

Hackathon ve Dvoře Králové nad Labem ovládly nápady studentů

29.2.2024 - | CzechInvest

Hackathon odstartoval úvodními prezentacemi, jejichž cílem bylo seznámit týmy s demografickými daty o městě a také představit různé přístupy k podpoře podnikání, které již úspěšně fungují v jiných regionech. Poté se týmy pustily do bezmála šestihodinové práce s cílem vytvořit vlastní projekt nebo návrh, jak pomoci městu v oblasti podpory podnikání a podnikavosti. Po celý den jim byli k ruce zkušení mentoři z různých oblastí. Zatímco čtyři z týmů své projekty zasadily do prostředí areálu MěVaK, jeden tým se zabýval možným využitím Sochorovy vily.

Jednotlivé návrhy posoudila odborná porota, v níž zasedli: René Samek, ředitel odboru inovací agentury CzechInvest, Jiří Janků, ředitel Pardubického podnikatelského inkubátoru, Adam Valenta, radní Královéhradeckého kraje a místostarostové města Dvůr Králové nad Labem Jan Helbich a Vítězslav Šturma. Každý z týmů měl tři minuty na prezentaci svého projektu a následně pět minut na doplňující dotazy poroty, která hodnotila splnění zadání i formu prezentace.

Vítězem hackathonu se nakonec stal jeden z týmů královédvorského gymnázia s návrhem přebudovat areál MěVaKu na multikulturní dům, kde by se nacházely kanceláře a provozovny pro začínající podnikatele a také multifunkční sál pro pořádání sportovních a kulturních akcí se zapojením dalších podnikatelů ve městě. Těsně druhý skončil tým Střední průmyslové školy a střední odborné školy Dvůr Králové nad Labem se svým projektem přebudovat areál MěVaKu na veřejný prostor s kulturním volnočasovým centrem a jevištěm. Třetí byl opět tým z gymnázia s projektem vybudovat z areálu MěVaK sportovně odpočinkový wellness areál.

Všichni medailisté si mezi sebou rozdělili finanční odměnu v celkové hodnotě 31 tisíc Kč, kterou věnovaly Královéhradecký kraj a agentura CzechInvest, drobné ceny si odnesli také členové týmů na čtvrtém a pátém místě. „O vítězi nakonec rozhodlo větší splnění primárního zadání – tedy rozvoj podnikavosti a větší důraz na ekonomickou návratnost. V případě druhého projektu nás velmi silně oslovil nápad otevřeného jeviště, využití prostoru jako například alternativy k Hankovu domu,“ uvedl za porotu krajský radní Adam Valenta.

Spokojenost panovala i s průběhem hackathonu. „Přihlásilo se více týmů, než jsme očekávali, a překvapily nás nejen kvalitou nápadů, ale i kvalitou vystupování. Obdiv si zaslouží zejména studentské týmy, které vystoupily před náročným publikem a obhájily své záměry,“ poznamenal projektový manažer CzechInvestu Tomáš Tázlar a pokračoval: „Vítězný tým správně pochopil zadání a svůj záměr vhodně zasadil do prostředí města. Kdyby se jeho projekt podařilo realizovat, ať už na vybraném místě nebo jinde, tak by to mohlo mít pro město velkou přidanou hodnotu.“

Jak potvrdili zástupci města Dvůr Králové nad Labem, podnětné jsou všechny prezentované projekty. „I s ohledem na omezený čas, který měly jednotlivé týmy na zpracování svých nápadů, je v nich obdivuhodné množství myšlenek, které bychom mohli v budoucnu realizovat. Nicméně z tohoto pohledu jsou pro rozvoj města podnětné všechny představené projekty,“ poznamenal starosta Jan Jarolím, který hodnotil královédvorský hackathon jako velmi úspěšný. „Akce splnila přesně to, co jsme očekávali, získali jsme první podněty, které mohou vést k investicím ve vybraných lokalitách, případně tyto lokality pozměnit. I proto jsem přesvědčen, že to nebyl poslední soutěžní hackathon, ale že další budou ve Dvoře Králové nad Labem následovat,“ dodal starosta Jan Jarolím.

<https://www.czechinvest.org/cz/Homepage/Novinky/Unor-2024/Hackathon-ve-Dvore-Kralove-nad-Labem-ovladly-napady-studentu>