

INNOEDUHACK 2025

 **14 listopada, 9:00 rano CET.**

Masz teraz **24 godziny**, aby opracować swoje rozwiązanie dotyczące przyszłości edukacji. Możesz pracować indywidualnie lub w zespołach liczących **do 5 osób**.

- 👉 Każdy członek zespołu musi zarejestrować się osobno - [LINK](#)
- 👉 Końcowy projekt powinien zostać przesłany tylko przez jednego członka zespołu.
- 💡 15 nagród po **300 EUR** zostanie przyznanych za projekt (nie na osobę).
- 🕒 Termin: **15 listopada, 9:00 rano CET.**

Prosimy o przesłanie rozwiązania na jednej stronie (ta strona + jedna strona na Twoje rozwiązanie).

INFORMACJE O ZESPOLE:

Nazwa zespołu: StuDate Team

NR	IMIĘ I NAZWISKO	UNIwersytet Jeśli jesteś studentem ALK, podaj rok studiów, nazwę programu oraz numer indeksu
1	Marcin Konieczny	1 rok, ZRP-PW 56192
2	Jakub Raczyński	1 rok, ZRP-PW 56609
3	Szymon Wójcicki	1 rok, ZRP-PW 48444
4	Jakub Mendza	1 rok, ZRP-PW 56702
5	Szymon Chłystowski	1 rok, ZRP-PW 49420

!! Meta-kategoria: Transformacja Cyfrowa i Sztuczna Inteligencja (AI) – wszystkie pomysły powinny dotyczyć zmian wynikających z cyfryzacji i nowych technologii, w szczególności AI.

Wybierz kategorię (jedną z poniższych):

- ☐ Ocena i Ewaluacja – nowe modele oceny wyników uczniów
- ☐ Wsparcie nauczyciela – narzędzia pomagające nauczycielom prowadzić angażujące zajęcia
- ☒ Wsparcie studenta – rozwiązania poprawiające doświadczenie edukacyjne

Zalecany szablon rozwiązania:

- Opis problemu** - Jednozdaniowa definicja problemu (istota problemu).
- AS IS: Obecna sytuacja** - Opisz kontekst z danymi i punktami bólu. Dlaczego rozwiązanie tego problemu jest ważne?
- Plan działania** - Twoje rozwiązanie – jak chcesz to osiągnąć? Jaka jest Twoja metoda lub podejście?
- Technologia** - Opcjonalnie, nie musisz kodować, ale makieta lub prosty szkic funkcjonalności zwiększy Twoje szanse.
- Wizja sukcesu**- Jak zmieni się doświadczenie użytkownika? Jak będziesz mierzyć sukces (KPI, wyniki)?

Kryteria oceny:

- ✅ **Kreatywność** – oryginalność i nowatorskość pomysłu
- ✅ **Wykonalność** – praktyczność i potencjał wdrożenia

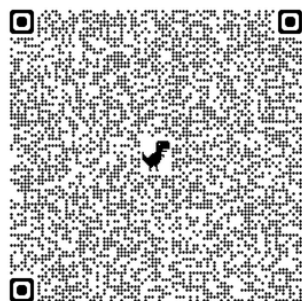
Hackathon Support

🗨 Microsoft Teams link:

Dołącz do zespołu:

Meeting ID: 388 725 417 436 34

Hasło: JM9HW3tP

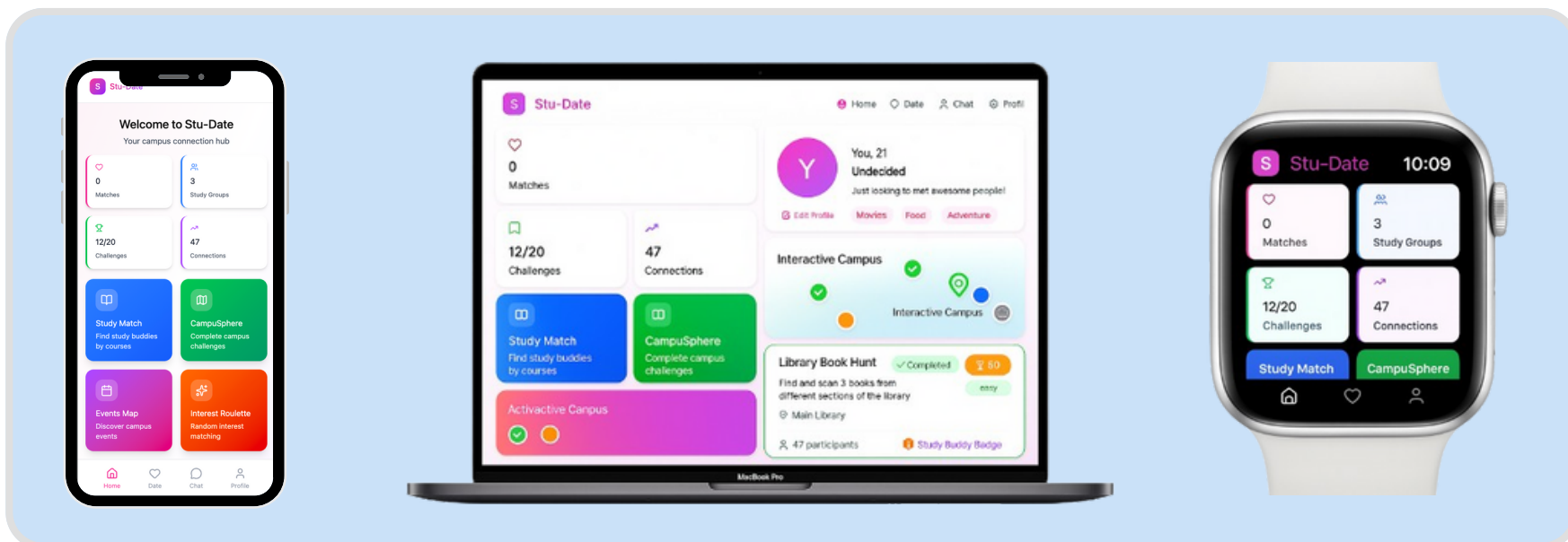


Supported by:





STU-DATE-APP



Opis problemu

Studenci mają utrudnione możliwości integracji i nawiązywania relacji poza własną grupą czy kierunkiem, co ogranicza ich rozwój społeczny i projektowy.



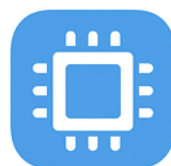
AS IS: Obecna sytuacja

Obecnie brakuje aplikacji, która w przystępny i angażujący sposób łączyłaby studentów według zainteresowań, potrzeb i aktywności, przez co wielu z nich doświadcza izolacji i niskiej aktywności społecznej.



Plan działania

Tworzymy aplikację, która przez matchmaking, mapową grę integracyjną, projekty studenckie i system questów łączy studentów w naturalny, zabawny i wartościowy sposób.



Technologia

Aplikacja powstanie w technologii mobilnej (Flutter/React Native) z backendem w Firebase/Supabase oraz modułami gamifikacji, map i inteligentnego dopasowywania użytkowników.



Wizja sukcesu

Sukces mierzymy wzrostem integracji studentów, liczbą nawiązanych kontaktów, realizowanych projektów oraz regularnym zaangażowaniem użytkowników w funkcje aplikacji.

