

Open Data Hackathon 2020: Vítězná aplikace mapuje skatespoty

Hradec Králové 26. října 2020: Druhý ročník programátorské soutěže Open Data Hackathon se uskutečnil ve dnech 21. a 22. října 2020 a zúčastnilo se ho osm studentských týmů. Vítězným projektem se stala aplikace Skatepoint mapující oficiální i neoficiální skatespoty, kterou vyvinul tým z hradecké Střední školy a vyšší odborné školy aplikované kybernetiky. Soutěž proběhla prostřednictvím online platformy.

Tématem letošního Open Data Hackatonu bylo využití otevřených dat veřejné správy ke zlepšení života ve městě či kraji. Soutěž pořádalo Technologické centrum Hradec Králové za podpory Královéhradeckého kraje, Pardubického kraje, Statutárního města Hradec Králové a dalších partnerů. Na prvním místě v Hackathonu se umístil tým ze Střední školy a vyšší odborné školy aplikované kybernetiky s aplikací, která umožňuje hledat a přidávat skatespoty. Druhé místo patří Střední škole informatiky a ekonomie Delta Pardubice s aplikací sledující spoje a zpoždění hromadné dopravy. Třetí místo pak obsadil tým z Vyšší odborné školy a Střední průmyslové školy Jičín s aplikací sloužící k lepší orientaci během epidemie koronaviru.

„Postupující vývoj technologií ukazuje, kde leží naše budoucnost. V soutěži Hackathon vidím obrovský potenciál, který podpoří mladé programátory, aby mohli naplno projeviti své schopnosti. Výsledkem je aplikace užitečná pro všechny. Současně tato událost ukazuje způsob, jak pracovat s otevřenými daty a může inspirovat i další milovníky moderních technologií,“ uvedla náměstkyně pro školství Martina Berdychová, která nad Hackathonem převzala záštitu.

Akce, která se měla konat v březnu tohoto roku, byla vzhledem k pandemii posunuta na podzim, a nakonec se uskutečnila přes online platformu. *„Jsme velmi rádi, že se nám podařilo Hackathon uspořádat i ve ztížených a neustále se měnících podmínkách. Věřím, že i v dnešní napjaté době je důležité, aby podobné aktivity pokračovaly, protože výsledné aplikace a výstupy mohou pomoci zlepšit život nás všech,“* doplnil Ondřej Zezulák, ředitel Technologického centra Hradec Králové.

Studentské týmy měly k dispozici otevřené datové sady, které poskytl Královéhradecký kraj, Hradec Králové a vesmírná agentura ESA-BIC Prague. Na základě těchto otevřených dat pak studenti během dvou soutěžních dnů programovali aplikace, které se svým využitím dotýkaly tří předem definovaných oblastí – občan bez bariér, turisticky přívětivý region a spokojený občan. Po celou dobu trvání Hackathonu mohli studenti využít konzultace se zkušenými mentory, kteří jim pomáhali řešit případné nejasnosti. Projekty nakonec hodnotila odborná porota, složená ze zástupců partnerů soutěže. Vítězné týmy obdržely věcné ceny od partnerů soutěže a také peněžitou odměnu a další podporu v rozvoji projektů.

Hlavními partnery soutěže byl Královéhradecký kraj, Pardubický kraj a Statutární město Hradec Králové. Další partneři: MV ČR, Univerzita Hradec Králové, ESA-BIC Prague, P-Pink, Unicorn, Cleo.one, Microsoft a V1 TV.

Pro více informací prosím kontaktujte:

Lucie Felcmanová

lucie.felcmanova@tchk.cz

+420 736 678 465

TECHNOLOGICKÉ CENTRUM Hradec Králové

TECHNOLOGICKÉ CENTRUM je obecně prospěšná společnost založená Statutárním městem Hradec Králové, která poskytuje pomoc jak začínajícím, tak již zkušeným podnikatelům. Společnostem s inovačním potenciálem nabízí pronájem kanceláří, prostor pro lehkou výrobu včetně základního vybavení a služeb. Poskytuje konzultace při zakládání nových společností, při tvorbě podnikatelských záměrů, rozvojových plánů a při řešení otázek průmyslově-právní ochrany, pomáhá také se zaváděním výsledků výzkumu a vývoje do praktického využití. Více na www.tchk.cz.