

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



16. 04. 2025 15:04

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, partneři 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.

### **Knihovna jako herní svět i únikovka**

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 Dotek 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 vyzyvatele 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.