

Dračí doupě nebo úniková hra? Vítězové Ideathonu navrhli cesty, jak přiblížit Krajskou vědeckou knihovnu v Liberci mladým

16.4.2025 - Marie Kubínová | Krajský úřad Libereckého kraje

Minulý týden se v Kulturním centru 101010 ve Vratislavicích nad Nisou uskutečnil pátý ročník 24hodinového maratonu nápadů Liberec Ideathon. Zapojilo se téměř šedesát studentů ze sedmi středních škol Libereckého kraje a Technické univerzity v Liberci.

Organizátory byly již tradičně Agentura regionálního rozvoje a regionální kancelář CzechInvestu, partnery Liberecký kraj, Statutární město Liberec a Technická univerzita v Liberci. Společně chtějí tyto organizace motivovat mladou generaci k aktivnímu zájmu o dění v regionu, podpořit jejich tvůrčí přístup a navázat kontakt mezi studenty, firmami a institucemi.

Za úkol měli soutěžící přijít s návrhy, jak přiblížit služby krajské knihovny středoškolákům, jak efektivněji propojovat sociální podniky v kraji s experty, jak by mohl vypadat chytrý asistent na webu města Liberec nebo jak by mohla společnost Preciosa udržitelně využívat křišťálové sklo druhé jakosti.

V kategorii středních škol porotu nejvíce zaujal tým Copak jmelí... ale jmelí studentů z gymnázií Jeronýmova, Frýdlant a Tanvald. Jejich návrh proměňuje knihovnu v prostor pro deskovou hru Dungeons & Dragons, která podle nich přirozeně podporuje fantazii, čtenářství i týmovou spolupráci. „Z výhry máme radost a věříme, že se brzy budeme moct s knihovnou domluvit na realizaci našeho projektu,“ říká Eliška Krausová z víceletého gymnázia Jeronýmova.

Kategorii studentů TUL ovládl tým Maliar z Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické. Projekt s názvem Únikem k poznání přináší návštěvníkům knihovny zajímavý bonus v podobě interaktivní hry založené na postavě Johanna Gutenberga. Vynálezce knihtisku provede návštěvníky zábavnou a edukativní formou světem knih. Oba vítězné týmy si odnesly šek v hodnotě 45 000 Kč.

Ocenění poroty

Zvláštní ocenění poroty a finanční odměnu ve výši 15 000 Kč získaly dva projekty s výrazným společenským přesahem. Návrh týmu Tronohá džidla s názvem Šance přinesl propojení sociálních podniků s odborníky na palčivá témata, projekt Doteč světla týmu Ideahive zase našel využití křišťálových komponent pro nápisy v Braillově písmu ve veřejném prostoru a v institucích.

„Shodli jsme se, že rozhodování o vítězích bylo letos velmi těžké. Já osobně bych si přála mít všechny soutěžící u nás na úřadě, a nejen tam, ale i v dalších veřejných institucích a ve firmách, protože jejich svěžest, kreativita a schopnosti jsou opravdu obdivuhodné,“ ocenila studenty Anna Provazníková, radní Libereckého kraje pro resort sociálních věcí.

Ideathon má reálný dopad

Liberec Ideathon se za pět let své existence stal respektovanou platformou pro podporu inovací a kreativního myšlení u mladých lidí. A nezůstává jen u nápadů. Dva projekty z loňského ročníku se již brzy promění v realitu. Jeden přinese díky spolupráci Libereckého kraje a studentek FUA TUL osvětu v oblasti duševního zdraví, druhý pak turistickou zážitkovou aplikaci s názvem Jak polapit Krakonoše, vyvinutou pro značku Crystal Valley.

„Výzvy vybíráme tak, aby byly opravdu realizovatelné. Po skončení soutěže podporujeme vyzývatele se studenty, aby na projektech dál pracovali, a je vidět, že to přináší výsledky. Soutěžící z minulých ročníků dnes rozjíždějí vlastní projekty, zakládají start-upy nebo se Ideathonu účastní jako mentoři,“ uzavírá za organizátory Lukáš Jokl z Agentury regionálního rozvoje.

<https://www.kraj-lbc.cz/aktuality/draci-doupe-nebo-unikova-hra-vitezove-ideathonu-navrhli-cesty-jak-priblizit-krajskou-vedeckou-knihovnu-v-liberci-mladym-n579827.htm>