

<Tour de App>

Závěrečná zpráva

Čtvrtý ročník

2025/2026



Tour de App 2026

Tour de App je **jedinečná IT soutěž** určená studentům středních škol. Na rozdíl od klasických programátorských soutěží se účastníci nesoustředí na řešení algoritmických úloh. Místo toho pracují na projektu, který simuluje skutečnou zakázku od klienta. Ve dvou až tříčlenných týmech vytvářejí webovou aplikaci podle zadání fiktivního zákazníka. Kromě samotného programování musí soutěžící navrhnout také přehledné a uživatelsky přívětivé rozhraní a komunikovat s klientem o podobě výsledného řešení.



Soutěž vznikla s cílem **umožnit studentům vyzkoušet si v bezpečném prostředí, jaké je pracovat na větším projektu pro externího zadavatele.** Účastníci mají volnost ve výběru technologií, takže mohou pracovat s nástroji, které už znají, nebo experimentovat s novými. Koncept soutěže je navržen tak, aby se mohli zapojit i začátečníci. Soutěžící mají k dispozici online články a webináře a v pozdějších kolech také zkušené mentory, se kterými mohou svou práci konzultovat.

Čtvrtý ročník byl oficiálně zahájen v říjnu 2025, celkem se nám letos přihlásilo 144 týmů z celkem 88 škol. Letos se zapojilo 45 škol, které se nikdy předtím naší soutěže neúčastnily, z toho 2 zahraniční.

Tento ročník jsme měli za cíl stát se jednou z českých soutěží s mezinárodním přesahem, což se nám nakonec podařilo. Bohužel jsme ale v počtu přihlášených nenaplnili své cíle, jelikož jsme převážně na začátku čelili nečekaným výzvám. I přes všechny nesnáze jsme ale přeci jen prolomili hranice a dostali Tour de App do Německa i Polska.



„V tomto ročníku jsme si dali za cíl rozšířit naši soutěž i za hranice Česka a Slovenska. Chceme, aby každý, bez ohledu na jazyk, měl mít možnost vyzkoušet si vývoj webových aplikací v praxi nanečisto.“

Být aktivní na střední škole a ještě se u toho naučit novým věcem bez strachu z neúspěchu a zároveň získávat praktické zkušenosti je příležitost, a právě takovou naše soutěž nabízí.“

Vojtěch Zima

Koordinátor Tour de App 2026

„Najít průsečík mezi technologickou výzvou a srozumitelným zadáním je celkem těžký úkol, ale platforma s real-time odezvou byla přesně tou hranou, u které jsme si řekli, že to soutěžící zvládnou.“

Letošní zadání bylo zaměřené na vytvoření platformy pro on-line interaktivní vzdělávání. Soutěžící při něm pracovali s technologií Server-Sent Events, která umožňuje přenášet aktualizace ze serveru v reálném čase.“

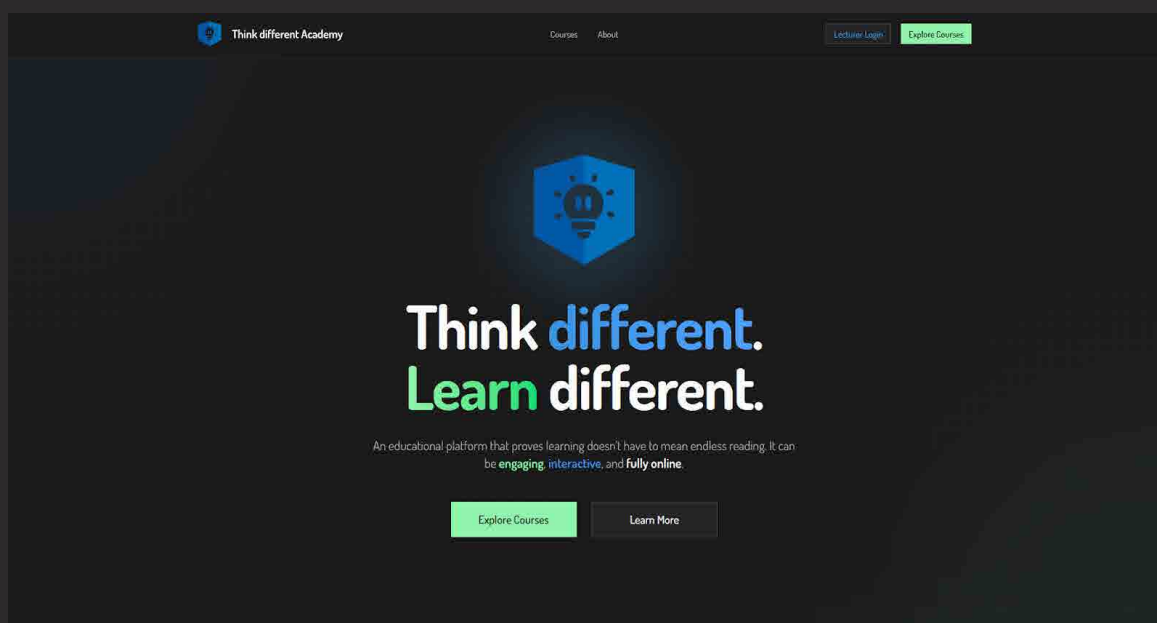


Lukáš Prokop

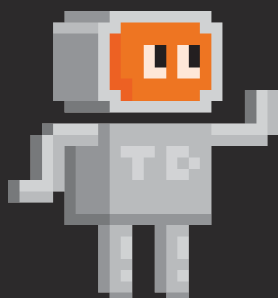
Autor zadání

Nominační kolo

Soutěžící měli letos za úkol vytvořit platformu pro online vzdělávání. Platforma měla sloužit jako prostor pro moderní a interaktivní způsob učení se novým znalostem. Lektor mohl vytvořit kurz a přidat do něj výukové materiály, jako třeba soubor nebo odkaz. Tyto materiály následně mohli uživatelé použít pro seberozvoj na daná témata. Jelikož by ovšem takový způsob byl moc jednoduchý, soutěžící měli za úkol vytvořit i tzv. kvízy. Ty sloužily jako interaktivní způsob procvičování daného tématu.



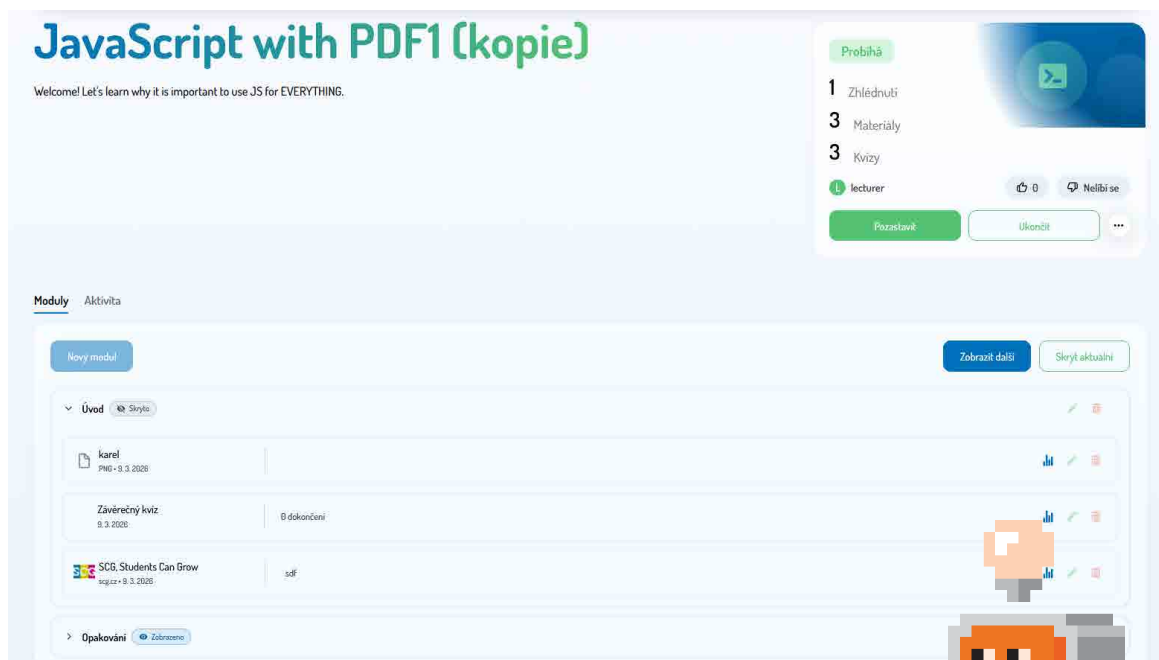
Hlavní stránka (tým Timeout)



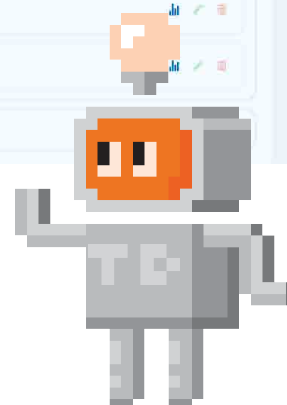
Soutěžní kolo

Nově se soutěžní kolo zaměřuje na živou výuku, kde kurz není pouze statickou stránkou, ale je živým objektem, jehož stav ovlivňuje chování aplikace i uživatelské rozhraní. Kurz proto bude mít definovaný stavový model. Ve stavu **NÁVRHU** probíhá tvorba a úprava obsahu lektorem. Stav **NAPLÁNOVÁNO** znamená, že je kurz naplánován, je viditelný v katalogu a čeká na spuštění. Ve stavu **PROBÍHAJÍCÍ** probíhá živá výuka, studenti se mohou připojit a jednotlivé moduly jsou postupně zpřístupňovány. Stav **POZASTAVEN** označuje dočasné pozastavení kurzu, kdy je obsah skryt. Ve stavu **ARCHIVOVÁN** je kurz ukončen a slouží pouze jako záznam, přičemž jsou dostupné už jen statistiky a historie.

Současně se zavádí moduly, které seskupují aktivity, materiály a odkazy do ucelených výukových celků. Tyto moduly lektor během živé výuky postupně zpřístupňuje, čímž řídí průběh a strukturu výuky.



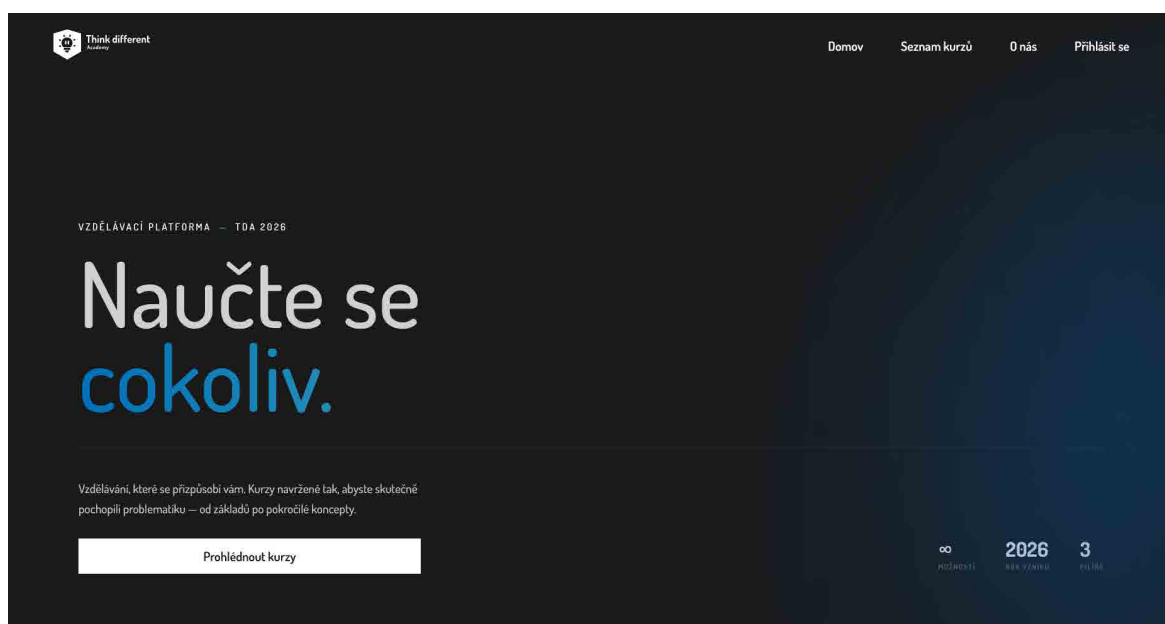
Správa z pohledu lektora (tým Error Makers)



Grandfinále

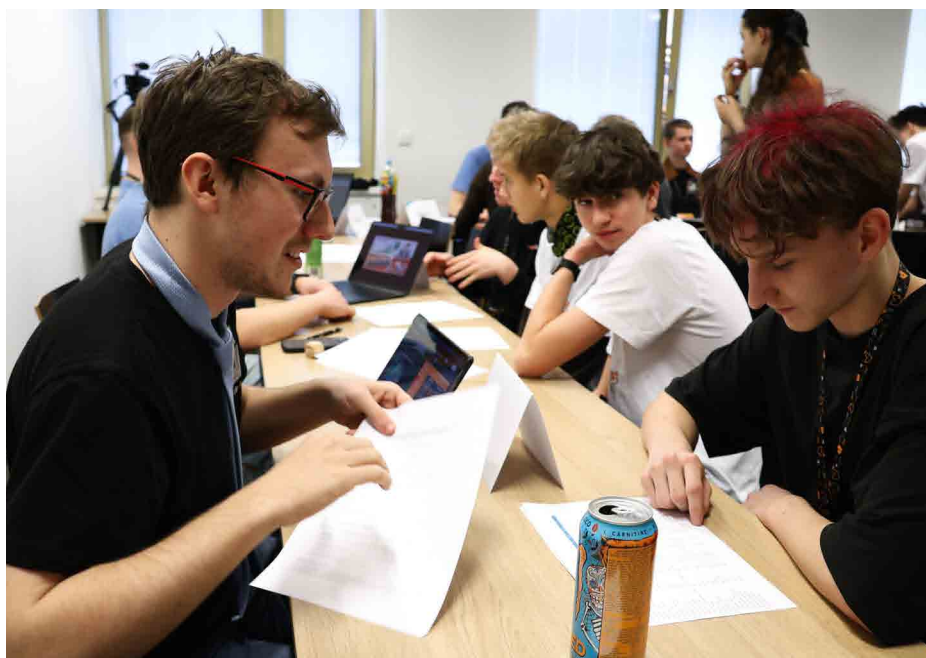
Na Grandfinále se soutěžící setkali se zástupci Think different Academy, přičemž každý z nich zastával jinou roli.

Pracovali se čtyřmi typy klientů, s **lektorem**, **metodikem**, **CFO** a **project managerem**. Tyto osoby jim předaly své problémy i poznatky z platformy. Následně měli soutěžící za úkol vyhodnotit, co je potřeba doplnit, a navrhnout i implementovat vhodná řešení.



Hlavní stránka (tým Bobr layer)

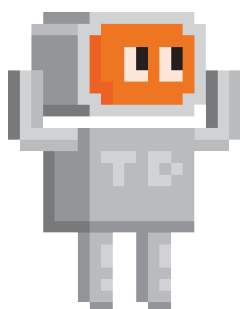
Současně jsme upravili i způsob hodnocení. Původní přístup, založený čistě na manuálním testování ze strany organizátorů, jsme nahradili novým konceptem. Ten se sice částečně podobá nedělním obhajobám, liší se však perspektivou hodnotitelů. Ti tentokrát posuzovali aplikace komplexně jako celek. Na základě tohoto přístupu jsme vybrali TOP 5 týmů a udělili jednu divokou kartu.



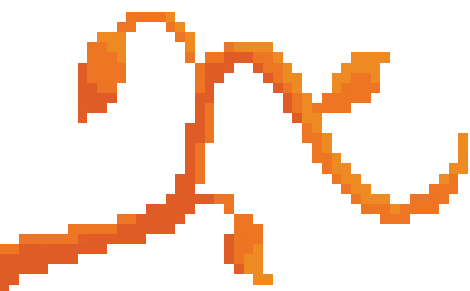
Soutěžící z týmu pacmani komunikují se zástupci Think different Academy



Soutěžící z týmu Mega Szefy probírají své aplikace s mentory



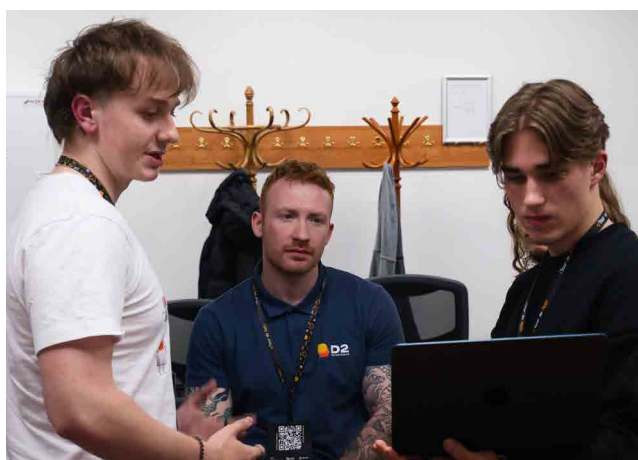
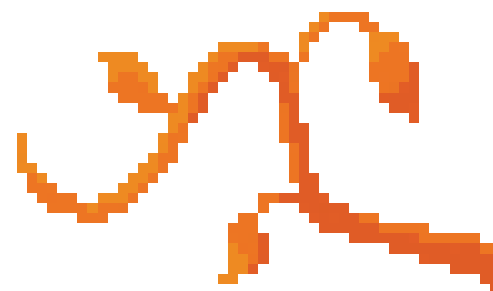
Obhajoba aplikací před porotou



Tým Mega Szefy



Tým Error Makers



Tým not-found

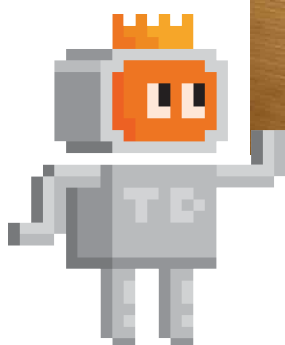
Soutěžící prezentující své aplikace



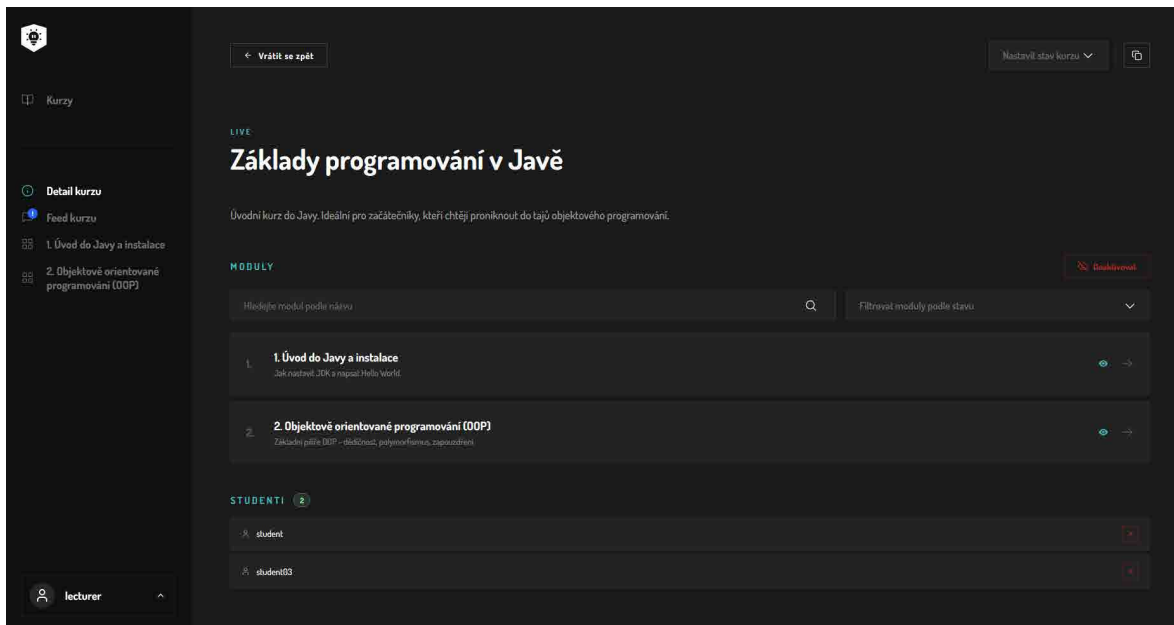
Tým Nejkulatoulinkatější míčovina



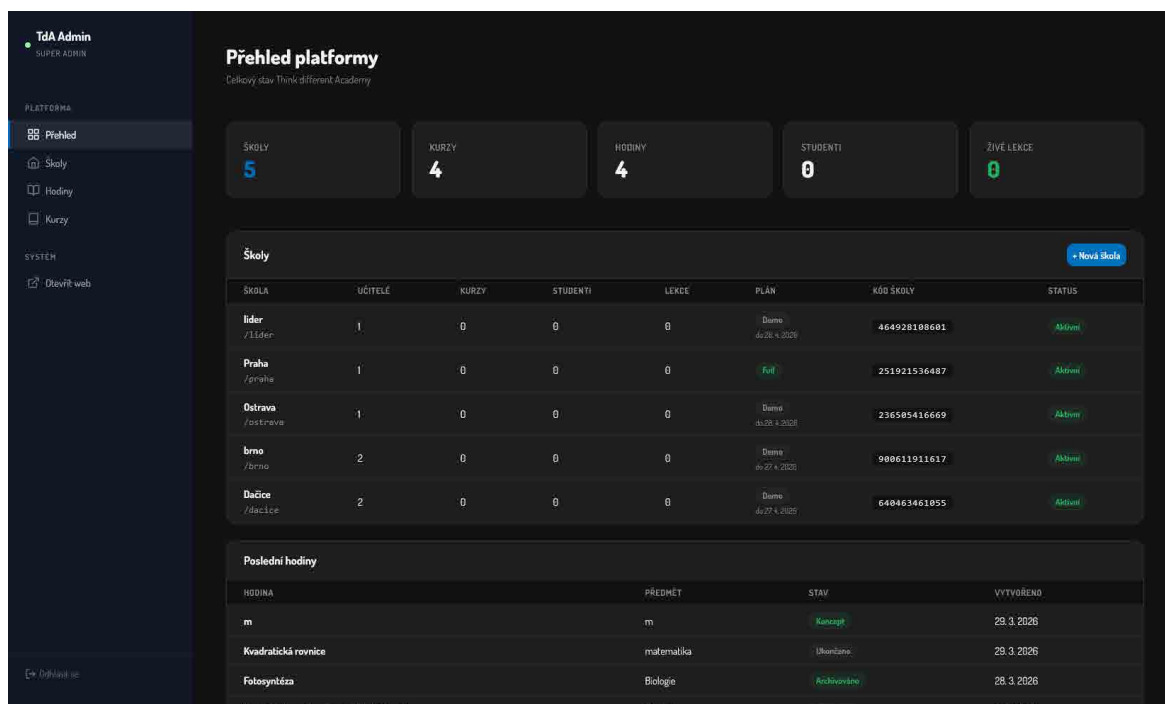
Tým Co je to api?



Ukázky výsledných aplikací



Detail kurzu (tým Bobr layer)

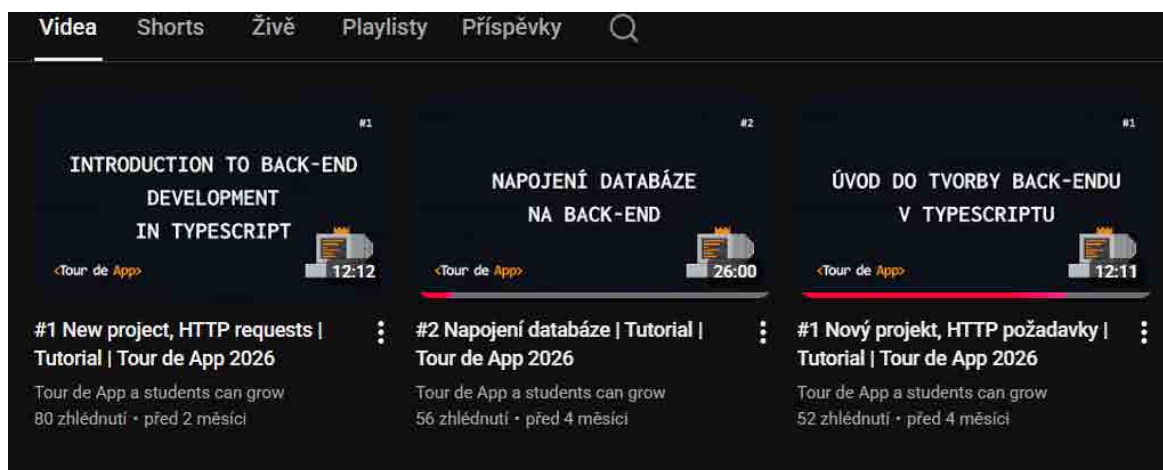


Přehled platformy (tým AMD16)

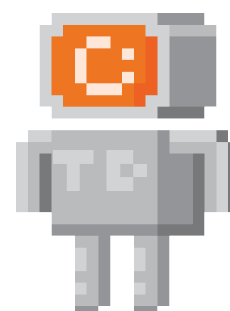
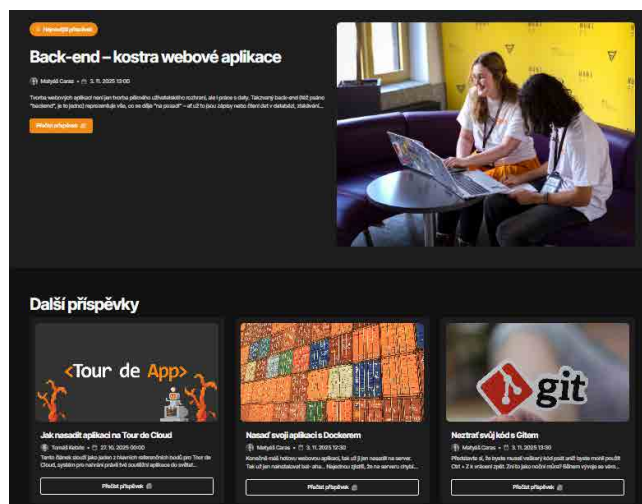
Vzdělávání

Letos jsme upustili od webinářů a zkusili jsme jít formou čistě vzdělávacího obsahu na vyžádání. Vydali jsme několik vzdělávacích článků a videí s cílem seznámit případné soutěžící s tím, co webový vývoj obnáší.

Na sociální sítě jsme potom zveřejňovali tzv. **EDU reels** se záměrem nalákat soutěžící k tomu, přečíst si články na webu. Ke každému vzdělávacímu článku byl jeden reel, který stručně popisoval obsah textu.



Bohužel, se vzrůstající závislostí na **AI nástrojích** klesá poptávka po klasickém vzdělávání. Jelikož soutěžící umělou inteligenci využívají, plánujeme v příštím ročníku vzdělávací obsah soustředit na efektivní použití těchto nástrojů.



Partneři

Partneři jsou pro naši soutěž velmi důležití. Bez nich by nemohla být taková, jaká je, a proto si jich velmi vážíme a snažíme se partnerství udržovat co nejdéle.

Jeden z takových partnerů, se kterými spolupracujeme již pár let je **Fakulta informatiky Masarykovy univerzity**, která se stala naším spolupořadatelem v roce 2022. V rámci soutěže nás finančně podpořila a také nám propůjčila své prostory na Grandfinále.

Dalším naším dlouholetým partnerem je **ČEZ Distribuce**. Díky ní jsme týmům mohli poskytnout mentoring od expertů z oboru. ČEZ Distribuce se s námi také podílela na Vyhlášení Nominačního kola, kde zařídila prostory s bohatým cateringem.



Lenka Hetflajšová představující D2 ČEZ Distribuce na Vyhlášení Nominačního kola

Partneři

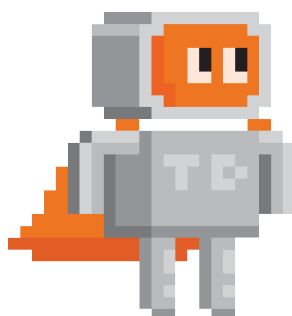
Za finanční podporu děkujeme také **Barclays**, kteří nám se svou praxí v oboru pomohli i s mentoringem týmů v Soutěžním kole.

Děkujeme také **Ámos vision** za mediální podporu na jejich platformách.

Občerstvení na Grandfinále nám pomohl zajistit **Loklok**, díky kterým se mohli soutěžící kdykoliv osvěžit.

Ceny pro soutěžící nám poskytl **robot_dreams** se svými poukázkami na IT kurzy. Chceme také poděkovat firmě **Gordic** za balíčky plných skvělých předmětů.

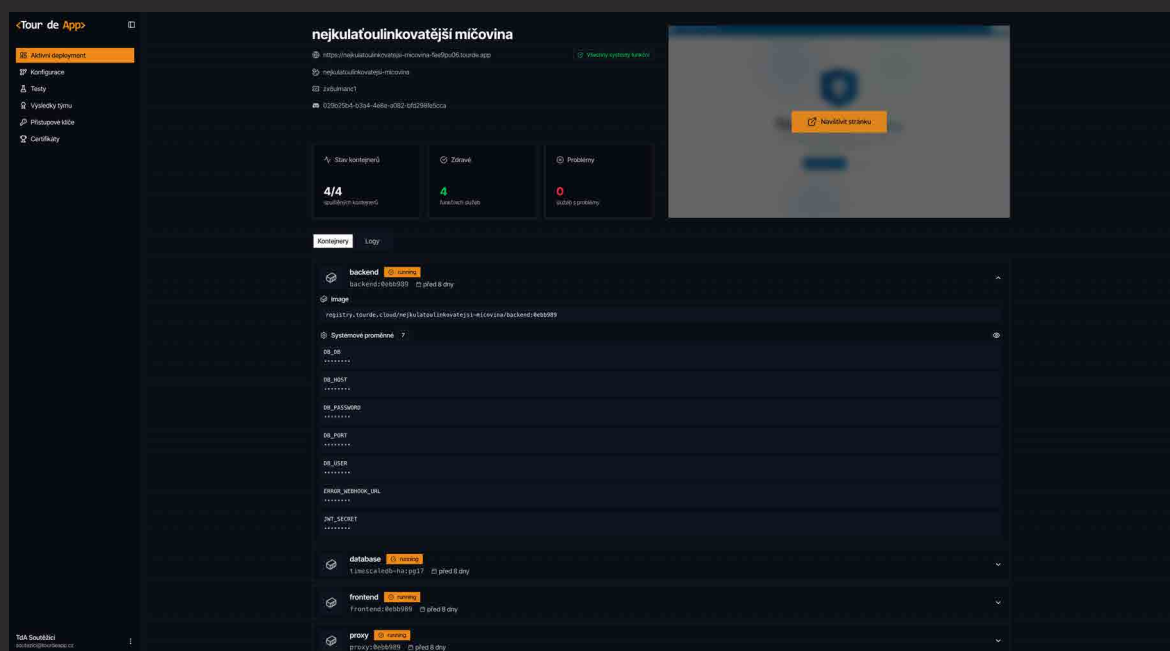
Děkujeme také firmě **Dialect**, která nám poskytla překladatelské služby pro zahraniční tým přímo na Grandfinále.



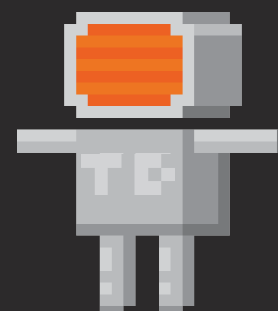
Tour de Cloud

Hlavní náplní IT týmu se stal Tour de Cloud, zcela nový systém pro nasazování aplikací, do kterých soutěžící vložili své úsilí. Naším cílem bylo nechat účastníkům volnou ruku při výběru technologií a zajistit jim vývojové prostředí bez zbytečných překážek.

Hlavní novinkou tak byla dlouho očekávaná podpora spouštění více Docker kontejnerů najednou, což celý proces výrazně zjednodušilo. Navíc jsme implementovali možnost nasazení i starších verzí aplikací a funkci pro sledování logů v reálném čase.



Tour de Cloud (domovská stránka)



Kampaň

Letošní claim „**Není to jen o kódu. Ovládni vývoj webových aplikací!**“ je výzva k tomu stát se mistrem v oblasti, která je sice komplexní, ale je zároveň i dosažitelná. Rozhodli jsme se ponechat tradiční slogan „není to jen o kódu“ a přidat vždy každý rok jinou obměněnou call to action část. Tím nám vznikne něco, s čím si nás lidé mohou spojit mezi ročníky a zároveň budeme mít v claimu i ten nový nádech.

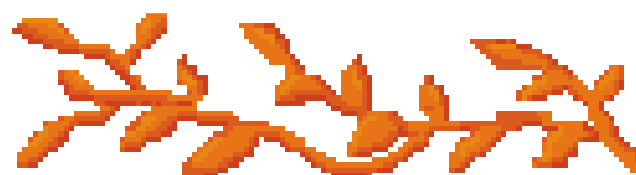
Ve vizuálu používáme metaforu **kouzelné fazole**, odkazující na příběh o Jackovi. Fazole zde znázorňuje růst, ambici a překonávání vlastních limitů. Stoupá k oblakům, kde se nachází počítač, který je cílem celé cesty.

Samotná fazole představuje proces učení a postupného rozvoje dovedností. Její spirálovitý tvar naznačuje, že cesta vzhůru není přímá ani jednoduchá, ale vyžaduje pořádnou vytrvalost a odhodlání. Každý list a každý úsek stonku symbolizuje další překonanou výzvu.

Počítač na vrcholu je částečně skrytý v oblacích. Reprezentuje komplexní svět webového vývoje. Může působit vzdáleně a nedosažitelně, ale právě výstup po fazoli ukazuje, že s dostatečnou motivací a prací je možné dosáhnout i zdánlivě nemožného. Oblaka také naznačují náš nový odevzdávací systém, Tour de Cloud, který byl v celém procesu velmi důležitý.

V rámci kampaně tedy poukazujeme na to, že s námi mohou studenti růst jako fazolky, protože je to pak donese k velkým cílům. V rámci projektu jsme se snažili sdílet výukové materiály jak na webu, tak na sociálních sítích, abychom soutěž posunuli o krok dál a posílili její vzdělávací charakter.

Grafické prvky z plakátu se následně objevují na všech materiálech, které jsme v průběhu ročníku využili. Jedná se např. o certifikáty, diplomy, trika nebo příspěvky na sociálních sítích.



Plakát Tour de App 2026



<Tour de App>

**It's not just about code.
 Master web development!**



Schedule

- ❖ 13. 10. – 12. 12. Sign-ups open
- ❖ 27. 10. – 16. 1. Nomination round
- ❖ 28. 1. Announcement of qualified teams
- ❖ 9. 2 – 6. 3. Competition round
- ❖ 27. 3. – 29. 3. Grandfinale at FI MU



Put together a team of two or three and sign up before 12th December.

MUNI
 FACULTY
 OF INFORMATICS

Co-organizer



Organizer



SKUPINA ČEZ

Main partner



AMOS VISION

Partners



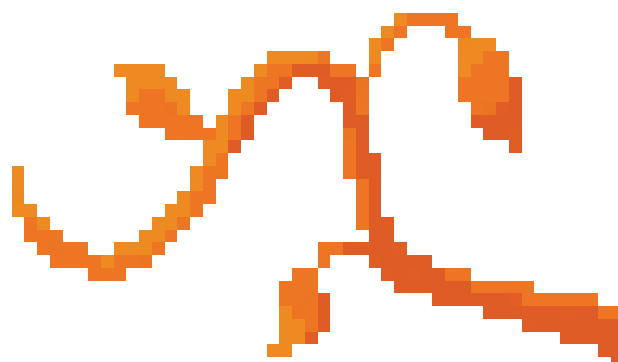
BARCLAYS
 IT Development Centre Program

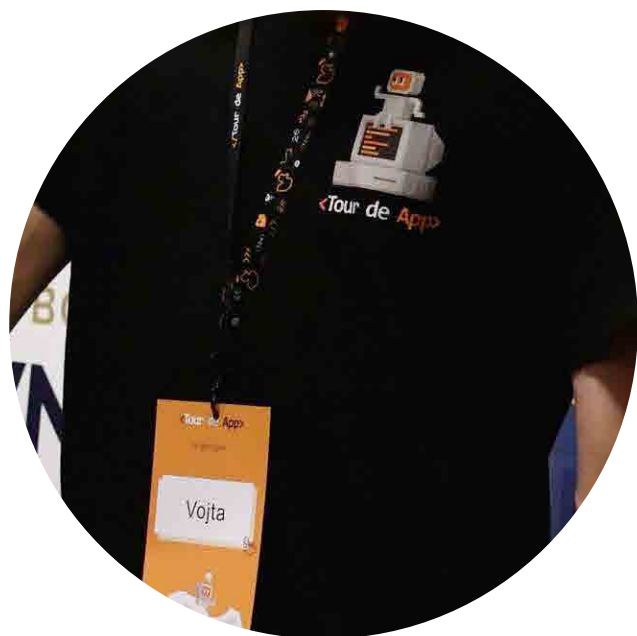


Trika pro soutěžící

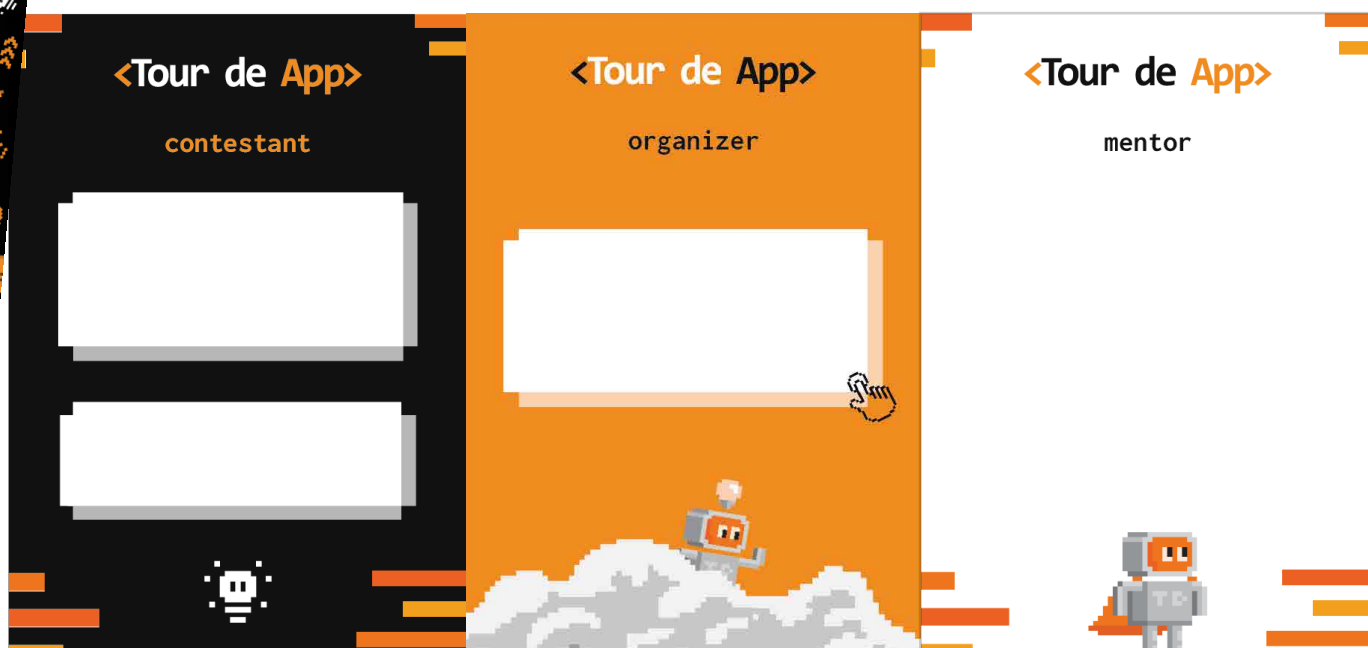


Trika pro organizátory





Jmenovky pro soutěžící, organizátory a mentory





Certifikáty pro soutěžící a mentory; diplomy pro soutěžící



Sociální sítě

Sociální sítě pro nás byly letos velmi důležité. Soutěžící díky nim mohou snadno získávat informace o průběhu soutěže, ale letos jsme je chtěli také více oživit. Začali jsme proto na Instagramu vytvářet edukativní příspěvky a krátká videa (tzv. reels), abychom se přiblížili naší cílové skupině a zároveň jim představili technologie, které budou při tvorbě aplikace potřebovat, a ukázali, jak je správně používat.

Již od začátku projektu Tour de App využíváme ke komunikaci se soutěžícími také náš Discord server, kde je informujeme o všech novinkách a nadcházejících událostech.

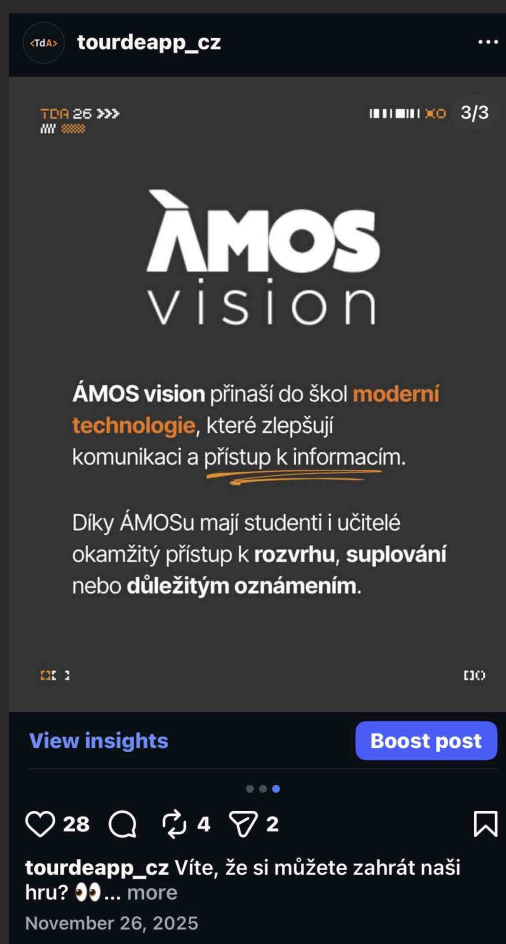
Založili jsme si také TikTok a vlastní YouTube kanál, na kterém vycházejí edukativní videa. Nově máme také profil na LinkedInu, kde sdílíme především informace o proběhlých akcích.



Partnerské příspěvky

Součástí komunikace na sociálních sítích jsou také partnerské příspěvky. Letos jsme se je snažili pojmout modernějším způsobem, například zaujmout výraznou větou hned na prvním slidu nebo s některými partnery vytvořit také reels (konkrétně s ČEZ Distribucí a FI MUNI).

Příspěvek o ČEZ Distribuci



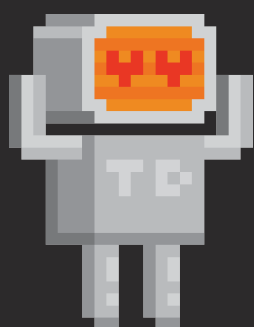
Příspěvek o Ámos vision

Tour de App v číslech

Tento rok se nám přihlásilo **144 týmů** z celkem **88 škol**. Více než polovina z nich, konkrétně **45 škol**, byla nových. I když jsme nesplnili původní cíl v počtu přihlášených týmů, podařilo se nám dosáhnout jiného důležitého milníku, rozšířili jsme se do zahraničí. Přihlásily se k nám totiž **2 zahraniční týmy**, 1 z Polska a 1 z Německa.

Na sociálních sítích se nám ale dařilo lépe. Na Instagramu jsme za celý ročník nasbírali dohromady přes **80 000 zhlédnutí** a získali **70 nových sledujících**. Na našem hlavním komunikačním kanále, Discordu, jsme přivítali více než **200 nových návštěvníků** a v hovorech jsme dohromady strávili více než **5 000 hodin**.

Během ročníku se soutěžícím podařilo vytvořit **7 544 nasazení** do Tour de Cloud, ty se skládaly z **20 957 Docker obrazů**, které zabíraly přes **520 GB** místa na disku.



0 nás

Jsme členy students can grow. Spolku, kde jsou organizátoři studenti středních a vysokých škol, kteří chtějí dělat něco navíc nejen pro sebe, ale i pro ostatní. Kromě Tour de app pořádáme ještě největší soutěž v piškvorkách, **plšQworky**, a soutěž v prezentačních dovednostech, **Prezentiádu**.

Již od roku 2003 učíme hravou formou studenty novým dovednostem, ať účastí v našich soutěžích nebo zapojením ve spolku. Organizátoři se mohou zapojit jakkoliv, od organizace turnaje až po vedení obchodního oddělení.

"Naším posláním je rozvíjet české a slovenské studenty v dovednostech, které je připraví na kariérní život. Tento rozvoj poskytujeme jednak soutěžícím, ale především našim organizátorům, kteří prací na projektech získávají cenné zkušenosti," uvedl předseda spolku Radek Hegenbart.

