

Mezinárodní Hackathon pro udržitelná přeshraniční řešení v Zittau zaměřený na udržitelnost zná své vítěze



13. 05. 2025 13:28

Zittau, 12. května 2025 – O víkendu od pátku 9. května do neděle proběhl v německém Zittau úspěšný přeshraniční trojzemní Hackathon s tématem udržitelnosti. Akce se zúčastnili především studenti a další jedinci pobývající na území České republiky, Polska a Německa, kteří po dobu 48 hodin intenzivně pracovali na inovativních řešeních aktuálních environmentálních výzvách.

Vítězem hlavní ceny soutěže se stal mezinárodní tým kombinující studenty z české a polské strany, kde stranu českou reprezentovala studentka FT TUL z Liberce Iaroslava Kalugina. Jejich vzdělávací platforma podporující povědomí o environmentálních otázkách s názvem FlowApp zaujala porotu svou originalitou a potenciálem pro reálné využití. Druhé místo obsadili čeští studenti Marián Mareš a Matěj Hrabal, kteří vymysleli řešení propojující farmáře a nové technologie ve formě digitálního ekosystému AGRION. Všechny prezentované nápady prokázaly vysokou úroveň kreativity a odborných znalostí.

„Byla nám přidělena oblast kolem řeky Mandavy v Žitavě, která pravidelně čelí environmentálním a ekologickým problémům, zejména povodním. Cílem našeho projektu bylo zvýšit povědomí o této situaci a zapojit lidi – především mladé – do aktivního vnímání a vztahu k samotné řece. Náš koncept spočíval ve vytvoření vzdělávací platformy, která by environmentální vzdělávání učinila názorným, praktickým a zábavným. Chtěli jsme přiblížit vědu, fyziku, ekologii a udržitelnost běžným lidem skrze herní zážitky. Myšlenkou bylo integrovat fyzické stanice do městské krajiny podél řeky a propojit je s digitálními nástroji (QR kódy vedoucí do aplikace). Pomocí této platformy může uživatel zábavnou formou experimentovat s různými scénáři (například: „Když začne pršet X kilometrů odsud, za jak dlouho dorazí vlna a 'zničí' město?“ nebo „Zkus umístit překážky do řeky a sleduj, jak

změna proudu ovlivní tvar pramene“), dozvědět se o historii oblasti, o způsobech, jak předcházet ekologickým problémům, o významu drobných činů a o tom, jaký dopad může mít jednotlivec – a mnoho dalšího. Tento projekt v podstatě slouží jako znalostní centrum i hra zároveň.“, říká o vítězném projektu FlowApp jeho spoluautorka Iaroslava Kalugina.

Organizátoři plánují s vítěznými i dalšími zajímavými projekty dále pracovat. Budou představeny relevantním firmám s cílem nalézt pro ně praktické uplatnění a podpořit tak přeshraniční ekosystém v oblasti udržitelnosti.