

UNiverzi-JA-DA

FINALISTI

Tim: **Andrea** (Andrea Dujić)

Projekt: Hot and Cold Croatia

Fakultet: Veleučilište u Šibeniku

„Zadatak projekta jest izrada podmetača za čaše. Podmetači će biti napravljeni od kartonskog materijala na kojem će biti postavljena slika određene destinacije u crno-bijeloj tehnici. U sliku će biti utisnuta termo-osjetljiva boja koja će na određenoj hladnoj ili toploj temperaturi poprimiti određenu boju (plavu za hladne napitke i crvenu ili žutu za tople napitke). Boje će pokazivati da li su pića dovoljno hladna ili topla za konzumiranje. Također samo će određeni dio slike poprimiti drugu boju dok će na poleđini podmetača biti kratak info o destinaciji koja je prikazana na slici.“

Tim: **Limitless** (Zoran Mičuda, Luka i Karko Knezić)

Projekt: #CROcultureSCULPTURE

Fakultet: Agronomski fakultet i Ekonomski fakultet u Zagrebu

„Studentski tim osmislio bi određen broj skulptura iz hrvatske kulturne povijesti (penkala, torpedo, Vučedolska golubica, Nikola Tesla...) koje bi se postavile na lokacije Europskih studentskih igara - u Rijeci i u Zagrebu. Svrha projekta bila bi promocija kulture u RH, a time bi se riješila posebna problematika koja je približavanje kulture mladim ljudima, ali i upoznavanje turista s hrvatskim svjetskim izumima/uspjesima kojima se ionako rijetko javno ponosimo. Ideja je da se sudionici ESI slikaju uz skulpturu i sliku objave na svojem Facebook profilu s opisom #I<3ESI ili slično. Na taj način vlasnici objavljene fotografije dobili bi narukvicu s datumom posjete i imenom skulpture ili razglednicu sa slikom koju su objavili. Ovakvim projektom kultura RH postala bi zanimljivija i spojiva s današnjim najčešćim načinom komunikacije u mladim ljudi (društvenim mrežama). Projekt će se realizirati u suradnji s Likovnom akademijom u gradu Zagrebu, slobodnim umjetnicima i obrtnicima koji će izraditi skulpture na način kako je to zamislio projektni tim.“

Tim: **LIGO** (Ivona Mikulčić)

Projekt: Video produkcija Ligo

Fakultet: Fakultet političkih znanosti Zagreb

„LIGO želi na zabavan i simpatičan način predstaviti sportaše, a suzdržati se od statističkih i rezultatskih analiza natjecanja. Video produkcija LIGO želi približiti sportaše publici snimanjem kratkih video priloga koji će se objavljivati na zasebnom YouTube kanalu, a širit će se preko društvenih mreža (Facebook, Twitter, Instagram).

LIGO će se baviti produkcijom video priloga u tri kategorije:

1. Prikaz „radnog procesa“ sportaša na treninzima
2. Priče iz svlačionice kojima se prezentiraju inspirativne ili zabavne priče sportaša
3. Pozivi navijačima za praćenje sporta na Europskim sveučilišnim igrama

Projekt je u potpunosti primjenjiv i nakon samih igara kada se rad može nastaviti sa sveučilišnom ligom. Također, u projekt se mogu, a i planira se uključiti mlade umjetnike (glazbeni, likovni).“



Tim: **TEAM COCCOBALL** (Ivo Brajlović)

Projekt: „COCCOBALL - OLD SPORT FOR A NEW AGE“

Fakultet: Visoka škola za menadžment i dizajn "Aspira"

„Moj projekt koji podrazumijeva promociju općenito hrvatskog turizma i sporta po plažama, uvrstio bih Coccoball kao spoj studentsko-društvenog života u sklopu ESI2016.

Pod te aktivnosti bih uvrstio predstavljanje Cocoballa kao hrvatskog sporta koji ima za cilj ujedinjavanje različitih segmenata, promoviranje sporta i hrvatskog proizvoda, uvodna prezentacija i prezentacija igre, organiziranje utakmica/turnira među studentima različitih zemalja u svrhu stvaranja platforme za zajedničko djelovanje u obrazovnim i društvenim aktivnostima (45 zemalja se rasporede i natječu po skupinama) u slobodno vrijeme te završna zabava i proglašenje pobjednika.

COCCOBALL jedini sport na svijetu u kojem žene moraju suditi muškarcima, u kojem se igra sa dlakavom loptom teškom 2 kg, u kojem igrači nose majicu na jedan treger, u kojem se mali i veliki koš nalaze na palmama i unutar igrališta, u kojem nema tzv. moje i tvoje strane, u kojem je sve dozvoljeno, osim onoga što ne bi volio da ti se samom dogodi, coccoball je sport koji ima vrlo malo pravila.“

Tim: **Hrkify** (Ivan Orehovec)

Projekt: Feel EUG2016

Fakultet: FER Zagreb

„Cilj ovog projekta je potaknuti sve sudionike EUG2016 na upoznavanje kulture grada domaćina, veću posjećenost sportskih događanja te međusobno druženje i upoznavanje uz pomoć virtualnog mobilnog ljubimca (maskote) Hrkija. Svaka osoba s mobilnom aplikacijom ima vlastitog Hrkija koji postaje obrazovaniji nakon što osoba posjeti određene znamenitosti grada domaćina (npr Zagrebacka Katedrala, Uspinjaca, HNK, Jarun), postaje zdraviji ako njegov vlasnik posjećuje sportska događanja EUG2016, a sretniji postaje kad se njegov vlasnik nalazi u blizini sto većeg broja ostalih sudionika koji također posjeduju vlastitog Hrkija (tj. kad se Hrkiji međusobno druze). Te informacije prikupljaju se uz pomoć GPS modula na mobilnim uređajima. Hrki također služi kao svojevrsni vodič kroz grad sugerirajući sto vrijedi posjetiti (u kategorijama Sport, Kultura, Zabava) uz podatke o prijevozu te prikladnim mapama. Dodatno, svaki vlasnik će moći prilagoditi Hrkija vlastitim preferencama poput dresa zemlje iz koje dolazi. Temelj motivacije je teorija gamifikacije uz nagradivanje kroz rast i pomoć maskote Hrkija. Na kraju će osobe s najrazvijenijim Hrkijima primiti zaslužno priznanje i nagradu. Projekt sadrži Android, iOS i Windows phone(winRT) aplikaciju uz zajedničku bazu podataka na serveru uz web stranicu s koje će se moći preuzeti aplikacije uz pregled trenutnog stanja i/ili događaja uz REST API za mobilne aplikacije. Ključna stvar u projektu je trenutna lokacija natjecatelja sto se može doznati uz GPS modul na mobilnom uređaju sto ne ovisi o povezanosti s internetom. Nakon iskustva sa sličnih natjecanja(znanstvena olimpijada i elektrijada) zelim motivirati sudionike da više vremena provedu gradeći prijateljstva i upoznavajući kulturu Hrvatske i ostalih zemalja jer je to veće bogatstvo od zlatne medalje. Također Hrki bi studentima trebao pomoći da se lakše snalaze u gradu, a uz to ih motivirati na istraživanje i posjećivanje sportskih događaja.“

Tim: **INFINIUM** (Marko Božac, Petar Šegina, Luka Perić i Stanko Krtalić Rusendić)

Projekt: Hrki na slici

Fakultet: Ekonomski fakultet, FER, Studij dizajna

„Tim se sastoji od četiri člana. Student EFZG-a zadužen je za osmišljavanje "featurea", poslovnog plana, arhitekturu aplikacije i korisničko iskustvo. Student GRF-a zadužen je za vizualno osmišljavanje aplikacije, tj. dizajn. Studenti FER-a zaduženi su za development backenda potrebnog funkcioniranje aplikacije te za arhitekturu Android i iOS aplikacije. Aplikacija će nuditi najnovije informacije za posjetitelje kako bi bili u toku s događajima i adekvatno



informirani. Adekvatno informirani u smislu službenih događaja (vijesti s weba), ali i onih neformalnih događaja koje korisnici odluče podijeliti na društvenim mrežama. Riješit će i problem snalaženja po gradovima pomoću integriranih lokacija i navođenjem bez interneta, ali i s učestalim pitanjima na hrvatskom jeziku kako bi stranci mogli postaviti pitanje bez konkretnog znanja hrvatskoga jezika. Pružit će se i informacije o javnom prijevozu, smještaju, dvorana i mjestima za izlaske. Kako bi se zadržala stalna vrijednost aplikacije nakon događaja, ali i dodala vrijednost aplikaciji i tijekom događaja, osmislili smo posebnu kameru. Kameru s kojom korisnik može napraviti fotografiju i na nju dodati neke od simbola EUG2016 poput Hrki. Time korisnicima ostaje stalno sjećanje na Europske sveučilišne igre, ali i nepresušan izvor zabave tijekom samih igara.“

Tim: **Komarci** (Hrvoje Horvat, Andrej Hanzir, Nino Mihovilić, Sabo Barbara)

Projekt: Univerzijada 2016

Fakultet: Ekonomski fakultet, FER, Grafički fakultet

„Tim će se u početnoj fazi baviti osmišljavanjem i razradom rješenja, tj razradom mogućnosti i funkcionalnosti mobilne aplikacije, a kasnije realizacijom i pronalaženjem dodatnih izvora financiranja. Projekt će se realizirati aktivnim radom članova tima koji već imaju potrebno znanje i iskustvo u područjima koja su ključna za dizajn i izradu mobilne aplikacije. Aplikacija će osim obaveznih sadržaja i kriterija (usklađeni vizualni identitet i ažurnost podataka koji se nalaze na web stranici) i nekih dodatnih (pregled i raspored događaja, informacije o javnom prijevozu, upute i podatci o restoranima, klubovima i zabavnim sadržajima u gradu...) ponuditi i opciju umrežavanja sudionika natjecanja kroz komentare i grupne razgovore u aplikaciji.“

Tim: **FUNOS** (Nikica Grubešić)

Projekt: Maraton intelektualnih borbi

Fakultet: Poljoprivredni fakultet u Osijeku

„Cilj mi je napraviti igru, u kojoj bi se prijavilo više ekipa(npr.10 ekipa iz 10 europskih gradova).Svaka ekipa treba imati po jednog „stručnjaka“ iz određenih područja (npr. za sport,novinarstvo i kemiju prijavit će se studenti koji studiraju te smjerove). Igralište bi bio čitav Zagreb sa svojim kulturnim znamenostima kao mjestima dvoboja.

Ali postoji kvaka, nakon što se ekipe prijave, rasporedili bi ih ponovno međusobno, tj. napravilo bi se 10 ekipa sa svakim članom iz drugog grada i drugom stručnosti. Zašto bih to napravio? Jer potiče međusobnu suradnju, zabavnije je komunicirati, upoznajemo nove ljude i učimo nove stvari jedni o drugima.“

Tim: **INCLUDE** (Ivan Mrvoš)

Projekt: Pametne klupe

Fakultet: FESB Split

„Ideja je postaviti pametne klupe koje bi se koristile za vrijeme Europskih sveučilišnih igara, ali i nakon održavanja samih sveučilišnih igara. Pametne klupe energetski su neovisan proizvod. Na sebi imaju solarne ploče koje prikupljaju sunčevu svjetlost koja se zatim akumulira unutar baterija koje se nalaze u klupi. Na svojim bočnim stranama imaju USB priključke (četiri) preko kojih korisnici klupe mogu puniti svoje mobitele i tablete. Osim toga, svi korisnici klupe, putem aplikacije koju instaliraju na svoj smartphone, mogu vidjeti podatke u kvaliteti zraka, proizvedenoj i potrošenoj energiji, smanjenu CO2, osobne statistike. Klupa noću služi i kao gradska rasvjeta zbog LED tehnologije koju koristi, a postoji i mogućnost hotspot područja.“



Tim: **Udruga studenata Grada Zagreba** (Luka Krznarić Matarić, Ante Slović, Ivan Vučenik, Thomas Dorić)

Projekt: All sides of Zagreb

Fakultet: Veleučilište Baltazar, Pravni fakultet

„Jedan od ciljeva ovog projekta je pružanje doživljaja noćnog života u gradu Zagrebu s obzirom na fokusnu grupu mladih ljudi tj. studenata. Organizacija zabava i tematskih večeri u različitim noćnim klubovima s različitim glazbenim žanrovima..degustacija domaćih piva i predstavljanje pivničke kulture u gradu organizacija izleta na Sljeme uz mogućnost noćenja i obroka u planinarskim domovima. Informiranje posjetitelja o rekreacijskim i street workout parkovima u gradu. U suradnji s teretanama i bodybuilding klubovima otvaranje mogućnosti posjetiteljima za besplatne treninge i korištenje sprava za vrijeme trajanja EUG2016. Organizacija posjeta stadionu Maksimir s razgledavanjem trofejne sale, upoznavanje povijesti kluba uz stručno vodstvo. Na isti način organiziranje posjeta košarkaškom klubu Cibona i muzeju Dražena Petrovića. Informiranje sudionika vršilo bi se putem info pultova i letaka, također bi otvorili telefonsku liniju koja bi bila dostupna 0-24 za podršku i pomoć svim domaćim i stranim sudionicima (npr. pomoć u orijentaciji gradom, pomoć u nesretnim slučajevima ili u slučaju gubitka stvari i sl.), a kao takva nastavila bi funkcionirati i po proteku igara.“



Ministarstvo turizma
Republike Hrvatske



Prilaz Gj. Deželića 7, 10000 Zagreb, Hrvatska
tel: +385 1 488 1003, + 385 1 488 1000, fax: +385 1 488 1009
e-mail: hamagbicro@hamagbicro.hr www.hamagbicro.hr