

# Vyhlášení vítězů národního kola soutěže Creative Business Cup



Národní kolo mezinárodní soutěže pro kreativní startupy Creative Business Cup (CBC) zná své vítěze pro rok 2016! První ročník v České republice vyhrál projekt Nanits Chronicles od autorů Roberta Kaločaie, Viktora Šauera a Michaela Petruše z firmy Nanits Universe. Projekt digitální platformy pro vydávání a prodej komiksů se zúčastní světového finále, které proběhne v rámci Global Entrepreneurship Week 20. až 21. 11. 2016 v Kodani.

Na druhém místě se umístil startup TUGI vyvíjející uživatelsky komfortní aplikátor zavádění léčiv pro pacienty s roztroušenou sklerózou. Autor aplikátoru, Pavel Kučera, vyzdvihl, že „jeho jedinečnými výhodami jsou plná kontrola pacienta nad rychlostí a pohodlím aplikace a jeho příjemný design“. Na třetím místě se umístila Iva Coelho, studentka multimédií z ateliéru Jana Morávka na Západočeské univerzitě v Plzni, se svou teprve vznikající diplomovou prací AlzApp. Senzorový mechanismus automaticky připomíná autorskou zvukovou stopou každodenní činnosti pacientům s Alzheimerovou nemocí. Aplikace pomáhá lidem nezapomenout dýchat, to, že vaří večeři, nebo to, že mají vnoučata.

V porotě, která vybírala vítězné projekty, zasedli: Maria Staszkiwicz, zástupkyně výkonného ředitele v Aspen Institute Prague; Lukáš Sedláček, výkonný ředitel v European Leadership & Academic Institute; Jana Hodbodová, manažerka v Prague Startup Centre; Zdeněk Rudolský, spoluzakladatel Impact Hub Brno, Praha, Ostrava; Aleš Filipenský, manažer pro obchodní růst v Jihomoravském inovačním centru; Jiří Suchánek, ředitel Plzeň 2015. České veřejnosti se šest finálových startupů představilo na akci pořádané Impact Hub Praha *MashUp vol. 30* konané 15. září 2016.

V národním kole vítězové získávají například 80% slevu na místo v kreativním inkubátoru DEPO 2015, roční licenci na tvorbu webu v Solidpixels nebo tříměsíční členství v síti Impact Hub Praha a odborný mentoring Prague Startup Centra. Hlavním cílem soutěže Creative Business Cup je propojit podnikatele v oblasti kreativních průmyslů s investory a globálními trhy, posílit jejich dovednosti a rozvíjet mezioborové inovace.

Čeští pořadatelé, kterými je konsorcium složené z Institutu umění – Divadelního ústavu, Aspen Institute Prague a European Leadership & Academic Institute, se rozhodli prostřednictvím soutěže podpořit nejenom vznikající projekty, ale také upozornit na rostoucí vyznám kreativních průmyslů. „Kreativní průmysly po celém světě výrazně přispívají k růstu, zaměstnanosti a k vývoji nových, inovativních řešení výzev, kterým v současné době čelí ekonomika a společnost. Obchodní aktivity kulturních a kreativních průmyslů mají významný dopad na zaměstnanost, mezioborové inovace a konkurenceschopnost národních ekonomik,“ uvádí Eva Žáková z Institutu umění.

## Kontakt:

Kateřina Kuthanová, E kuthanova.katerina@gmail.com , T +420 777 094 566



## Výherci své projekty popsali následovně:

### 1. místo: Nanits Chronicles

„Myšlenka projektu se začala rozvíjet před pěti lety jako jedinečný koncept. Vytváříme inovativní platformu, která dává do rukou autorů jednoduchý a účinný nástroj pro vytváření, publikování a prodej autorských digitálních ‚komiksů‘. Také přinášíme zcela unikátní a komplexní multimediální zážitek ze čtení – bez rušivých elementů otáčení stránek a doprovodné nesouvisející rušivé hudby. Aplikace, kterou jsme vyvinuli, funguje zcela bez stránkování a hudba reaguje na aktuální čtení dílů a panelů. Projekt se vyvíjí s důrazem na jednoduchou distribuci přes digitální platformu (iOS, Android, webových prohlížečů), která pomáhá velmi snadno aktualizovat příběhy a přidávat nové jazyky. Abychom ukázali, co naše technologie (Nanits Motor) poskytuje, vytvořili jsme zcela novou originální sci-fi ságu z blízké budoucnosti (Nanits Chronicles). Ta bude sloužit současně jako technologické demo a jako samostatný prodejní výrobek. Sága se bude skládat z příběhů, které budou publikovány v pravidelných intervalech.“

### 2. místo: TUGI

„TUGI aplikátor jsem původně vyvinul pro svou přítelkyni Terezu, která má strach z injekčních stříkaček a trpí roztroušenou sklerózou. Po několika týdnech navrhování a měsících testování jsem konečně našel perfektní design, který je nyní úspěšně testován již více jak dva roky. Pro pacienty s roztroušenou sklerózou je důležité, aby se lék aplikoval v přesném množství a čase. Účinná látka v léku se rozkládá pouze v podkožním tuku. Následky účinků léku se ale tato tuková vrstva postupně ztenčuje a zcela mizí. Mé vstříkovače udržují pohodlnou a neinvazivní aplikaci tak dlouho, jak je to jen možné. Přístroj je snadno omyvatelný, odolný a nevypadá jako zdravotnická potřeba, takže jej můžete použít na veřejnosti bez starostí. Spolu s neurology z Fakultní nemocnice Královské Vinohrady v Praze věřím, že TUGI může pomoci milionům lidí na celém světě.“

### 3. místo: AlzApp

„Cílem projektu je pomoci lidem s Alzheimerovou chorobou. Protože neexistuje žádná léčba této nemoci, ráda bych, aby se jejich život zjednodušil. Pacienti s Alzheimerovou chorobou zapomínají, co právě dělají, co měli v plánu, kde jsou nebo s kým jsou. Svou práci na jejich potřeby tak reaguji ve dvou fázích – každodenní pomoc a trénování paměti. V první fázi používám zvukové čipy, které pomáhají lidem nezapomenout, co právě dělají na určitých místech svých domovů. Například v chodbě mají čip, který je při odchodu upozomí: ‚nezapomeňte vzít svůj telefon, klíče a zamknout dveře‘. V koupelně je další čip, který říká: ‚umýt obličej, vyčistit zuby, učešat‘. Používám několik typů čipu: se světelným senzorem, s pohybovým čidlem, s časovým spínačem a s tlačítkem. Ve druhé fázi řeším otázku osobních informací ze soukromých životů pacientů – slepé místo, které podobné aplikace pro zlepšení paměti neřeší. Tyto aplikace budou šité na míru pro každého uživatele. Pomohou jim tak zapamatovat si například počet a jména vnoučat.“

Více informací a soutěžní podmínky naleznete na [www.creativebusinesscup.cz](http://www.creativebusinesscup.cz).

## Partneři soutěže:



**DEPO2015**

**solidpixels.**