnila umění lidem s handicapem a zároveň nabídla nový zážitek široké veřejnosti.

Projekt pracuje s principem zapojení všech smyslů a umožňuje návštěvníkům vnímat prostor jinak – například prostřednictvím prohlídek se zakrytým zrakem nebo vedených osobami s různými typy handicapu. Součástí návrhu je také dlouhodobější proměna prostoru, včetně inkluzivnější navigace, a zapojení místní mladé umělecké komunity.

Od nápadu k realizaci Liberec Ideathon opět ukázal, že mladí lidé dokážou přijít s překvapivě promyšlenými a praktickými řešeními. Nyní je na organizátorech a partnerech soutěže, zda se podaří studentské nápady převést do praxe.

To se rýsuje například u loňského vítězného projektu zaměřeného na zatraktivnění Krajské vědecké knihovny v Liberci. Úniková online hra s postavou Johanna Gutenberga by se měla během letošního roku začít vyvíjet ve spolupráci studentek s týmem knihovny.

Lukáš Jokl
Adam Pluhař

<https://tuni.tul.cz/a/ideathon-ocenil-aplikace-tulgether-a-linserka-hub-sportem-a-kulturou-propojuji-m-lade-lidi-167749.html>