

Populární soutěž Robogames na Fakultě aplikované informatiky

1.2.2024 - | Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Soutěžní prostředí nabídlo příležitost budoucím inženýrům představit své konstrukční i programátorské dovednosti. „Byli jsme svědky fascinujícího souboje robotů, které vytvořili naši talentovaní účastníci. Každý robot v sobě nesl špetku geniality svých tvůrců,“ uvedl hlavní organizátor dr. Tomáš Dulík.

Roboti, složení ze stavebnic, byli vysláni do soutěže v disciplínách Robosumo, Mini-robosumo, Sledování čáry a Robot uklízeč. Každá disciplína byla rozdělena do dvou kategorií – mladší 15 let a starší 15 let. U Sledování čáry a Robota uklízeče bylo dále děleno podle složitosti robota, což přineslo nový rozměr do soutěže.

Letošní ročník disciplíny Robosumo do 15 let ovládl Ondřej Reichel, starší kategorii vévodil Jakub Mareček. Menší verzi této disciplíny kraloval Zdeněk Vojtěšek, který si odnášel cenu za první místo do 15 let. Vít Pernica naopak pokořil své soky ve starší kategorii. Martin Ševčík si pohodlně dokráčel k vítězství v disciplíně sledování čáry s využitím jednodušší sensorové sestavy, mezi žáky vévodil Petr Kozák. Disciplínu se složitější sensorovou sestavou oponovali Jakub Šifalda mezi žáky a Tomáš Vybíhal mezi studenty a dospělými. Poslední kategorie Robot uklízeč patřila Filipu Turkovi, starší varianty ovládl Martin Hanáček a tým ve složení Lukáš Navrátil, Jakub Konečný a Michal Březňák.

Cílem akce bylo nejenom povzbudit kreativitu a inovaci mezi dětmi a mládeží, ale také podporovat zájem o robotiku a programování. „*Chceme, aby každý účastník odcházel nejen s krásnými vzpomínkami, ale také s novým nebo posíleným zájmem o technologii,*“ dodal dr. Tomáš Dulík.

Stále rostoucí popularita robotických kroužků na školách svědčí o rostoucím zájmu o technologické obory. Školy začínají začleňovat robotiku a informatiku do svých osnov, což pomáhá mladým talentům rozvíjet svůj potenciál a připravovat se na budoucnost v digitálním světě.

„Robogames je akce, která nejenom nabízí zábavu a soutěživost, ale také vytváří prostor pro vzdělávání a rozvoj technických dovedností u mladé generace. Víťame každého, kdo má zájem o svět robotiky a chce se podílet na budoucím inovačním příběhu,“ říká docent Jiří Vojtěšek, děkan Fakulty aplikované informatiky.

Soutěžní prostředí nabídlo příležitost budoucím inženýrům představit své konstrukční i programátorské dovednosti. „*Byli jsme svědky fascinujícího souboje robotů, které vytvořili naši talentovaní účastníci. Každý robot v sobě nesl špetku geniality svých tvůrců,*“ uvedl hlavní organizátor dr. Tomáš Dulík.

Roboti, složení ze stavebnic, byli vysláni do soutěže v disciplínách Robosumo, Mini-robosumo, Sledování čáry a Robot uklízeč. Každá disciplína byla rozdělena do dvou kategorií – mladší 15 let a starší 15 let. U Sledování čáry a Robota uklízeče bylo dále děleno podle složitosti robota, což přineslo nový rozměr do soutěže.

Letošní ročník disciplíny Robosumo do 15 let ovládl Ondřej Reichel, starší kategorii vévodil Jakub Mareček. Menší verzi této disciplíny kraloval Zdeněk Vojtěšek, který si odnášel cenu za první místo do 15 let. Vít Pernica naopak pokořil své soky ve starší kategorii. Martin Ševčík si pohodlně dokráčel k vítězství v disciplíně sledování čáry s využitím jednodušší sensorové sestavy, mezi žáky vévodil Petr

Kozák. Disciplínu se složitější sensorovou sestavou oponovali Jakub Šifalda mezi žáky a Tomáš Vybíhal mezi studenty a dospělými. Poslední kategorie Robot uklízeč patřila Filipu Turkovi, starší varianty ovládl Martin Hanáček a tým ve složení Lukáš Navrátil, Jakub Konečný a Michal Březňák.

Cílem akce bylo nejenom povzbudit kreativitu a inovaci mezi dětmi a mládeží, ale také podporovat zájem o robotiku a programování. *„Chceme, aby každý účastník odcházel nejen s krásnými vzpomínkami, ale také s novým nebo posíleným zájmem o technologii,“* dodal dr. Tomáš Dulík.

Stále rostoucí popularita robotických kroužků na školách svědčí o rostoucím zájmu o technologické obory. Školy začínají začleňovat robotiku a informatiku do svých osnov, což pomáhá mladým talentům rozvíjet svůj potenciál a připravovat se na budoucnost v digitálním světě.

„Robogames je akce, která nejenom nabízí zábavu a soutěživost, ale také vytváří prostor pro vzdělávání a rozvoj technických dovedností u mladé generace. Víťame každého, kdo má zájem o svět robotiky a chce se podílet na budoucím inovačním příběhu,“ říká docent Jiří Vojtěšek, děkan Fakulty aplikované informatiky.

<https://www.utb.cz/aktuality-akce/popularni-soutez-robogames-na-fakulte-aplikovane-informatiky>