

# PROPOZICE SOUTĚŽE METODICKÝ DESIGNÉR

*Krajská pilotní soutěž středních škol Královéhradeckého kraje*

## 1. Poslání a filozofie soutěže

Soutěž Metodický designér je zaměřena na rozvoj systematického, metodického a odpovědného přístupu k designu, konstrukci a inovacím. Nehodnotí primárně „nejhezčí“ nebo „nejpokročilejší“ výsledek, ale kvalitu procesu myšlení, práci s informacemi a schopnost odůvodnit návrh na základě rešerše, analýzy a kontextu.

Vyhlašovatelem a organizátorem soutěže je Asociace rozvoje invencí a duševního vlastnictví, o.s. (AriD) s organizační podporou Střední uměleckoprůmyslové školy hudebních nástrojů a nábytku v Hradci Králové. Spolek AriD působí od r. 2008 v oblasti školení, tvorby a ochrany duševního - především průmyslového vlastnictví. Poskytuje poradenské služby pro veřejnost, podnikatelské subjekty a školy, přímo spolupracuje s Evropským patentovým úřadem (EPO), realizuje ojedinělý program "Metodický vynálezce" pro SŠ. Vítězové těchto vynálezeckých soutěží opakovaně reprezentují Českou republiku i na mezinárodní scéně.

## 2. Cílová skupina a soutěžní týmy

Žáci středních škol (zejména průmyslových a technicky orientovaných)

Doporučený ročník: 2. - 4.

Soutěž jednotlivců i týmová soutěž (2–4 žáci)

Jeden pedagogický mentor pro samostatného soutěžícího nebo tým (konzultační role, není spoluautorem práce)

Jeden mentor může vést více týmů

## 3. Struktura a termíny soutěže

### 1. školní „kvalifikační“ kolo, 16. 3. – 30. 4. 2026

Samostatné vyhlášení na jednotlivých školách

Školní komise vybere 1 až 3 nejlepší práce do krajského kola

Podání elektronické přihlášky do krajského kola s odesláním prezentace v elektronické podobě do 30. dubna 2026 (podrobněji v dokumentu *Metodicky\_designer\_2026\_pokyny\_k\_přihlášení.pdf*)

Škola má právo nominovat jednoho člena krajské hodnotitelské komise

### 2. krajské „finálové“ kolo, 27. 5. 2026 v SVK v Hradci Králové

Přihlášení jednotlivci a týmy prezentují 10 – 15 min. hodnotitelské komisi a ostatním soutěžícím svoji práci.

Hodnotící komise složená z nominovaných zástupců škol a nezávislých odborníků (design, průmysl, IT, stavebnictví, robotika).

Bodové hodnocení komise podle kritérií: inovace, design, rešerše, environmentální dopad, orientace v ochraně průmyslových vzorů.

Vyhlášení vítěze a ocenění v dalších kategoriích volně udělovaných na základě posouzení a výběru komise

### Ceny a prezentace výsledků soutěže

Vítěz a další ocenění obdrží diplom soutěže a hodnotné poukazy na výběr zboží

Vybrané práce po dohodě s autory budou vystaveny na Mezinárodní výstavě technických novinek, patentů a vynálezů Invent Aréna v Třinci, 17. a 18. června 2026

Další prezentace výsledků soutěže budou vystaveny na veřejných krajských a školních akcích

## 4. Oblasti a rozsah přihlášených prací

Soutěž je otevřená širokému spektru oborů, vždy však se společným jmenovatelem: metodicky vedený proces návrhu a vývoje.

### 4.1 Oblasti

Přihlášené práce mohou spadat zejména do těchto oblastí:

#### A) Technika, robotika a mechatronika

robotické systémy, manipulátory, automatizace

mechatronické celky a podsestavy

chytré technické prvky (smart devices, senzory, IoT)

#### B) Vývoj, konstrukce a průmyslový design produktů

spotřební výrobky, nástroje, vybavení, zařízení

dopravní, zdravotnické, sportovní či edukační produkty

redesign existujícího produktu

#### C) Stavební objekty a architektura

stavební detail, konstrukční systém

drobná architektura, mobiliář

udržitelná řešení staveb

koncepční architektonický návrh (nikoliv realizační projekt)

#### D) UX / UI / systémový design (UXD)

návrh digitálních služeb

uživatelská rozhraní aplikací a systémů

informační a navigační systémy

propojení fyzického a digitálního produktu (service design)

## 4.2 Požadovaný rozsah řešení

Nejde o hotový výrobek či plně funkční prototyp, ale o:

Jasně vymezený problém / potřebu

Zdokumentovaný proces návrhu

Obhajitelný koncept řešení

Rozsah práce musí odpovídat možnostem SŠ a délce soutěže

## 5. Důraz na proces přípravy vývoje (rešerše)

Rešerše je povinnou a klíčovou částí práce.

Musí zahrnovat přehled existujících řešení (produkty, systémy, stavby, služby)

Orientaci v průmyslových vzorech, patentech (v základním rozsahu), současných trendech

kritické zhodnocení:

co funguje / nefunguje

proč

kde je prostor pro inovaci

*pozn.: bude podpořeno workshopy na jednotlivých školách zaměřených na téma rešerší ve specializovaných databázích*

## 6. Inovativní přístup vývoje a návrhu

Inovace je chápána široce, nikoliv pouze technologicky:

Nový způsob řešení problému

Zlepšení uživatelského komfortu

Environmentální přínos

Optimalizace konstrukce, materiálu či procesu

Propojení více oborů

Klíčové je prokazatelné navázání návrhu na výsledky rešerše.

## 7. Prezentace práce

Forma prezentace se přizpůsobuje charakteru práce:

Možné výstupy:

fyzický model / maketa

funkční či nefunkční prototyp

3D model, technické výkresy

grafický design, poster

UX wireframy, scénáře, user flow

video / animace

Povinné pro všechny:

strukturovaná prezentace (max. 10 slidů)

obhajoba postupu a rozhodnutí (10 – 15 minut)

## 8. Hodnocení a kritéria

Hodnocení je transparentní a vzdělávací.

Oblast, váha:

Kvalita řešerše	30 %
Analytické myšlení	25 %
Provázanost řešerše a návrhu	20 %
Inovativnost řešení	15 %
Prezentace a obhajoba	10 %

## 9. Krajský hodnotitelský tým

Hodnotitelský tým je multidisciplinární, aby odpovídal širší oborů:

Zástupce organizátora (Arid)

Externí odborník na design / techniku / inovace / udržitelnost

Nominovaní zástupci soutěžících škol (1 člen za jednu školu)

Hodnotí se proces, argumentace a myšlení, nikoliv pouze finální podobu řešení

## 10. Shrnutí

Metodický designér není pouze o soutěž o inovativní nápad, ale také o kvalifikované nakládání s ním. Pojďme si to vyzkoušet a získat náskok, který uplatníme v dalším studiu i v reálné praxi!

**„Nejlepší nápad je ten, který rozumí problému!“**