**Výsledky mistrovství náctiletých vývojářů – užitečné inovace vymysleli za 24 hodin**

**BRNO, 10. PROSINCE 2024 – Mladé technologické mozky ze středních škol napříč Českem se na konci listopadu utkaly v 6. ročníku AT&T HACKATHONu Junior v Brně. Za den a noc studenti zvládli přijít s inovacemi, které mohou přispět k lepší digitální budoucnosti nás všech.**

**Absolutním vítězem technologického maratonu se stal tým Merkury ze Střední školy filmové, multimediální a počítačových technologií Zlín.** Jeho členové během 24hodinové akce vymysleli a naprogramovali interaktivní hru, která hráče seznamuje se základy kyberbezpečnosti na síti, ukazuje možná rizika práce s počítačem a jak se online útokům bránit. Porota počin náctiletých ajťáků ocenila také cenou za nejlepší nápad.

„Tito studenti jsou budoucností vývojářských firem. U počítačů netráví hodiny ‚pařením her‘, ale zkouší možnosti technologií, objevují a vymýšlí. A přesně o tom je i dvoudenní ‚mistrovství‘. Účastníci v doprovodu svých pedagogů mají k dispozici moderní technologie i odborníky v roli mentorů a je úžasné sledovat, co s tím za minimum času dokáží. Letos jsme téma soutěže zaměřili na řešení výzev, které se dotýkají umělé inteligence, kyberbezpečnosti nebo zlepšení života uvnitř budov, a viděli jsme celkem 15 středoškolských týmů, které během 24 hodin od stolu navrhly vlastní prototypy, zvyšující kvalitu života širokým skupinám lidí,“ uvedl za realizátory akce Petr Novák, Product Owner ze společnosti AT&T GNS Czech Republic.

Celorepublikovou soutěž středoškoláků v programování a řešení technických problémů uspořádalo brněnské AT&T ve spolupráci s neziskovou organizací JA Czech už pošesté. V prostorách Střední školy informatiky, poštovnictví a finančnictví se 28.-29. listopadu utkalo 67 mladých IT nadějí v maximálně pětičlenných skupinkách.

Přes dvě desítky hodin vkuse a s minimálním odpočinkem byli účastníci hackathonu ponořeni do svých projektů, přesto byla akce nabita nápady a energií. Na místě měli soutěžící k dispozici mnoho různých technologií, zařízení i programů, s jejichž využitím jim pomáhali zkušení odborníci z AT&T, partnerských firem a institucí. „Svou intenzitou patří soutěž k těm náročnějším, ale pro všechny zúčastněné je ohromnou zkušeností a vkladem do budoucna. Pokaždé nás překvapí, jaké super nápady a konkrétní inovace mladí lidé v rámci zadaných témat vymyslí, dřímá v nich ohromný potenciál. Porota složená z IT a byznys profesionálů tentokrát ocenila celkem čtyři týmy. Ti nejlepší studenti vyhráli vouchery na zakoupení elektroniky dle vlastního výběru v hodnotě až 20 tisíc korun,“ popsal Martin Smrž, ředitel vzdělávací organizace JA Czech.

**Týmy oceněné v AT&T HACKATHON Junior 2024:**

**1. místo + cena za nejlepší nápad: tým Merkury ze Střední školy filmové, multimediální a počítačových technologií Zlín** (interaktivní počítačová hra pro učení kyberbezpečnosti)

**2. místo + cena za nejlepší prezentaci: tým CloudCrew z Gymnázia a Obchodní akademie Orlová** (aplikace pro uchovávání účtenek, faktur a informací o spotřebičích na jednom místě, šetří životní prostředí, hlídá dobu záruky, servisu a pomáhá prodlužovat životnost věcí)

**3. místo: tým BinaryBandits ze Střední průmyslové školy Emila Kolbena Rakovník** (projekt elektronických školních rozvrhů – cenově dostupných displejů na bázi elektronického inkoustu, které jsou rozmístěny ve třídách a reagují na aktuální změny ve výuce.

**Cena za nejlepší technické řešení: tým Koncentrovaná prestiž ze Střední průmyslové školy elektrotechniky a informatiky Ostrava** (zařízení detekující pohyb lidí ve vnitřních prostorách, například v muzeu: návštěvník interaktivní expozice s aplikací v telefonu, která ho výstavou provází).

**KONTAKT PRO MÉDIA:**

**Mgr. Eliška Crkovská\_mediální konzultant**

****

**+420 605 218 549,** **eliska@pearmedia.cz**

**JA CZECH,** [**www.jaczech.org**](http://www.jaczech.org)

**JA Czech** je obecně prospěšná vzdělávací organizace založená Tomášem Baťou, která již od roku 1992 realizuje na českých školách ucelenou koncepci nadstandardního vzdělávání. Formuje podnikatelské myšlení a finanční gramotnost mladých lidí, propojuje je s lidmi z praxe a pomáhá nastartovat jejich úspěšnou profesní kariéru. Ve spolupráci se školami vytváří příznivé a motivující prostředí pro rozvoj osobních dovedností v rámci podnikatelského vzdělávání studentů i učitelů. Stěžejního projektu JA Studentská firma, se závěrečným veletrhem JA STUDENTSKÁ FIRMA ROKU, se každoročně účastní tisíce středoškoláků.

[**AT&T**](https://www.corp.att.com/worldwide/att-you-czech-republic/) **v České republice**

Brněnské Centrum servisní podpory AT&T (v Campus Science Park) se stalo strategickým globálním centrem zákaznických služeb, které podporuje velké nadnárodní klienty, včetně infrastruktury v USA. Klienti mohou využívat špičkové portfolio zahrnující služby v oblasti mobility, sítí, zabezpečení sítí, cloudu, hostingu, hlasových služeb, sjednocené komunikace a aplikací. Brněnský tým zaměstnanců řeší nejsložitější problémy zákazníků z celého světa.

[**AT&T BELIEVES**](https://about.att.com/csr/believes.html)

AT&T Believes℠ je celofiremní, lokalizované úsilí, které spojuje nadšení, kreativitu a zdroje zaměstnanců AT&T s dlouholetými vztahy mezi AT&T a externími organizacemi, s cílem pozitivně ovlivnit dění ve světě. V současné době se AT&T Believes zaměřuje na místní občanské iniciativy, které pomáhají lidem rozvíjet příležitosti v oblasti vzdělávání, kariéry a kvality života tím, že překlenou digitální propast, získají pracovní dovednosti pro budoucnost a naplnění základních potřeb v době krize.

