



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



SOUTĚŽ V TECHNICKÝCH ZRUČNOSTECH

28.6.2022, IT – kreativní/herní průmysl

Dne 28.6.2022 proběhla závěrečná prezentace a vyhlášení vítězů Soutěže v technických zručnostech se zaměřením na IT – kreativní/herní průmysl v prostorách CEROP Kolín. Do soutěže se přihlásilo celkem 5 soutěžních týmů ze škol: SOŠ informatiky a spojů a SOU Kolín, VOŠ, SPŠ a JŠ Kutná Hora, VOŠ a SOŠ Březnice a SOŠ managementu a grafiky Český Brod, celkový počet soutěžících byl 16.

Soutěž probíhala v období od 19.5.2022 do 24.6.2022, kdy měly jednotlivé týmy odevzdat výsledný produkt, aby měla hodnotící komise čas na jeho vyzkoušení. Zadáání soutěže bylo zpracováno odborníky z prostředí vývoje počítačových her a IT techniky a úkolem bylo vytvoření počítačové hry, či aplikace se zasazením do prostředí Středočeského kraje či se zaměřením na historii, významné osobnosti apod ze Středočeského kraje. V rámci této aktivity byl pro pedagogy zajištěn Workshop s odborníkem, který se konal 30.5.2022 v prostorách Profesního domu Univerzity Karlovy.

Všechny soutěžní týmy si zvolily vytvoření počítačové hry. Pedagogové středních škol byli poradci žáků při vývoji PC hry.

Studentům bylo soutěžní zadání předáno s dostatečným předstihem k vypracování soutěžního úkolu a také přípravě prezentace finálního produktu před porotou. Do 24.6.2022 museli své finální výrobky zaslat odborné porotě složené ze zástupců z oboru IT a herního průmyslu a předsedkyně KHK StČ.

Po zahájení soutěžního dne 28.6.2022 studenti z jednotlivých škol postupně představili jejich finální výrobek – hru, kterou představili odborné porotě a veřejnosti. V rámci prezentace zmínili nápad, rozdělení práce v týmu, samotnou realizaci, testování, problémy ve zpracování a zároveň neopomněli také nedostatky, které by ještě rádi vylepšili. Po každém odprezentování následovaly doplňkové otázky od porotců, případně rady ke zlepšení některých částí.

Následovalo hodnocení a vyhlášení vítězů včetně předání cen, diplomů a certifikátů o absolvování soutěže.

Výherci soutěže:

1. Část – Týmová soutěž

1. místo - SOŠ informatiky a spojů a SOU Kolín (Hniličková, Nagy, Hurta)
2. místo – VOŠ, SPŠ a JŠ Kutná Hora (Staněk, Bräutigam, Chochola, Zvolský)
3. místo – VOŠ a SOŠ Březnice (Špryňar, Šimek, Toman, Andrášek, Štulc, Šulda)

2. Část – Prezentační část soutěže

1. místo – Kamila Hniličková (SOŠ informatiky a spojů a SOU Kolín)
2. místo – Matěj Toman (VOŠ a SOŠ Březnice)
3. místo - Jan Staněk (VOŠ, SPŠ a JŠ Kutná Hora) a Jakub Černý (SOŠ managementu a grafiky Český Brod)

Každý účastník soutěže byl mimo jiné odměněn vstupenkou na konferenci Game Developer Session 2022, kde mohou týmy prezentovat své produkty. Konference je významnou prezentační akcí herního průmyslu v ČR.

Během celého dne bylo pro všechny účastníky soutěže zajištěno občerstvení, které bylo pořízeno v rámci projektu.



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY





EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání

MŠMT
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

