

Robot BOTT-E: Nový interaktivní maskot spojuje robotiku, design i marketing

12.2.2026 - | Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Nového propagačního robota s názvem UTB BOTT-E dnes představili studenti a studentky v robotické laboratoři Fakulty aplikované informatiky (FAI) Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Jak už sám název napovídá, nechali se studenti při názvu inspirovat v minulosti typickým produktem Zlína - botami (BOTT-E/BOTY).

Robot vznikl jako výsledek mezioborové spolupráce Fakulty aplikované informatiky (FAI), Fakulty multimediálních komunikací (FMK) a Fakulty managementu a ekonomiky (FaME) v rámci projektu IGA-K Trinity. Cílem bylo vytvořit reprezentativní, technologicky pokročilé a zároveň prakticky využitelné řešení pro prezentaci univerzity na veřejných akcích.

„UTB BOTT-E je ukázkou toho, že propojení techniky, kreativity a marketingu může přinést skutečně funkční výsledek s vysokou přidanou hodnotou. Projekt má navíc silný edukativní přesah díky spolupráci studentů napříč obory,“ uvádí Štěpán Dlabaja, garant projektu.

Na vývoji robota se podílel celkem dvanáctičlenný tým složený ze studentů a studentek tří fakult, akademiků a vědeckých pracovníků, kteří projektu věnovali více než tisíc hodin dobrovolné práce. Celkově studenti na projektu pracovali po dobu jednoho a půl roku – od prvotních návrhů, přes 3D modelování, až po samotnou výrobu a programování. Výsledkem je funkční vzorek postavený na mobilní robotické platformě Omron s plně demontovatelnou nástavbou, kterou lze rychle rozložit, převézt a opět sestavit.

„Největší výzvou projektu bylo nalezení vyváženého kompromisu mezi původní designérskou vizí a reálnou technickou i finanční proveditelností, jelikož některé navrhované koncepty se ukázaly jako příliš náročné. Další podstatnou výzvou byla koordinace práce v řešitelském týmu, kde se často střetávaly rozdílné pohledy studentů z různých fakult,“ upřesňuje Aleš Mizera z řešitelského týmu.

Klíčovou předností řešení je modularita – jak konstrukční, tak softwarová. Robot je připraven na budoucí rozšiřování o nové světelné panely, displeje, senzory, zvukové prvky i další interakční scénáře. Softwarová architektura umožňuje průběžné aktualizace obsahu a přizpůsobení konkrétním typům akcí. UTB BOTT-E je navržen jako aktivní komunikační partner v prostoru. *„Může navigovat návštěvníky, poskytovat informace o studiu a univerzitě, umí spouštět multimediální obsah a interaktivní prvky a podporuje minihry a AR fotopoint,“* dodává Štěpán Dlabaja.

Robot bude po úvodním namapování prostoru fungovat autonomně v prostředí, ve kterém se pohybuje. Uživatel s ním komunikuje prostřednictvím rotačního snímače polohy, který slouží k ovládání aplikace zobrazené na displeji robota.

„Robot tak rozšiřuje možnosti univerzitní prezentace na veletržích, dnech otevřených dveří, konferencích, výstavách i reprezentačních akcích. Současně představuje inspiraci pro další interdisciplinární projekty na UTB,“ doplňuje děkan FAI Jiří Vojtěšek.

<https://www.utb.cz/aktuality-akce/robot-bott-e-novy-interaktivni-maskot-spojuje-robotiku-design-i-marketing>