



# Návod na Startup Lab

První česká

**AI Olympiáda**

pro základní školy

# AI Olympiáda pro ZŠ probíhá ve dvou kategoriích. Druhá se jmenuje Startup Lab (Podnikatelská laboratoř). Je to týmová soutěž a je zaměřena na tvorbu vlastního prototypu webové aplikace pomocí umělé inteligence.

Soutěžit lze od 30. 4. 2026 do 29. 5. 2026.

## 1. Podmínky soutěžení

- + Žáci pracují v týmech o velikosti 3–5 členů.
- + Každý tým vytváří jeden projekt (webovou aplikaci) s využitím tzv. „vibecodingu“
- + Každý tým používá maximálně jeden předplacený účet na platformě [Maccaly](#).
- + Projekt vzniká převážně ve školní výuce (2–3 vyučovací hodiny), dokončení je možné i doma.
- + Každý tým má omezený počet kreditů (10 milionů) na práci s AI nástroji v rámci platformy [Maccaly](#).
- + Projekt musí být původní, vytvořený daným týmem a nesmí obsahovat nevhodný nebo nelegální obsah.
- + Každý\*á člen\*ka týmu se aktivně podílí na tvorbě projektu.
- + Tým musí být schopen svůj projekt vysvětlit a obhájit.

## 2. Co budete potřebovat

- + zařízení pro každý tým (počítač / notebook)
- + stabilní připojení k internetu
- + přístup do aplikace Tiny (platí pro učitele i žáky)
  - + v Tiny žáci najdou registrační odkaz pro vibecoding na platformě [Maccaly](#).
  - + zároveň zde žáci odevzdávají finální verzi projektu s popisem
- + registraci žáků na platformě [Maccaly](#). (1 žák\*yně / kapitán\*ka zastupuje celý tým)

### Tip:

Doporučujeme, aby jeden člen týmu pracoval přímo v Maccaly a ostatní spolupracovali např. ve sdíleném dokumentu.

## 3. Startup Lab – I. fáze (návrh aplikace)

(1 vyučovací hodina, bez nutnosti práce na počítači)

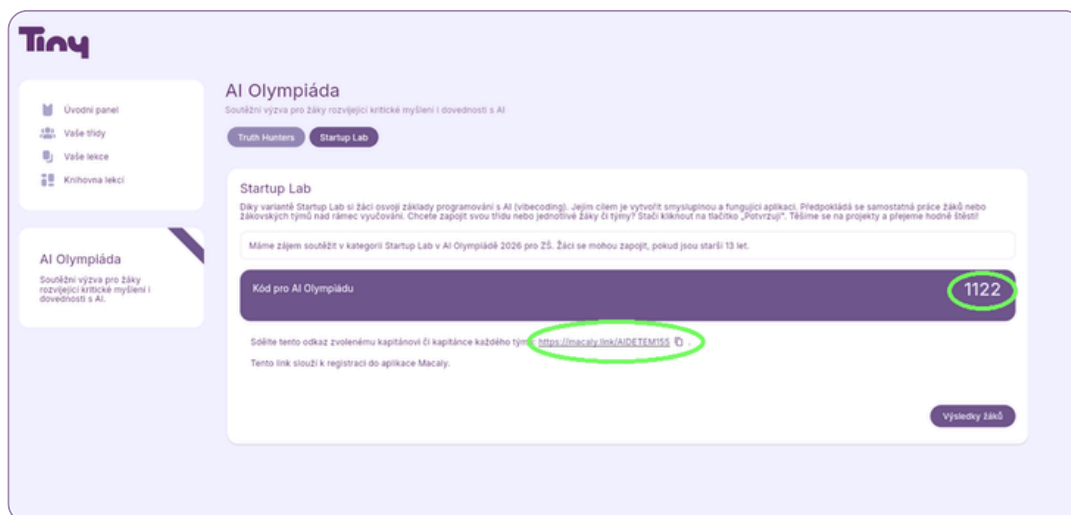
- + Rozdělte žáky do týmů po 3–5 členech.
- + Každý tým si připraví:
  - + název týmu
  - + určí si svého kapitána\*ku, který\*á se následně zaregistruje svým e-mailovým účtem do aplikace Tiny ([dle tohoto návodu](#)) a poté i do aplikace [Maccaly](#).
- + tým si připraví návrh aplikace:
  - + Pro koho je aplikace určená?
  - + K čemu slouží?
  - + Jak má vypadat?
  - + Jak má fungovat?
- + výstupem týmu je krátký text a návrh (např. na papíře nebo v [Canva tabuli](#)).

### Další tipy pro učitele:

- + doporučujeme si dopředu nastudovat [metodiku vibecodingu](#)
- + nechte žáky více diskutovat
- + cílem je naučit se přemýšlet o problému, ne jen „kliknout aplikaci“

## 4. Příprava soutěžení ve třídě na straně učitele\*ky

- + Přihlašte se svým již zaregistrovaným učitelským účtem do aplikace Tiny na adrese [teacher.tiny.school](https://teacher.tiny.school). V případě, že ještě nemáte vaši školu registrovanou, postupujte dle návodu [zde](#).
- + V aplikaci Tiny klikněte na záložku AI Olympiáda, zvolte si kategorii Startup Lab. V hlavním panelu se vám zobrazí:
  - + **4-místný kód**, který slouží kapitánům týmů pro finální odevzdání projektů.
  - + **unikátní registrační odkaz do aplikace Macaly**, vygenerovaný přímo pro vaši školu. Tento odkaz sdělte pouze kapitánovi či kapitánce každého týmu. Slouží k bezplatnému přístupu pro každý tým a zahrnuje kredit v hodnotě 10 milionů na tým.

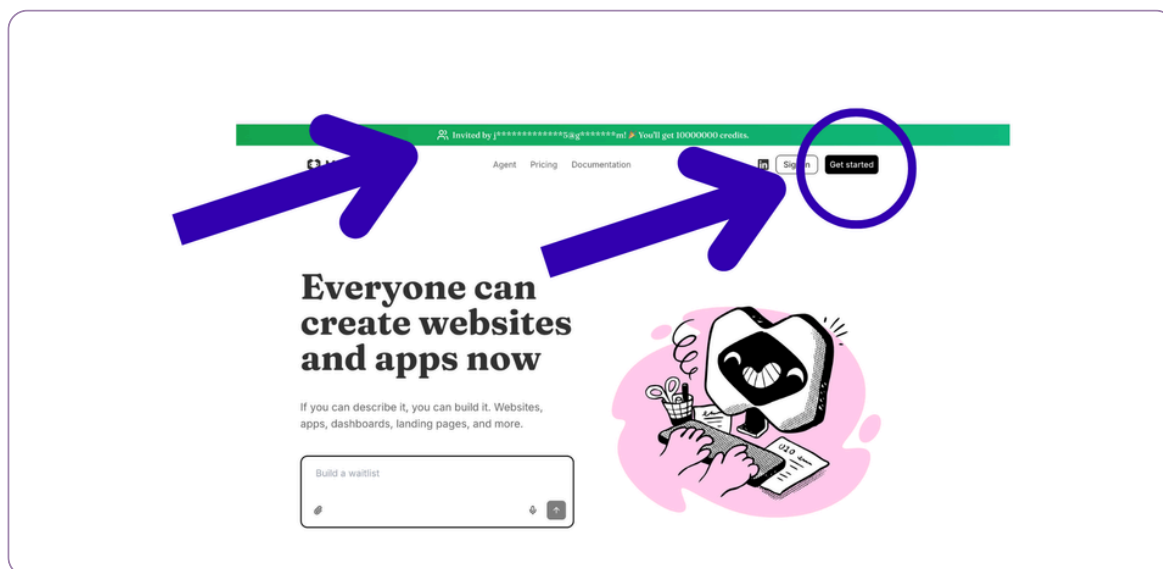


## 5. Startup Lab – II. fáze (tvorba aplikace)

(1–2 vyučovací hodiny)

Jdeme na to (postup pro žáky):

- + Tým si připraví počáteční / první prompt (zadání pro AI).
- + Kapitán\*ka se zaregistruje do [Macaly](#) (školním e-mailem) pomocí unikátního odkazu vygenerovaného pro danou školu. Tento odkaz sdělí kapitánovi či kapitánce učitel\*ka, který\*á ho najde v aplikaci Tiny. Ostatní členové týmu spolupracují na návrhu prototypu.

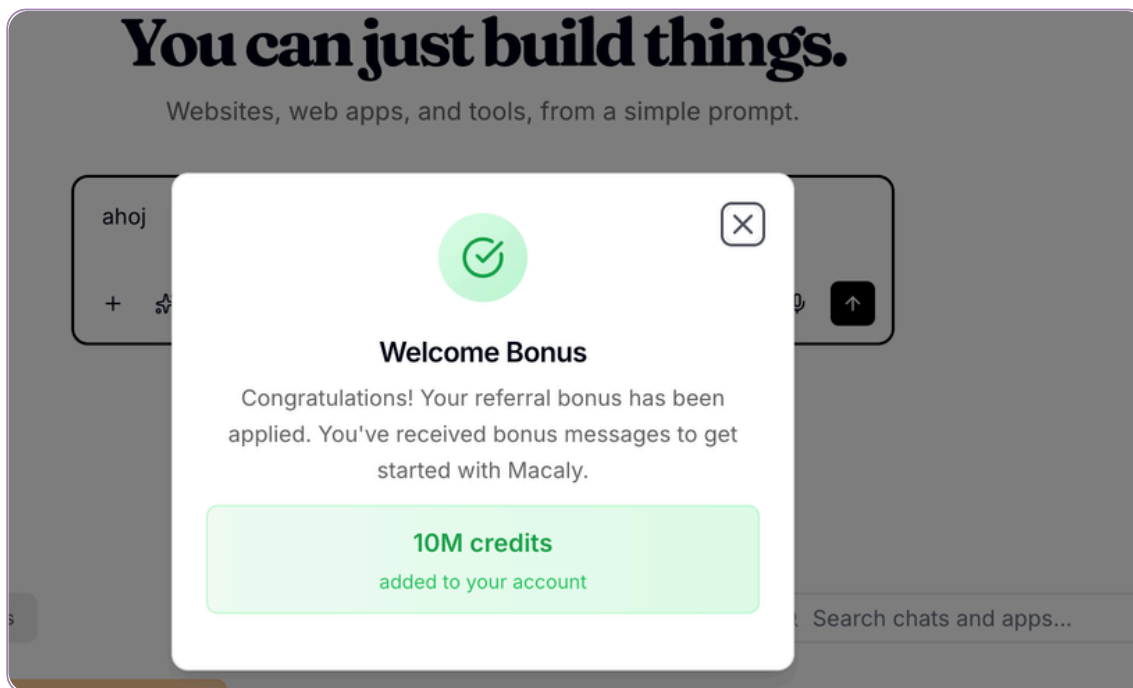


**POZOR:**

! Ujistěte se, že se kapitánům\*kám po zadání vygenerovaného linku zobrazí stránka se zeleným pruhem nahoře na stránce, viz. obrázek výše.

! Pro vstup do Macaly, kapitán\*ka klikne na tlačítko **Get started** a zaregistruje se pomocí svého studentského účtu.

- + Po úspěšné registraci kapitán\*ka uvidí uvítací obrazovku s počtem přidělených kreditů 10 milionů.

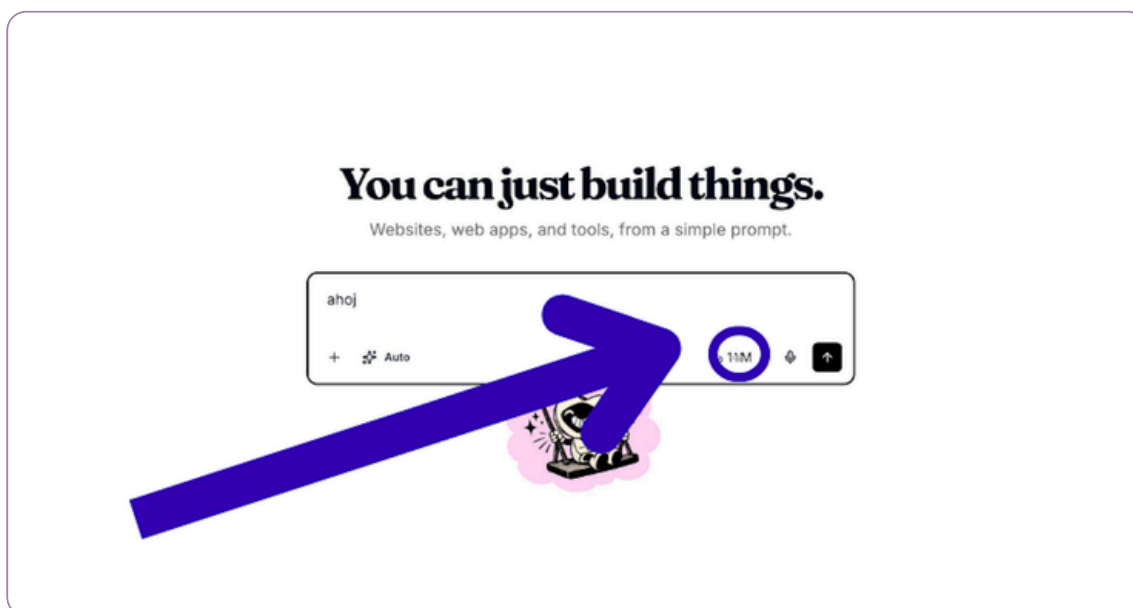


- + Nyní může tým začít pracovat na tvorbě aplikace pomocí vibecodingu.

- + Tým aplikaci postupně upravuje a vylepšuje.

**POZOR:**

! Během tvorby žáci vidí počet zbývajících kreditů, který se během tvorby odečítá z původních 10 milionů kreditů (viz obrázek níže).



**Tipy:**

- + Žáci v týmu pracují iterativně – zkouší a upravují zadání.
- + Tým si může pomoci promptem:
  - + „Je moje zadání dostatečné? Najdi jeho slabiny.“
  - + „Navrhni vylepšení mého zadání.“
- + Na projektu může tým pracovat i mimo výuku až do vyčerpání kreditů (10 milionů).
- + Učitel\*ka může využít jako metodickou podporu záznam z [webináře Vibecoding, pro pedagogy](#).

**POZOR:**

! Každý tým může mít pouze jeden účet – registrace jednotlivců je porušením pravidel.

## 6. Odevzdání projektu (následující kroky provádí pouze kapitán / kapitánka týmu)

- + V [Macaly](#), kapitán\*ka klikne na tlačítko **Publikovat / Publish**.





- + Kapitán\*ka se přihlásí na [student.tiny.school](https://student.tiny.school).
- + Zadá **4-místný kód**, který obdrží od učitele\*ky.
- + Vyplní formulář pro odevzdání projektu:
  - + **název projektu**,
  - + **jména členů týmu**,
  - + **odkaz na publikovaný projekt** v [Macalys](https://Macalys.com),
- + textový popis projektu vlastními slovy (maximálně 150 slov ke každému tématu).  
Zaměřte se na to, co je pro váš projekt podstatné – není nutné odpovídat na všechny uvedené otázky.
  - + **Nápad a inspirace** (Inspirovali jste se existující aplikací nebo jde o originální nápad? Jak vznikl?),
  - + **Cíloví uživatelé** (Pro koho je aplikace určena? Uveďte 2–3 typy uživatelů a vysvětlete, proč by aplikaci chtěli používat.),
  - + **Problém a přínos** (Jaký problém vaše aplikace řeší? Proč je to důležité? Má vaše aplikace i nějaká omezení nebo nevýhody?),
  - + **Proces tvorby** (Jaký byl váš počáteční / první prompt? Jak dlouho jste na projektu pracovali? Jaké byly role v týmu? Co se povedlo a co ne? Kolik kreditů jste vyčerpali?),
  - + **Funkce aplikace** (Je aplikace podle vás přehledná a snadno použitelná? Jaké hlavní funkce aplikace má? Změnil se váš původní plán oproti konečnému řešení? Jak?),
- + **žádost o kredity pro pokračování v Startup Lab+** (ano / ne).

## 7. Startup Lab+ (volitelné pokračování)

Jedná se o rozšířenou variantu, ve které mohou týmy po odevzdání základní verze projektu požádat o navýšení kreditů nad rámec 10 milionů. Pořadatel si vyhrazuje právo této žádosti nevyhovět.

Po odevzdání základní varianty Startup Lab mohou týmy:

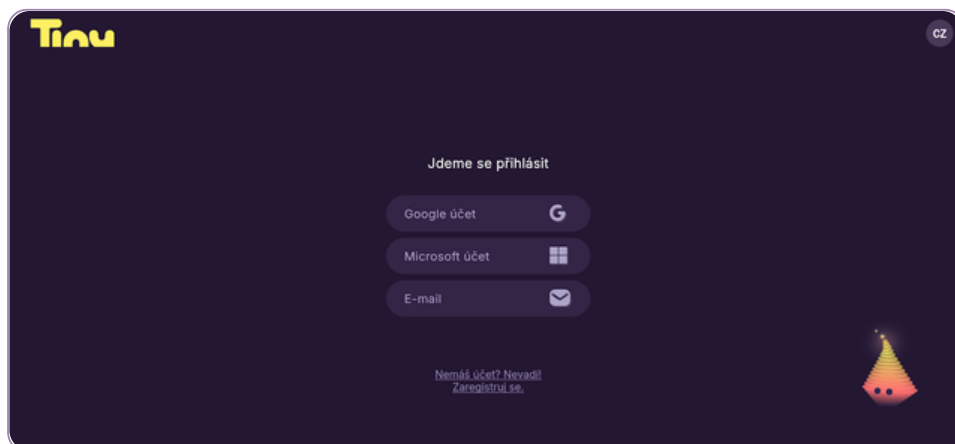
- + požádat o další kredity,
- + rozvíjet projekt do pokročilejší podoby i mimo školu,
- + být hodnoceny v samostatné kategorii Startup Lab+.

### Podmínka:

! Nejprve je nutné odevzdat základní verzi projektu vytvořenou ve škole. Organizátor si vyhrazuje až 3 pracovní dny k navýšení kreditů. O počtu navýšených kreditů rozhoduje organizátor.

## 8. Přihlášení (registrace) žáků do aplikace Tiny za účelem odevzdání projektu

- + Žáci na svém zařízení (počítač, tablet nebo telefon) otevrou prohlížeč Google Chrome, Safari, Microsoft Edge nebo Mozilla Firefox.
- + Pokud žáci ještě aplikaci Tiny nikdy nevyužívali, musí se nejprve zaregistrovat na adrese [student.tiny.school](https://student.tiny.school).  
Registrovat se lze:
  - + školním Google účtem ("tlačítko Google")
  - + školním Microsoft 365 účtem ("tlačítko Microsoft")
  - + školním E-mailem



**Tip:**

Přihlášení pomocí Google účtu musí být povoleno v administrátorském rozhraní Google Workspace. Doporučujeme před soutěží zkusit přihlášení žákovského účtu do aplikace Tiny.

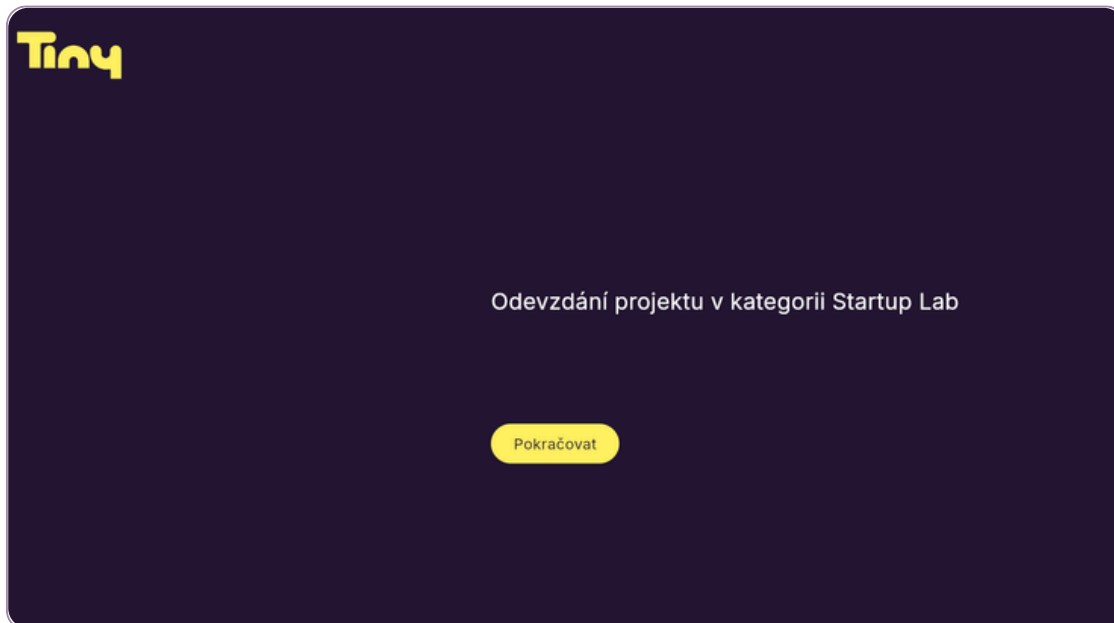
Pokud se žáci registrují e-mailem, musí potvrdit registraci tlačítkem v e-mailu, který obdrží. Pokud jim e-mail nepříjde, zkontrolujte, jestli ho v registračním formuláři vyplnili správně.

- + Žáci si zadají svoji přezdívku, pohlaví a ročník. Tyto základní údaje si uloží:  
Pozn. Žáci gymnázií zadají odpovídající ročník ZŠ.

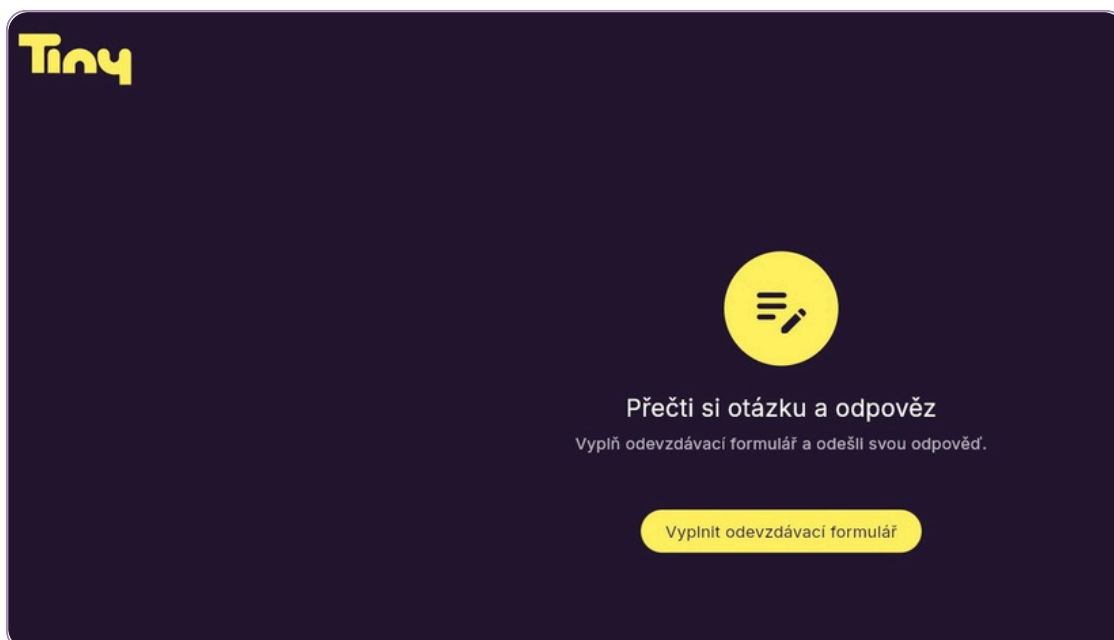
- + Učitel\*ka sdělí kapitánům jednotlivých týmů totožný 4-číselný kód, který uvedou do políček:



- + Po zadání správného 4-číselného kódu se kapitánům\*kám zobrazí obrazovka pro odevzdání projektu. Každý kapitán\*ka odevzdává 1 projekt za svůj tým:

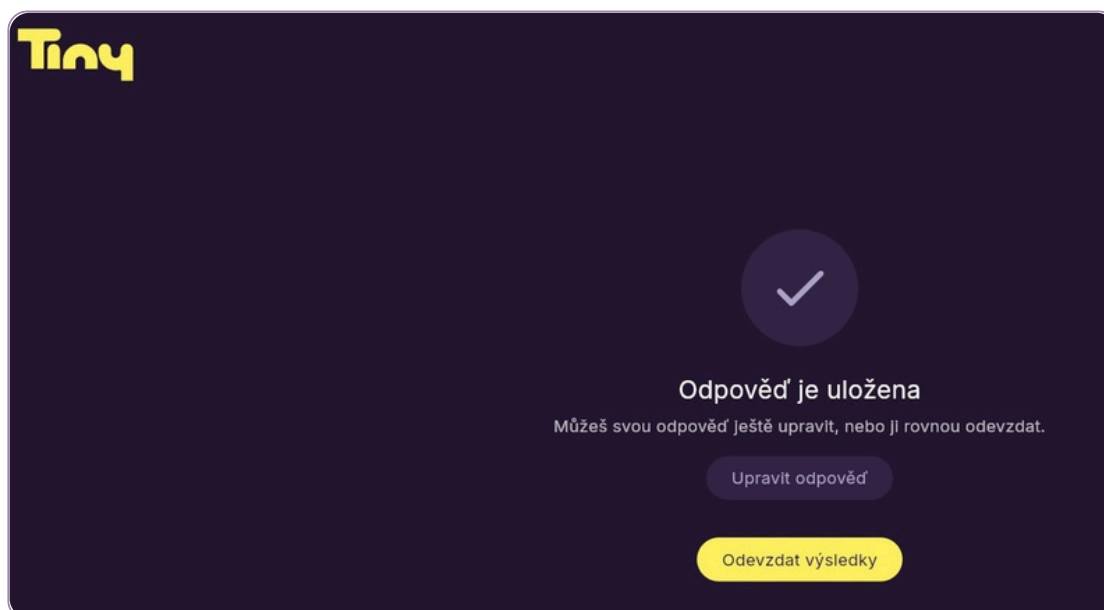


- + Po zadání správného 4-číselného kódu se kapitánům\*kám zobrazí obrazovka pro odevzdání projektu. Každý kapitán\*ka odevzdává 1 projekt za svůj tým:

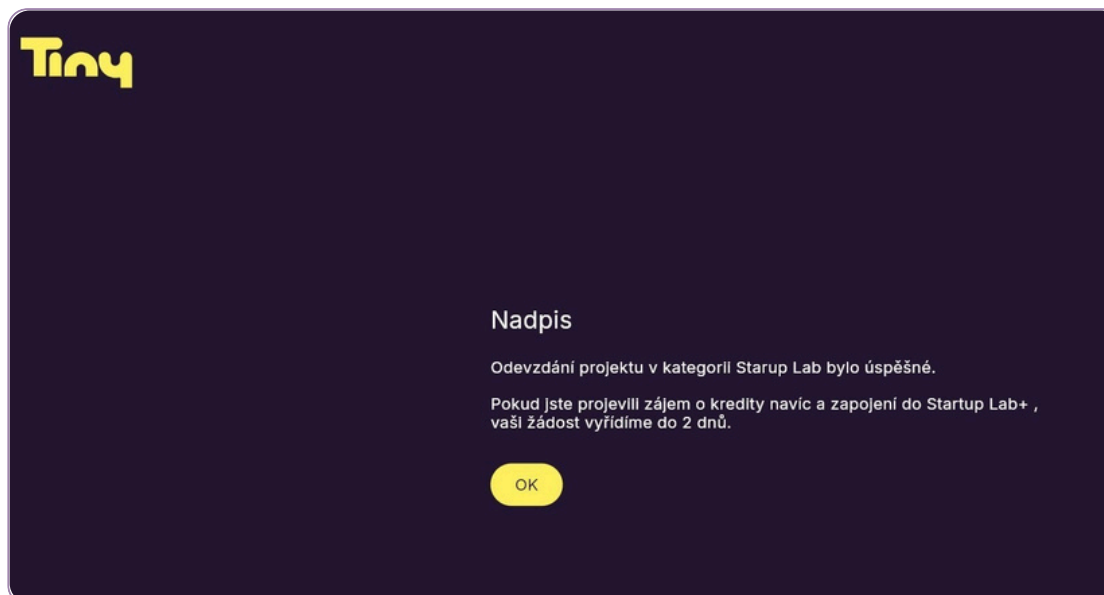




- + Po pečlivém vyplnění všech otázek, kapitán\*ka klikne na tlačítko "Upravit odpověď" nebo odpovědi finálně odešle stisknutím tlačítka "Odevzdat výsledky":



- + Po odevzdání projektu se kapitánům objeví následující obrazovka:





+ Na závěr klikněte na ikonku tajemného ducha vpravo v rohu a vyberte možnost „Odhlásit se“:

**Pusťte se do soutěže, držíme vám palce!**

## 9. Hodnocení projektů

Porota hodnotí 5 oblastí:

- + Originalitu a inovaci
- + Přínos a hodnotu
- + Technické zpracování a funkčnost
- + Použitelnost a vzhled
- + Reflexe procesu a práce s AI

Každá oblast: 0–5 bodů

Maximum: 25 bodů

### Důležité:

Nejde o dokonalou aplikaci, ale o dobrý nápad a funkční prototyp.

## 10. Výsledky

- + 15. 6. 2026: oznámení výsledků kategorie Startup Lab školám.
- + 18. 6. 2026: slavnostní vyhlášení vítězů Startup Lab proběhne ve čtvrtek 18. 6. 2026 v prostorách Next Zone na adrese Preslova 25, Praha 5 – Smíchov.

## Máte dotazy k AI Olympiádě?

Napište nám na [aiolympiada@aidetem.cz](mailto:aiolympiada@aidetem.cz)