

#AimtecHackathon opět pomáhal. Zvítězila hra s daty, uspěla i chytrá lékovka a laser tag pro vozíčkáře

V Plzni se konal jubilejní desátý ročník programátorského klání organizovaného společností Aimtec. Smysl podtitulu Když kód pomáhá se podařilo naplnit i tentokrát.

Plzeň — Děti s poruchou pozornosti, senioři, sportovci na vozíku, vyučující i lidé trpící epilepsií. Právě na jejich podporu se zaměřili hackeři, kteří se od **20. do 22. března zúčastnili jubilejního desátého ročníku plzeňského #AimtecHackathonu s podtitulem Když kód pomáhá**. Sedmdesát účastníků čekalo osm technologických výzev od jednotlivců a neziskových organizací. V kulturním centru Moving Station strávili čas od pátečního podvečera do nedělního odpoledne. Kdo chtěl v noci spát, spal, kdo nechtěl, programoval. Hackerům radili zadavatelé výzev i mentoři a na celý průběh víkendového maratonu dohlížela porota. Na své si jako už tradičně přišla také veřejnost, kterou čekaly přednášky a program pro děti.

Projekty desátého ročníku: od bionické protézy po chytrou lékovku

Výzvy, které na účastníky čekaly, byly velmi různorodé. Soutěžní týmy se věnovaly například hře podporující snazší učení tvarů pro děti s poruchou pozornosti nebo se zaměřily na ovládání exoskeletu pro dolní končetinu, kde motor a neuronová síť asistují s pohybem do schodů. Vznikla také chytrá aplikace podporující keto dietu, která je důležitou součástí péče o lidi s epilepsií, a protéza ruky obohacená o senzory monitorující sílu stisku či teplotu.

Víkendový hackathon tentokrát **vyhrál tým 94AI, jehož „smart city hra” Dveře se zavírají zpracovává zábavnou formou data o plzeňské dopravě**. Zadavatelem výzvy byla **Správa informačních technologií města Plzně** a díky poskytnutým datům hra běží opravdu v reálném čase – promítá se tedy do ní pohyb skutečných tramvají po městě. *„Máme obrovskou radost! Líbila se nám možnost zpracovávat kamery a dostupná data, snažili jsme se vymyslet, jak to udělat, aby to bylo přínosné, zajímavé a aby to mělo přesah,”* zaznělo z týmu 94AI, který kromě hlavní ceny získal také cenu diváků.

Na 2. místě v rámci #AimtecHackathonu skončil tým PIKADOR s projektem Chytrá lékovka. Podnět pro výzvu přišel od Petra – jeho žena s epilepsií potřebuje brát léky pravidelně a dostávat upozornění, pokud je zapomené vzít. Během hackathonu tedy vznikl nejen návrh, ale i prototyp rotačního zásobníku na týdenní dávku léků, inspirovaný bubínkem revolveru a fungující offline i v tandemu s mobilní aplikací.

Společnost **Astrum Mobility** vyrábí elektrické vozíky „s DNA motorsportu“, k jejichž řízení stačí i jediný prst. Brzy je začnou používat handicapovaní hráči powerchair hokeje z plzeňského týmu SK Indians – a právě odtud vzešla výzva, která na #AimtecHackathonu vynesla **3. místo týmu Prestige**. Jejich projekt ukázal, že handicapovaným sportovcům lze snadno vymyslet nový způsob zábavy a umožnit jim zahrát si na vozíku laser tag.

Výzvy od neziskovek přilákaly sedmdesát účastníků

„Máme velkou radost z toho, jak jubilejní desátý ročník dopadl. Řada řešení, která během čtyřiceti hodin vznikla, byla připravena jít okamžitě do produkce. Díky tomu, že projekty často vznikají jako open source, jsou výsledky práce soutěžních týmů k dispozici každému, kdo je potřebuje. Registrace na hackerské klání #AimtecHackathonu se naplnily velmi brzy, a to je pro nás nejlepší důkaz toho, že mladí lidé jsou motivováni pracovat na projektech, které mají skutečný smysl,” popsala akci za Aimtec organizátorka **Petra Štekllová**.

#AimtecHackathon se skládal ze tří částí. Do části HackIT, kde přihlášení programátoři plnili výzvy, přispěly tématy také organizace **StropOFFka**, která vzdělává zrakově postižené děti, protetická společnost **Otto Bock ČR** a fyzioterapeutické **Centrum Na Dvorku**.

TechTalks a YoungHackers

Série přednášek pro veřejnost **TechTalks** byla druhou částí a během sobotního odpoledne nabídla čtveřici zajímavých řečníků. **Luboš Šmídl** z katedry kybernetiky Fakulty aplikovaných věd Západočeské univerzity v Plzni hovořil na téma Detekce kognitivních poruch z řeči, **Lukáš Kuhajda** ze startupu Sampling Human na téma Jak AI mění pravidla biologie a medicíny, **Filip Kirschner** ze společnosti Applifting představil Devět kruhů AI pekla a IT architekt **Zdík Kudrle** přiblížil Digitální transformaci v České televizi.

Programovou tečku za akcí udělala nedělní část **YoungHackers**, která přišla na řadu po vyhlášení výsledků HackIT, a programování představila těm nejmenším. **Středisko volného času RADOVÁNEK** děti zavedlo do světa robotiky a elektroniky, vzdělávací organizace **nvias** se zaměřila na Minecraft, Roblox a umělou inteligenci. **VOŠ a SPŠE Plzeň** přivezla chytré hračky, tým **Techmania Science Center** představil robopsa nebo autíčko ovládané pomocí kódu, Campo Arduino dorazilo s robotem mBot a díky **Logiscool Česká republika** děti programovaly robotické včelky a myšky a luštily kvízy.

#AimtecHackathon ale letos pomáhal i na další úrovni. Na dobrou věc mohl přispět kdokoli z veřejnosti, protože u příležitosti desátého ročníku akce vznikl také limitovaný merch. Výtěžek z jeho prodeje poputuje na podporu Hospice svatého Lazara, se kterým společnost Aimtec dlouhodobě spolupracuje.

O akci #AimtecHackathon

#AimtecHackathon pořádá společnost **Aimtec**, která se specializuje na digitalizaci, automatizaci a optimalizaci výrobních a logistických procesů. Podporuje technické vzdělávání a povědomí o IT u širší veřejnosti a ukazuje, jak mohou programátoři ulehčovat život lidem s handicapem prostřednictvím konceptu Když kód pomáhá. V letošním roce se uskutečnil již desátý ročník této akce. Podrobnosti o projektu najdete na www.aimtechackathon.cz.

Partneři #AimtecHackathonu 2026

Moving Station, Bageterie Boulevard CZ, BlueStar, Hospic svatého Lazara, INTERSOFT – Automation, Zebra Technologies.

HackIT – programátorský maraton:

AWS, Astrum Mobility, Axis Communications, Centrum Na Dvorku, COMPUTERtrends, Česká asociace umělé inteligence, Fakulta aplikovaných věd Západočeské univerzity v Plzni (FAV ZČU), Hannah Czech, Happenee, iNFINITE Production, O2, Prusa Research, RVTech.cz, SPRÁVA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ MĚSTA PLZNĚ, StropOFFka, Otto Bock ČR, Warhorse Studios.

TechTalks – přednášky pro veřejnost

Applifting, Fakulta aplikovaných věd Západočeské univerzity v Plzni (FAV ZČU), Sampling Human.

YoungHackers – hravé odpoledne pro děti

ABC, Bav se vědou, Campo Arduino, Logiscool Česká republika, nvias, Středisko volného času RADOVÁNEK, Techmania Science Center, Vyšší odborná škola a Střední průmyslová škola elektrotechnická Plzeň (VOŠ a SPŠE Plzeň).