
iT **5**
Creativity
Lab

Na projektoch sa podieľali

MENTORSKÉ SPOLOČNOSTI:

B/S/H/



O projekte

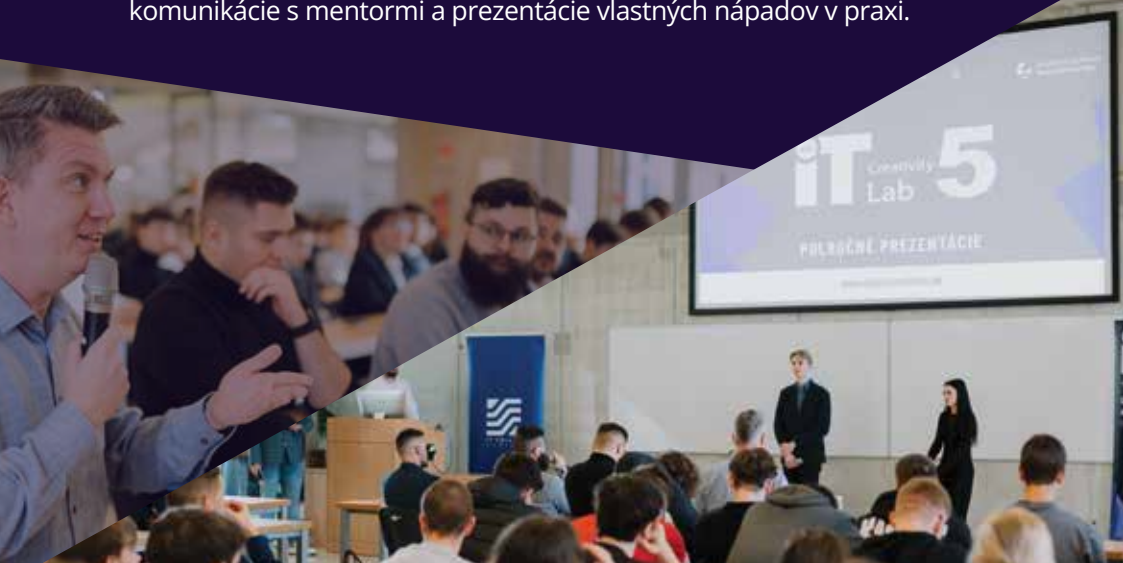
LAB IT CREATIVITY:

Lab IT Creativity je spoločný projekt Košice IT Valley, Košického samosprávneho kraja, Technickej univerzity v Košiciach a Inovačného centra KSK, ktorý rozvíja digitálne zručnosti stredoškolákov prostredníctvom praktických IT projektov, mentoringu a budovania moderných laboratórií. V roku 2026 podporilo projekt aj Slovak Business Agency.

Projekt Lab IT Creativity 5 spojil talentovaných stredoškolákov s praktickým svetom informačných technológií. Do aktuálneho ročníka sa zapojilo 15 stredných škôl Košického Kraja a spolu 161 stredoškolských študentov, ktorí počas niekoľkých mesiacov pracovali na vlastných technologických riešeniach pod vedením 75 študentov FEI TUKE a odborníkov z praxe.

Študenti sa venovali témam ako umelá inteligencia, webové a mobilné aplikácie, IoT riešenia, virtuálna realita, digitálne vzdelávanie, smart technológie či podpora duševného zdravia. Vznikli projekty zamerané na finančnú gramotnosť, pomoc seniorom, monitorovanie prostredia, cestovný ruch aj modernizáciu školského života.

Cieľom projektu je nadchnúť mladých ľudí pre informačné technológie a zároveň im priniesť praktické skúsenosti z vývoja, tímovej spolupráce, komunikácie s mentormi a prezentácie vlastných nápadov v praxi.



Gymnázium Šrobárova 1, Košice

MONEY MANSION

Money Mansion je interaktívna aplikácia, ktorá učí finančnú gramotnosť zábavnou formou pomocou hier, výziev a virtuálneho sveta. Používatelia si v nej môžu nastavovať finančné ciele, sledovať príjmy a výdavky a zároveň sa učiť, ako správne hospodáriť s peniazmi.

Cieľom projektu je sprístupniť finančné vzdelávanie mladým ľuďom moderným a motivujúcim spôsobom.



CASSOVIA CODE

Mentor projektu



Gymnázium Šrobárova 1, Košice

SYLVASIM

Aplikácia predstavuje digitálnu učebnicu pre žiakov základných škôl, ktorá interaktívnou formou sprístupňuje učivo. Používatelia sa učia prostredníctvom úloh, vizuálnych prvkov a aktivít, ktoré podporujú porozumenie a zapamätanie si informácií.

Jej cieľom je nahradiť tradičné učebnice modernejším, pútavejším a efektívnejším spôsobom učenia.



CASSOVIA CODE

Mentor projektu

Gymnázium Štefana Moysesa a Stredná odborná škola agrotechnická, Moldava nad Bodvou

PAMIATKY MESTA MOLDAVA NAD BODVOU

Študenti Gymnázia Štefana Moysesa vytvorili web o pamiatkach Moldavy nad Bodvou, ktorý prepojili s NFC čipmi a QR kódmi priamo pri historických objektoch. Návštevníci si po naskenovaní môžu pozrieť históriu pamiatok, fotografie či AI generovaný obsah. Projekt vznikol v spolupráci s odborníkmi na históriu a miestnou samosprávou.

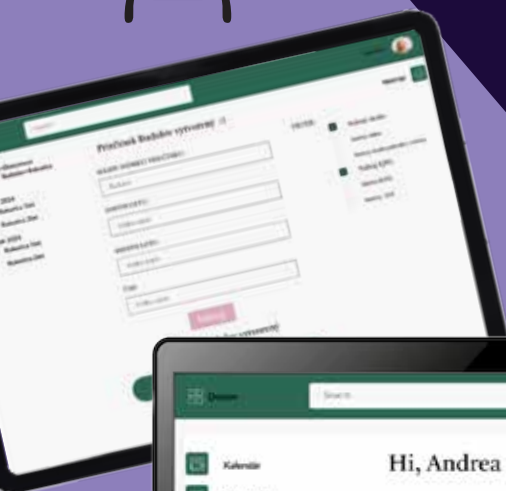


Mentor projektu

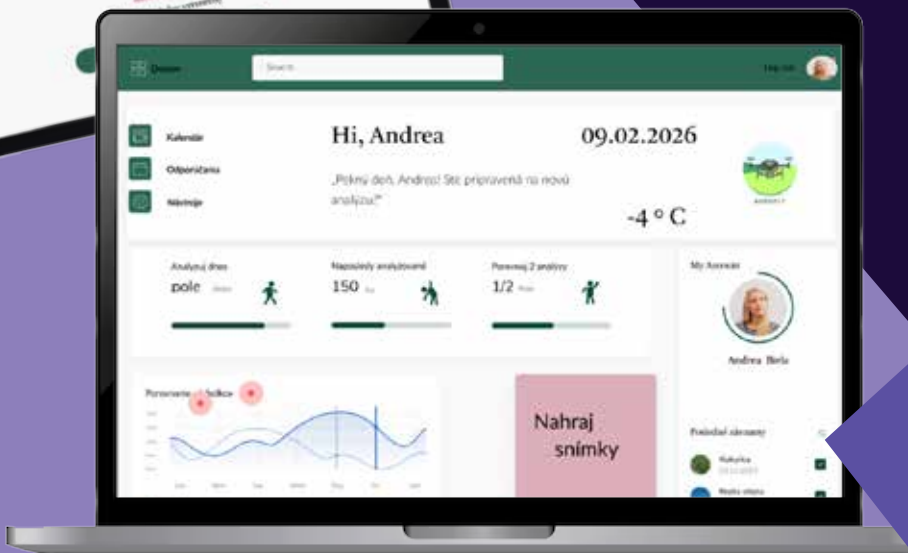


APLIKÁCIA AGROFLY

AgroFly je aplikácia vyvíjaná v spolupráci s farmármi, ktorá pomocou dát a snímok z dronu pomáha monitorovať stav porastov. Systém dokáže včas upozorniť na riziká, ako sú škodcovia, hubové ochorenia či iné problémy ovplyvňujúce úrodu. Cieľom projektu je priniesť farmárom presné a praktické odporúčania pre lepšie rozhodovanie v poľnohospodárstve.



Mentor projektu



SOŠ Technická, Hviezdoslavova 5, Rožňava

TOUR DE GEMER

Webová aplikácia zameraná na propagáciu cestovného ruchu v regióne Horného Gemera, najmä v okrese Rožňava a jeho okolí.

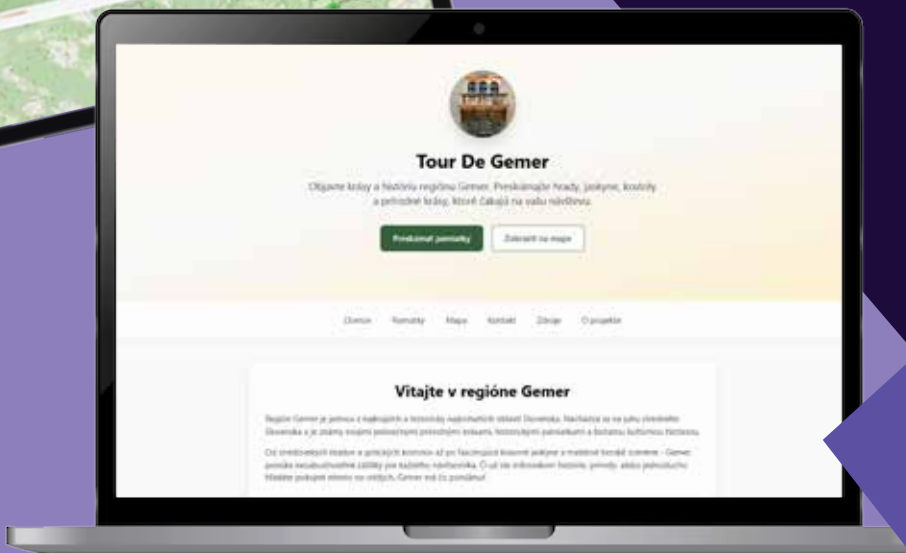


Návštevníkom prináša prehľad zaujímavých miest, turistických atrakcií a možností na objavovanie regiónu modernou a dostupnou formou. Projekt je skvelým príkladom toho, ako prostredníctvom technológií podporiť lokálny turizmus a zviditeľniť svoj región.



GlobalLogic®
A Hitachi Group Company

Mentor projektu



SPŠ Strojnícka, Komenského 2, Košice

INTELEKTUÁLNA FLORBALOVÁ BRÁNKÁ

Tréningový florbalový systém Inteligentná florbalová bránka je komplexný systém, ktorá automaticky vyhodnocuje presnosť hráča pomocou svetelných terčikov a prináša do tréningového procesu moderné technológie a objektívne dáta.

Pomocou interaktívnych prvkov robí tréning presnosti zábavnejším, dynamickejším a zároveň merateľným.



Mentor projektu



Stredná priemyselná škola dopravná,
Hlavná 113, Košice

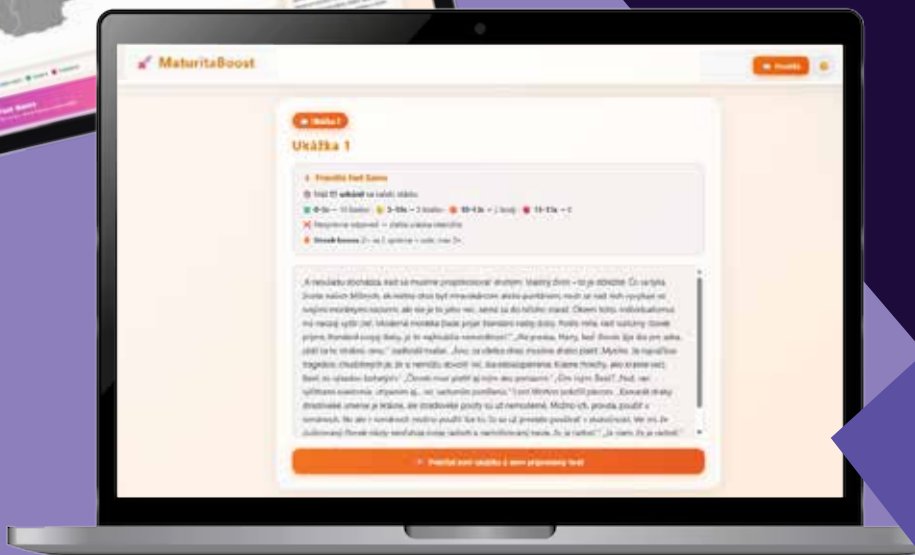
MATURITA BOOST

Maturita Boost je vedomostná počítačová hra zameraná na precvičovanie otázok zo slovenského jazyka a literatúry. Využíva maturitné otázky z minulých rokov aj ďalšie úlohy, vďaka ktorým si študenti hravou formou upevňujú vedomosti a pripravujú sa na maturitu.

Aplikáciu je možné tiež jednoducho prispôbiť aj pre iné školské predmety.

tpa

Mentor projektu



**Stredná priemyselná škola technická,
Hviezdoslavova 6, Spišská Nová Ves**

DIGITÁLNY VNÚČIK

Digitálny vnúčik je webová aplikácia, ktorá pomáha seniorom jednoducho a bezpečne zostať v kontakte s rodinou a zároveň sa lepšie orientovať v digitálnom svete. Podporuje digitálnu inklúziu, prepája generácie a ponúka aj praktické rady pre bezpečný pohyb v online priestore.

Projekt zároveň ukazuje, ako môžu technológie prispieť k znižovaniu sociálnej izolácie a budovaniu bližších medziludských vzťahov.



GlobalLogic®

A Hitachi Group Company

Mentor projektu

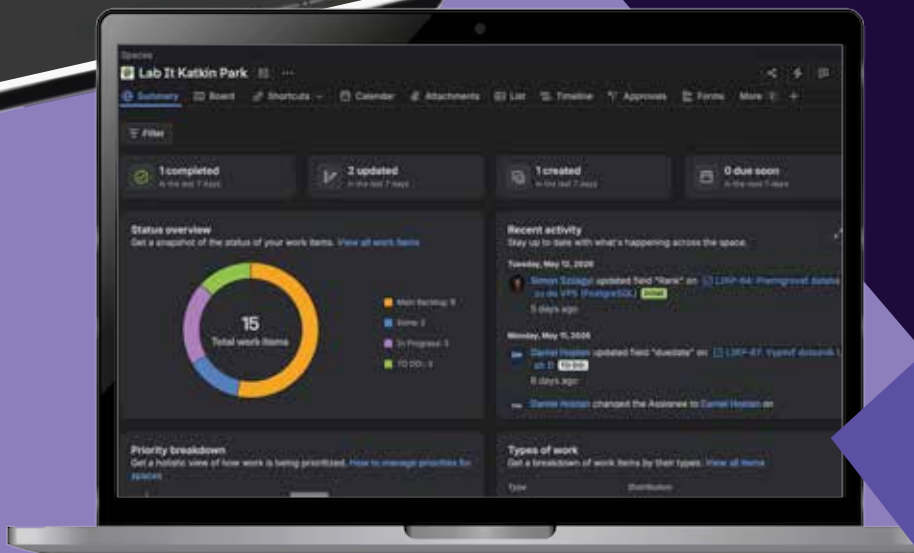


GEAR-HUB

Webová aplikácia určená na rezerváciu a správu školských zdrojov od kníh a techniky až po herné sessions na PS5 či VR. Systém pracuje s databázou dostupnosti v reálnom čase, umožňuje správu používateľských rolí a poskytuje študentom automatické mailové notifikácie. Vďaka responzívnemu dizajnu je aplikácia jednoducho dostupná z počítača aj mobilných zariadení. Projekt zároveň prináša modernejší a efektívnejší spôsob správy školských zdrojov a podporuje digitalizáciu školského prostredia.



Mentor projektu



VIRTUÁLNA 3D UČEBŇA

Virtuálna 3D učebňa je online platforma, ktorá sprístupňuje digitálnu knižnicu 3D učebných pomôcok pre študentov a učiteľov. Pomocou technológií ako virtuálna realita, 3D skenovanie či modelovanie v prostredí Blender umožňuje zobrazovať, skúmať a sťahovať interaktívne 3D objekty určené na výučbu.

Projekt prináša moderný spôsob vzdelávania, ktorý prepája technológie s praktickou a vizuálne atraktívnou formou učenia.

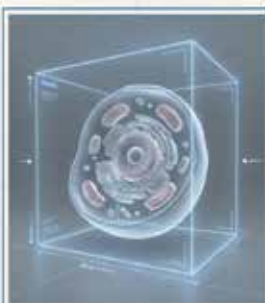
SIEMENS
Healthineers

Mentor projektu



Fáza 1: Inšpirácia (2D Skica)

Abstraktná biologická schéma nakreslená ceruzkou na papier.



Fáza 2: Transformácia (VR Model)

Model získava hĺbkú a priestorové vzťahy v imerzívnom prostredí.



Fáza 3: Realita (3D Tlač)

Finálny fyzický objekt pripravený na hmatové skúmanie v triede.

Tento hybridný proces dokáže zmeniť abstraktnú biologickú rovniciu alebo náčrt na taktilný fyzický model v priebehu niekoľkých hodín.

Gymnázium Javorová 16, Spišská Nová Ves

BÚTLAVÁ VRBA

Bútlavá vrba je digitálna aplikácia určená na anonymné zdieľanie osobných príbehov, pocitov a životných skúseností v bezpečnom online priestore. Používateľom umožňuje otvorene hovoriť o témach, o ktorých sa často boja rozprávať verejne, bez potreby registrácie či zverejnenia identity.

Aplikácia podporuje duševnú pohodu, pocit prijatia a vytvára komunitu, v ktorej človek nezostáva so svojimi problémami sám.

SIEMENS
Healthineers

Mentor projektu



**Stredná priemyselná škola stavebná
a geodetická, Lermontovova 1, Košice**

OBJAV NAŠU ŠKOLU ZO VŠETKÝCH UHLOV

Projekt prináša moderné digitálne riešenia na sprístupnenie školského areálu pomocou interaktívnych technológií. Kombinuje priestorové dáta a vizualizácie pre lepšiu orientáciu a zážitok používateľov. Iniciatíva podporuje inovatívny prístup k digitalizácii vzdelávacích priestorov.



Mentor projektu



SOŠ IT Ostrovského 1, Košice

PANORAXIS

Škálovateľná platforma pre virtuálne prehliadky, ktorá dokáže premeniť akýkoľvek interiér na realistické 3D prostredie a tým odstrániť fyzické bariéry. Po výmene 3D modelu systém okamžite funguje v novom prostredí, čo umožňuje jeho využitie v školách, galériách, múzeách, historických objektoch či moderných inštitúciách bez potreby zásadných úprav alebo technických zásahov. Projekt svojou flexibilitou, interaktívnymi prvkami a dôrazom na inklúziu podporuje rovnosť príležitostí a prináša spôsob, ako prezentovať priestory atraktívne, dostupne a bez obmedzení.



Mentor projektu



SOŠ IT Ostrovského 1, Košice

SMART CLASSROOM – CLIMATE MONITOR

Monitorovanie a analýza kvality vzduchu v uzatvorených priestoroch pomocou inteligentných senzorov a moderných IoT technológií. Systém priebežne meria koncentráciu CO₂, teplotu, vlhkosť a intenzitu osvetlenia, pričom získané údaje spracováva a vyhodnocuje. Projekt prispieva k vytvoreniu zdravšieho, bezpečnejšieho a komfortnejšieho prostredia, ktoré podporuje koncentráciu, produktivitu a celkovú pohodu používateľov.

CO2 warning
učebňa 305

6223 ppm
Vyvetraj miestnosť.

Zapamätajte si: nad 1500 ppm, rovné pod 1200 ppm (MGT)
pripomienka, re-investície



Mentor projektu



Gymnázium a SOŠ obchodu a služieb,
Námestie slobody 12, Sobrance

TALKBUDDY

TalkBuddy je aplikácia zameraná na učenie cudzích jazykov, ktorá pomáha študentom rozširovať slovnú zásobu a zlepšovať výslovnosť. Okrem angličtiny či nemčiny podporuje aj výučbu slovenčiny pre študentov ukrajinskej národnosti.

Projekt prináša moderný a dostupný spôsob jazykového vzdelávania prispôsobený potrebám mladých ľudí. Zároveň podporuje inklúziu a uľahčuje študentom adaptáciu v novom jazykovom prostredí.



Mentor projektu



**Stredná odborná škola technická,
Hviezdoslavova 5, Rožňava**

HAMMERWERK-STUDIO

Moderná digitálna platforma, ktorá posúva tradičný školský rozhlas do interaktívneho online priestoru.

Súčasťou projektu je webová aplikácia umožňujúca počúvanie školského vysielania, tvorbu podcastov, hlasovanie za obľúbené skladby či zapájanie študentov do obsahu rozhlasu v reálnom čase.

Projekt zároveň vytvára kreatívny priestor, v ktorom môžu študenti produkovať vlastné relácie, audio obsah a multimediálne materiály. Prepája moderné technológie s komunitným životom školy a mení školský rozhlas na živé komunikačné centrum.



**VIAC
NEŽ** HAMMERWERK
STUDIO
ROZHLAS

GlobalLogic®

A Hitachi Group Company

Mentor projektu



SPŠ Elektrotechnická, Komenského 44, Košice

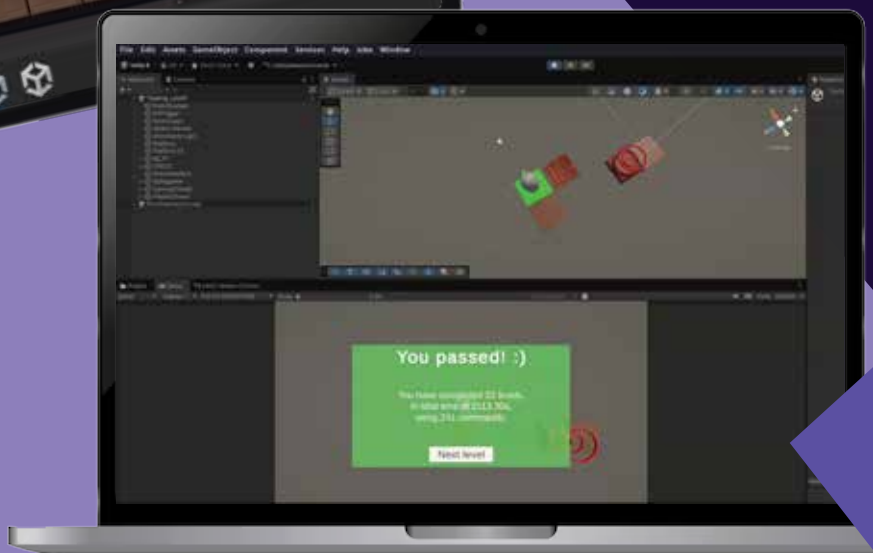
BITBEAN

Edukačná online hra zameraná na rozvoj informatického a algoritmického myslenia hrovou a interaktívnou formou. Prostredníctvom úloh a herných výziev sa študenti učia analyzovať problémy, hľadať riešenia a osvojovať si základné princípy programovania.

Prepája vzdelávanie so zábavou a ukazuje, že informatika nemusí byť len o teórii, ale aj o kreativite, logike a objavovaní nových možností.

SIEMENS
Healthineers

Mentor projektu



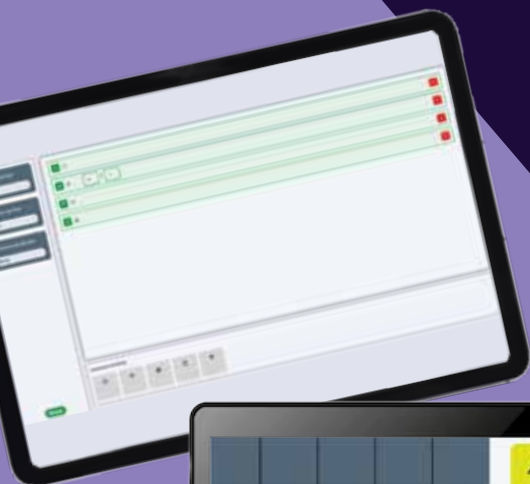
POŠTOVÁCKY VIACBOJ

Cieľom projektu bolo naprogramovať funkčné webové rozhranie pre online priestor na organizáciu a vyhodnotenie netradičných súťaží usporiadaných na pôde gymnázia. V aplikácii sa môžu prihlásiť organizátori aj účastníci súťaže, je možné súťažiť online, a po vyhodnotení aj zverejniť autorské riešenia.

Súčasťou aplikácie je aj funkčná súťaž pre žiakov ZŠ na riešenie logických úloh na ovládanie virtuálneho robota.



Mentor projektu



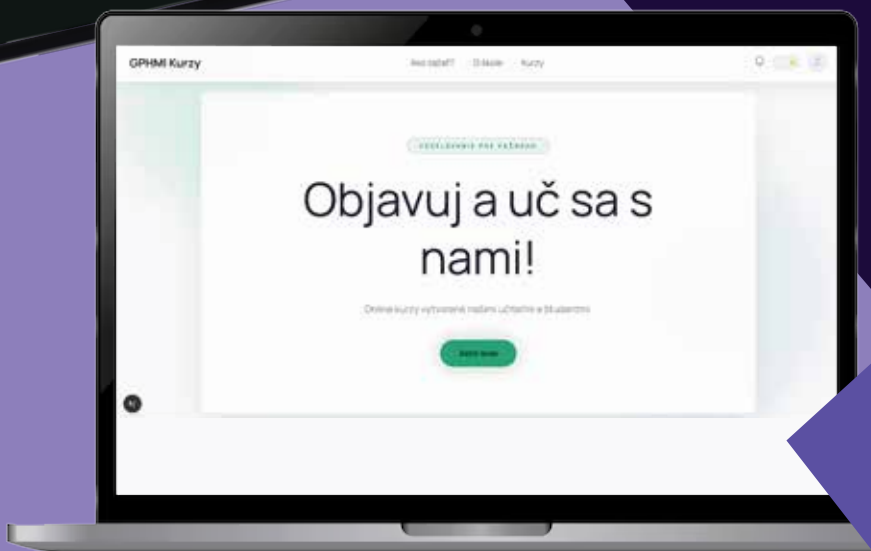
KURZY @GPH

Hlavným cieľom projektu Kurzy @GPH je vytvorenie a implementácia interného bezpečného video portálu, ktorý slúži na centralizované zdieľanie, manažment a sledovanie vzdelávacích video kurzov a videotutoriálov pre študentov školy. Projekt smeruje k modernizácii hybridného vzdelávania a podpore samoštúdia. Vytvárame udržateľnú a neustále rastúcu knižnicu vedomostí, ktorú môže škola využívať dlhé roky.



B/S/H/

Mentor projektu



Minulé ročníky



www.labitcreativity.sk

Kontaktujte nás



KOŠICKÝ
SAMOSPRÁVNÝ
KRAJ

+421 (55) 726 8 111

vucke@vucke.sk

www.vucke.sk

Nám. Maratónu mieru 1, Košice



IT VALLEY
KOŠICE

+421 (55) 602 3 653

info@itvalley.sk

www.kosiceitvalley.sk

Němcovej 5, Košice