

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: LinguaCity VR

NR	IMIĘ I NAZWISKO	UNIwersYTET Jeśli jesteś studentem ALK, podaj rok studiów, nazwę programu oraz numer indeksu
1	Maciej Podniewski	I rok studiów magisterskich - zarządzanie w wirtualnym środowisku 48396
2	Stanisław Ochnik	I rok studiów magisterskich - zarządzanie w wirtualnym środowisku 45605
3	Jakub Wiczorek	I rok studiów magisterskich - zarządzanie w wirtualnym środowisku 45478
4	Kacper Stram	I rok studiów magisterskich - zarządzanie w wirtualnym środowisku 48116
5	Wiktor Sarmacki	I rok studiów magisterskich - zarządzanie w wirtualnym środowisku 48411

!! 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

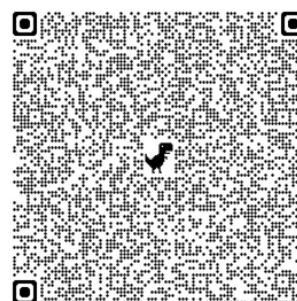
Hackathon Support

💬 Microsoft Teams link:

Dołącz do zespołu:

Meeting ID: 388 725 417 436 34

Hasło: JM9HW3tP



Supported by:



Funded by
the European Union



LINGUACITY VR

STOP MEMORIZING. START LIVING.

70% OF LEARNERS SUFFER FROM SPEAKING ANXIETY.



TRADITIONAL METHODS FAIL TO PROVIDE REAL-LIFE CONVERSATIONAL PRACTICE, LEADING TO MONTHS OF STUDY WITH ZERO FLUENCY. LINGUACITY VR SOLVES THIS CRITICAL BARRIER. WE CREATE IMMERSIVE VR ENVIRONMENTS SIMULATING GLOBAL CITIES (CAFES, WORKSPACES) WHERE YOU PRACTICE NATURALLY. OUR METHOD COMBINES VR IMMERSION (FOR CONTEXTUAL LEARNING) AND ADAPTIVE AI (FOR INSTANT, PERSONALIZED FEEDBACK).

LEARNERS CONNECT AND INTERACT WITH BOTH AI-DRIVEN CHARACTERS AND OTHER USERS, ENABLING COMMUNICATION WITHOUT STRESS.

SUCCESS

SUCCESS IS MEASURED BY SPEAKING CONFIDENCE SCORE, FLUENCY PROGRESS RATE, AND TIME TO FIRST REAL-LIFE CONVERSATION. INVEST IN THE SOLUTION THAT GUARANTEES CONFIDENCE. ULTIMATE GOAL: SPEND MORE TIME USING THE LANGUAGE.



Supported by:



Funded by
the European Union

