

# POKYNY K PŘIHLÁŠENÍ PRÁCE DO SOUTĚŽE METODICKÝ DESIGNÉR 2026

Přihláška slouží k jednotnému, přehlednému a spravedlivému posouzení soutěžních prací napříč různými obory. Důraz je kladen **na proces myšlení, metodiku návrhu a schopnost argumentace**, nikoliv pouze na finální podobu řešení.

Přihlášku podává **vedoucí práce (učitel / mentor)** za jednotlivce nebo tým po absolvování školního kola.

## Základní identifikační údaje (v přihlášce)

### A. Údaje o škole

- Název školy
- Adresa školy
- Kontaktní osoba (jméno, e-mail, telefon)

### B. Údaje o soutěžící práci

- Název práce
- Soutěžní oblast:
  - A) Technika, robotika a mechatronika
  - B) Vývoj, konstrukce a průmyslový design
  - C) Stavební objekty a architektura
  - D) UX / UI / systémový design
- Forma účasti: jednatel / tým
- Počet členů týmu (2–4)

### C. Soutěžící

- Jméno a příjmení (u všech členů)
- Ročník studia
- Studijní obor

### D. Vedoucí práce (mentor)

- Jméno a příjmení
  - E-mail
  - Telefon
- (mentor má konzultační roli, není spoluautorem práce)*

## Stručný popis práce (textová část – povinné)

### Ve stanoveném rozsahu, viz. přihláška

Struktura:

1. **Vymezení problému / potřeby**  
Jaký problém práce řeší?  
Pro koho je řešení určeno a v jakém kontextu?
2. **Cíl návrhu**  
Co má být výsledkem práce?  
Jaký přínos má návrh oproti stávajícím řešením?
3. **Stručný popis konceptu řešení**  
Základní princip fungování  
Klíčové vlastnosti návrhu

# Metodický a vývojový proces

Tato část je **zásadní pro hodnocení**.

## A. Rešerše

- Přehled existujících řešení (produkty, systémy, stavby, aplikace apod.)
- Základní orientace v:
  - současných trendech,
  - průmyslových vzorech / patentech (v přiměřeném rozsahu),
- Kritické zhodnocení:
  - co funguje / nefunguje,
  - v čem je prostor pro inovaci.

## B. Analýza a rozhodování

- Klíčová kritéria návrhu (funkční, uživatelská, technická, environmentální...)
- Zdůvodnění hlavních návrhových rozhodnutí
- Vazba návrhu na výsledky rešerše

# Grafické a vizuální výstupy

## Povinné grafické přílohy

Každá přihláška musí obsahovat **vizuální dokumentaci práce**, odpovídající jejímu charakteru:

- fotografie modelu / makety / prototypu, nebo vizualizace
- technické náčrty, schémata, řezy
- UX wireframy, user flow, scénáře

- diagramy procesu návrhu

### **Minimální rozsah**

- alespoň **3–5 smysluplných vizuálních výstupů**

### **Volitelné přílohy**

- krátké video nebo animace (ukázka principu, scénář použití)
- grafický poster
- doplňující schémata nebo infografika

## **Formát a způsob odevzdání**

- **Příhláška + přílohy** se zasílají **elektronicky**
- Odesílatel: **vedoucí práce (učitel)**
- E-mail: **md2026@hnn.cz**

### **Datové limity**

- Celková velikost e-mailu a příloh: **max. 10 MB**
- V případě větších souborů bude uveden odkaz ke stažení (např. uschovna.cz, OneDrive, Google Drive apod.)

### **Doporučené formáty**

- Text: PDF
- Obrázky: JPG / PNG
- Video: MP4 (nebo odkaz)

# Termíny a komunikace

- **Termín odevzdání přihlášek vybraných prací školního kola do kola krajského:**  
**30. dubna 2026**
- Dotazy k soutěži:  
**md2026@hnn.cz**  
*(uveďte prosím telefon pro případné zpětné zavolání)*

## Hodnotící kritéria

### 1. Kvalita rešerše (30 %)

- Přehlednost a relevance zjištěných informací
- Schopnost orientace v existujících řešeních a trendech
- Kritické zhodnocení – nejen „co existuje“, ale **proč a s jakými limity**

### 2. Analytické myšlení (25 %)

- Schopnost rozebrat problém na podstatné části
- Práce s argumenty, daty a souvislostmi
- Logická návaznost jednotlivých kroků návrhu

### 3. Provázanost rešerše a návrhu (20 %)

- Jasná vazba mezi zjištěními a finálním konceptem
- Prokazatelné odůvodnění návrhových rozhodnutí
- Smysluplná reakce na identifikované problémy a příležitosti

#### 4. Inovativnost řešení (15 %)

- Nový pohled na řešený problém
- Přínos z hlediska funkce, uživatele, udržitelnosti nebo technologie
- Originalita přístupu (ne nutně technologická novost)

#### 5. Prezentace a obhajoba (10 %)

- Srozumitelnost a struktura prezentace
- Kvalita grafických a vizuálních výstupů
- Schopnost obhájit zvolený postup a reagovat na dotazy

## Podpora soutěžících – odborné workshopy k rešerším

Jedním z hlavních cílů soutěže **Metodický designér** je vést studenty k systematickému a profesionálnímu přístupu k návrhu, jehož nezbytnou součástí je **kvalitní rešerše před vlastním hledáním návrhového řešení**. Soutěž klade důraz na práci s informacemi, orientaci v existujících řešeních, trendech a databázích a na schopnost tato zjištění kriticky vyhodnotit a promítnout do návrhu.

Za tímto účelem je soutěž metodicky podpořena **odbornými workshopy a semináři zaměřenými na profesionální rešerše ve specializovaných databázích**, které mohou probíhat přímo na jednotlivých školách nebo pro vybrané studijní skupiny, třídy či soutěžící týmy.

Tyto workshopy zajišťuje

**Ing. Josef Zima,**

předseda Výboru **AriD, o. s.,**

e-mail: **zima.winterek@gmail.com.**

Pedagogům i soutěžícím je **doporučeno** využít možnost sjednání workshopu, který studentům poskytne praktický návod:

- jak vyhledávat a třídit relevantní informace,
- jak pracovat s odbornými a patentovými databázemi,
- jak vyhodnocovat existující řešení a identifikovat prostor pro inovaci,
- jak propojit výsledky rešerše s vlastním návrhovým procesem.

Tato podpora přispívá k naplnění vzdělávacího smyslu soutěže a ke zkvalitnění soutěžních prací zejména z hlediska metodiky, argumentace a celkové úrovně návrhového myšlení.