



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)

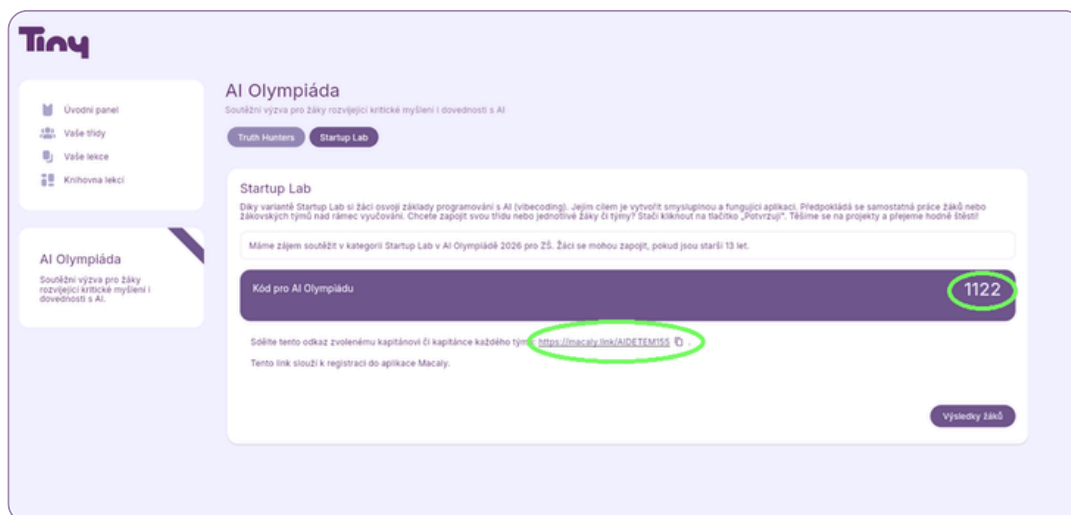
- + Rozdělte žáky do týmů po 3–5 členech.
- + Každý tým si připraví:
 - + název týmu
 - + určí si svého kapitána*ku, který*á se následně zaregistruje svým e-mailovým účtem do aplikace Tiny ([dle tohoto návodu](#)) a poté i do aplikace [Maccaly](#).
- + tým si připraví návrh aplikace:
 - + Pro koho je 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. 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 Macalzy**, 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.

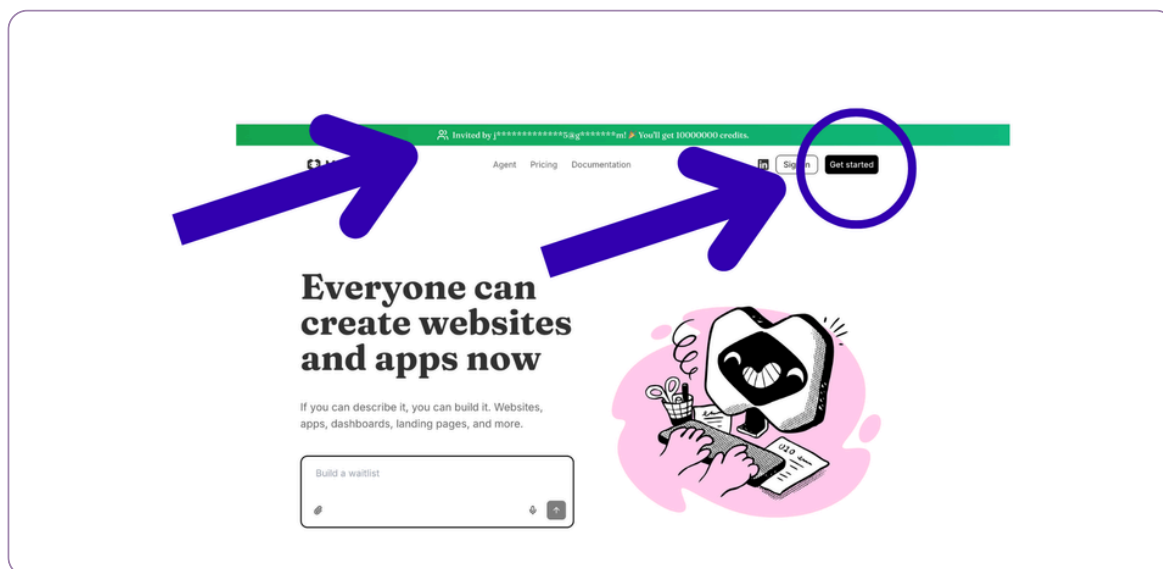


5. Startup Lab – II. fáze (tvorba aplikace)

(1–2 vyučovací hodiny)

Jdeme na to (postup pro žáky):

- + Tým si připraví počáteční / první prompt (zadání pro AI).
- + Kapitán*ka se zaregistruje do [Macalzy](#) (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.

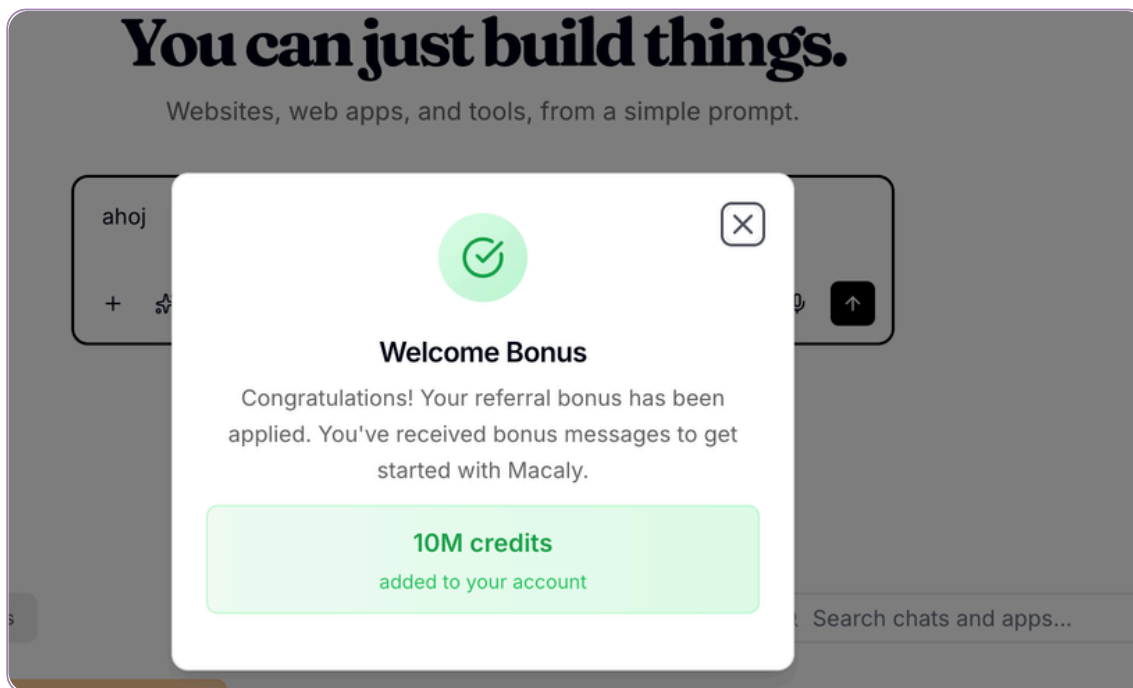


**POZOR:**

! 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.

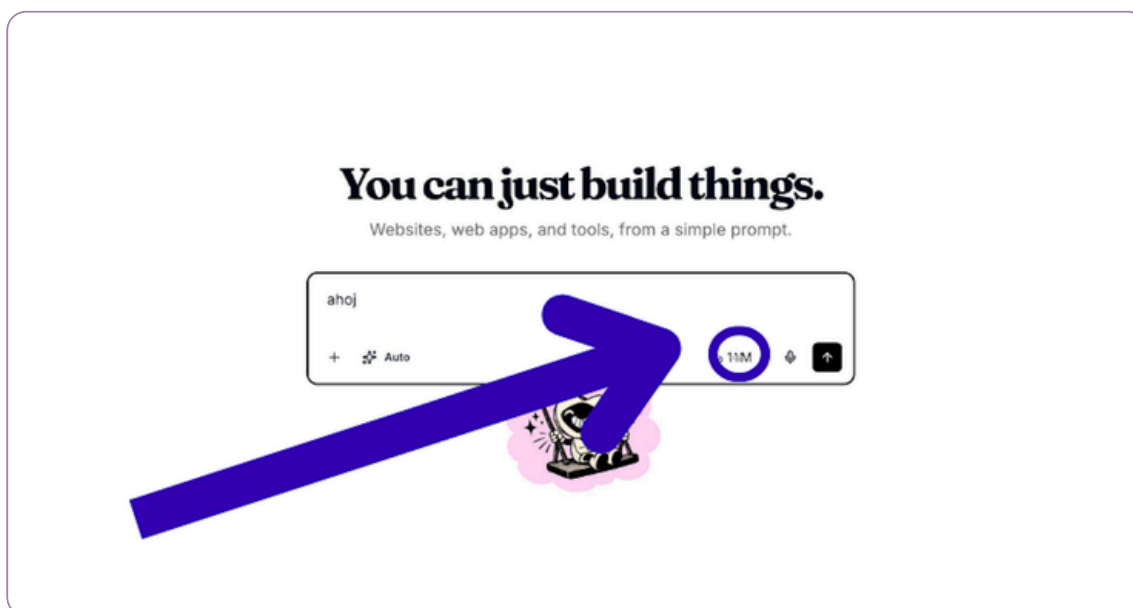


- + Nyní může tým začít pracovat na tvorbě aplikace pomocí vibecodingu.

- + 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.
- + Zadá **4-místný kód**, který obdrží od učitele*ky.
- + Vyplní formulář pro odevzdání projektu:
 - + **název projektu**,
 - + **jména členů týmu**,
 - + **email kapitána*ky projektu**,
 - + **odkaz na publikovaný projekt v Macaly**,
 - + **projekt lze otevřít v anonymním okně prohlížeče (ano/ne)**,
- + 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.

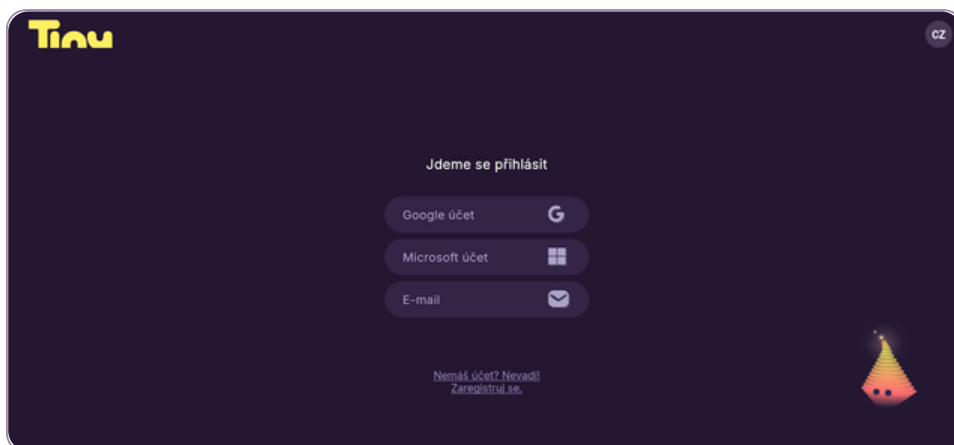
- + Kapitán*ka pro odevzdání Startup Lab+ zašle emailem na aiolympiada@aidetem.cz následující informace:

- + **název projektu**,
- + **odkaz na publikovaný projekt**,
- + **stručný popis rozvoje projektu po odevzdání základní verze** (maximálně 200 slov)

Popište, co jste po odevzdání základní verze vylepšili, doplnili nebo upravili. Můžete zmínit nové funkce, změny designu, práci se zpětnou vazbou, technická vylepšení nebo jiné nápady, které projekt posunuly dál. Zaměřte se hlavně na to, jak tyto změny pomáhají uživatelům vaší aplikace.

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.
Registrovat se lze:
 - + školním Google účtem ("tlačítko Google")
 - + školním Microsoft 365 účtem ("tlačítko Microsoft")
 - + školním E-mailem

**Tip:**

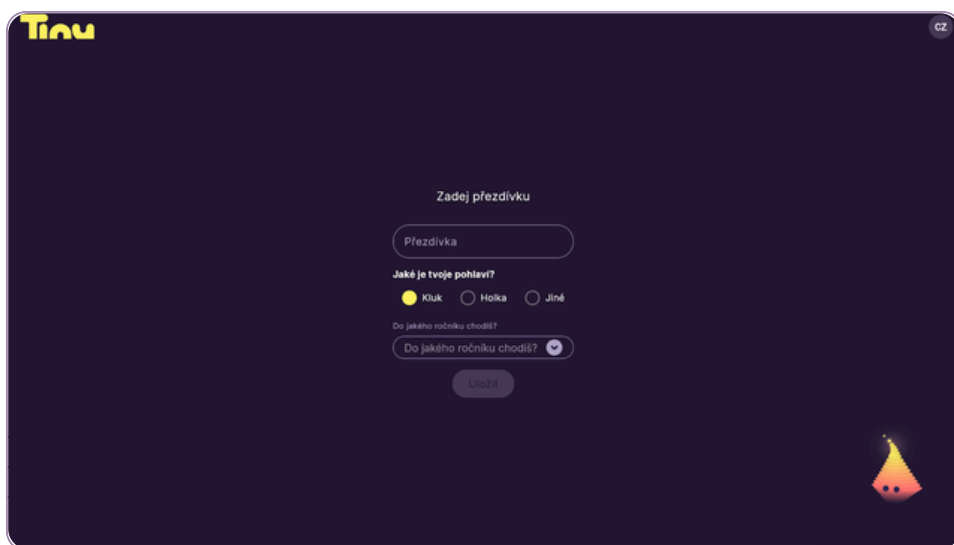
Přihlášení pomocí Google účtu musí být povoleno v administrátorském rozhraní Google Workspace. Doporučujeme před soutěží zkusit přihlášení žákovského účtu do aplikace Tiny.

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.

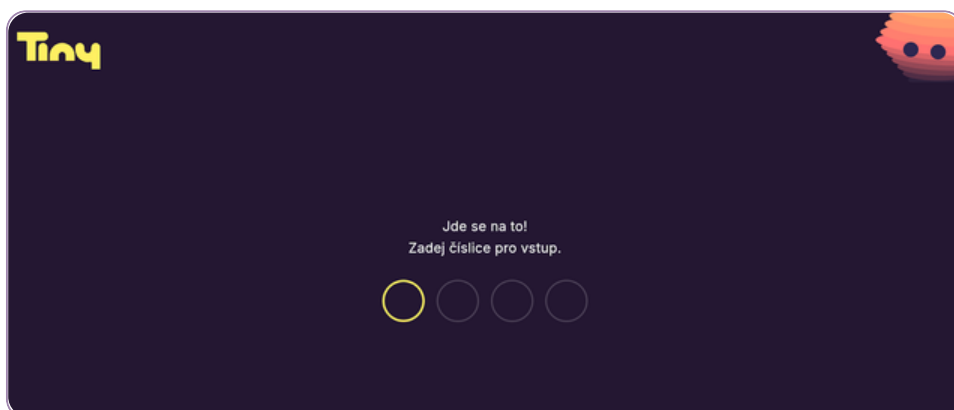
+

Žáci si zadají svoji přezdívku, pohlaví a ročník. Tyto základní údaje si uloží:

Pozn. Žáci gymnázií zadají odpovídající ročník ZŠ.

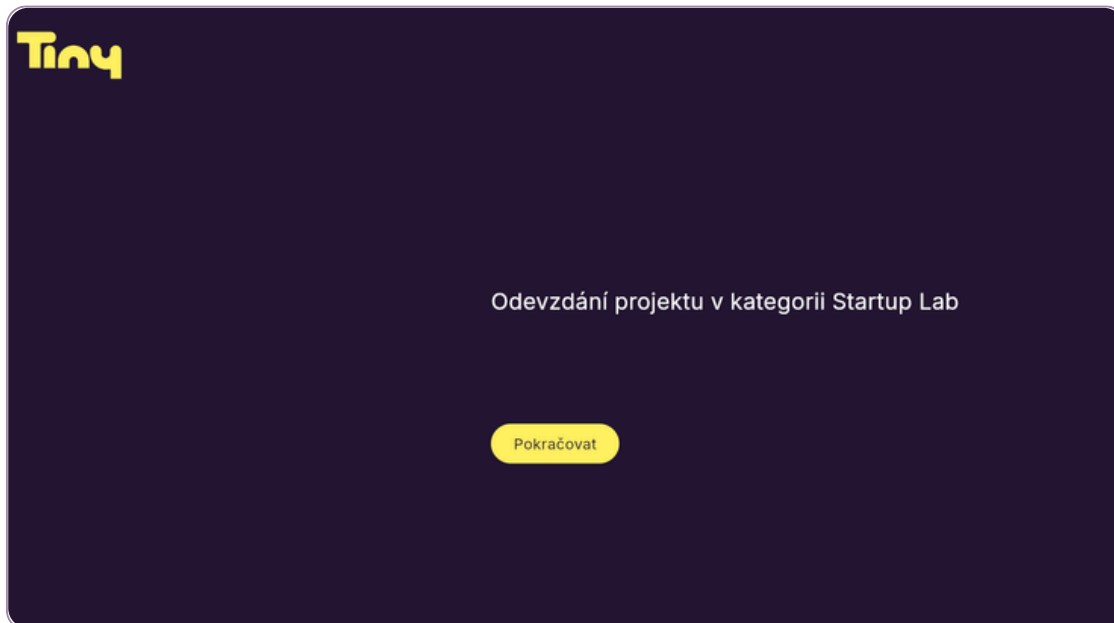


+ Učitel*ka sdělí kapitánům jednotlivých týmů totožný 4-číselný kód, který uvedou do políček:

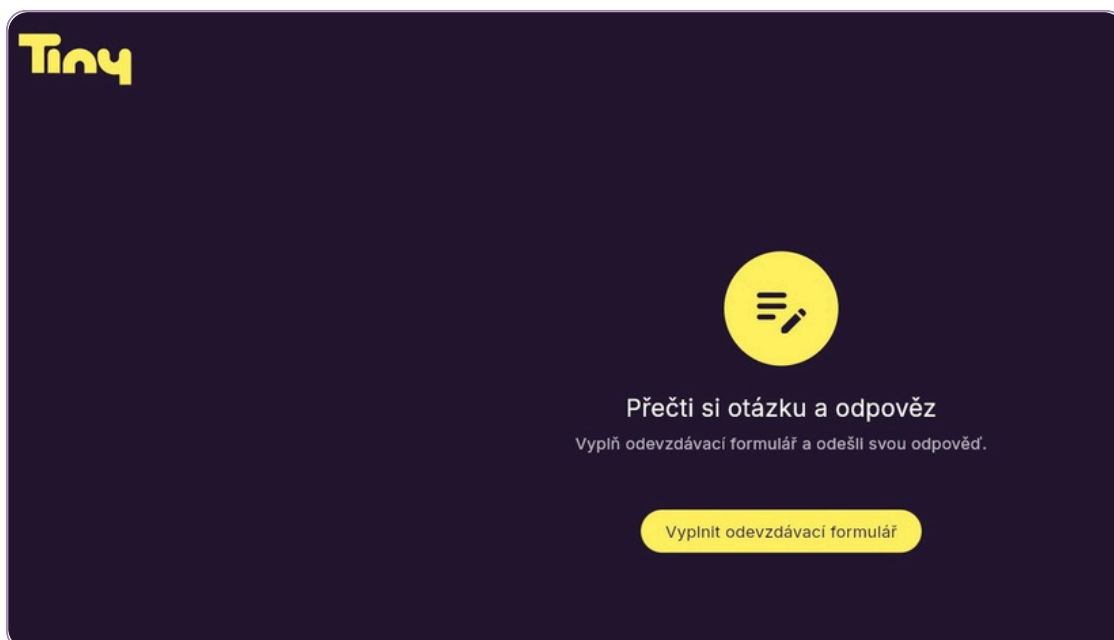




- + Po zadání správného 4-číselného kódu se kapitánům*kám zobrazí obrazovka pro odevzdání projektu. Každý kapitán*ka odevzdává 1 projekt za svůj tým:

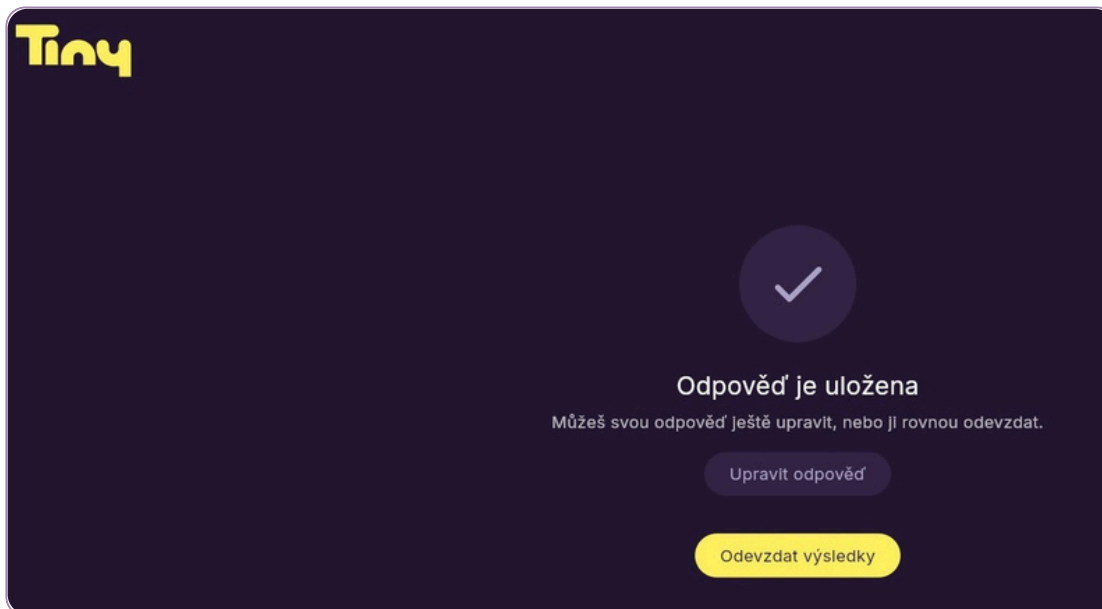


- + Po zadání správného 4-číselného kódu se kapitánům*kám zobrazí obrazovka pro odevzdání projektu. Každý kapitán*ka odevzdává 1 projekt za svůj tým:

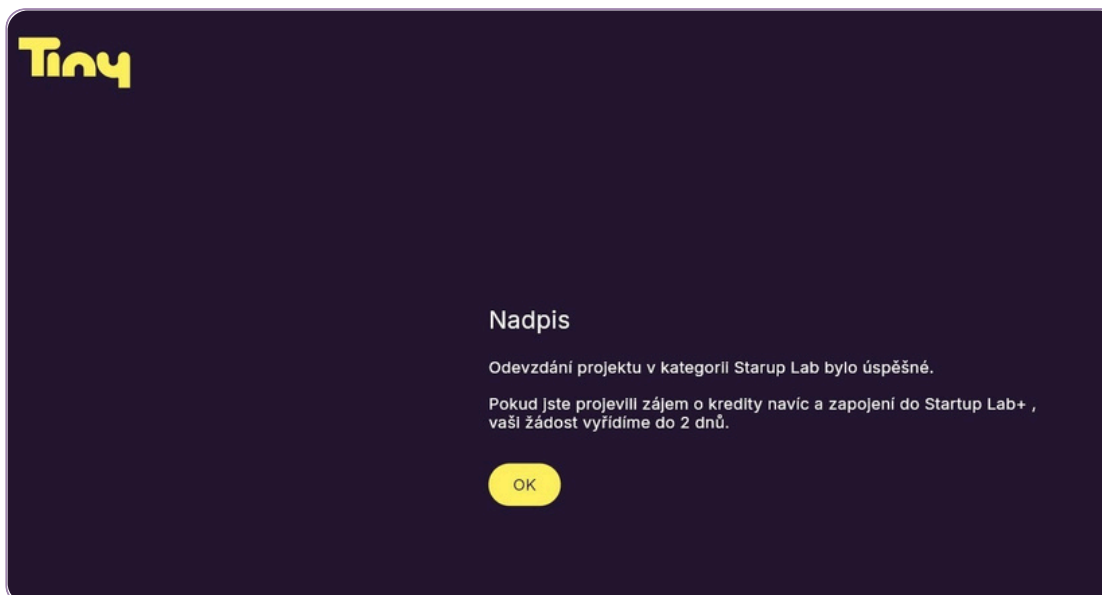




- + Po pečlivém vyplnění všech otázek, kapitán*ka klikne na tlačítko **“Upravit odpověď”** nebo odpovědi finálně odešle stisknutím tlačítka **“Odevzdat výsledky”**:



- + 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