



**Magiczny
Kraków**

Spotkanie z młodymi innowatorami w Pawilonie Wyspiańskiego

2026-02-03

28 stycznia w Pawilonie Wyspiańskiego odbyło się spotkanie z wyróżnioną drużyną uczniów Publicznego Liceum Salezjańskiego w Krakowie, laureatami hackathonu Krakow Innovation Games. Uczniowie, pod opieką Marka Lacha, zaprezentowali swoją koncepcję nowej funkcjonalności aplikacji miejskiej mKraków, skoncentrowanej na cyberbezpieczeństwie i edukacji cyfrowej mieszkańców.

Spotkanie było okazją do bezpośredniego dialogu młodych twórców z przedstawicielami Miasta Krakowa oraz do pokazania, że innowacyjne pomysły mogą rodzić się już na etapie edukacji szkolnej – a miasto potrafi z nich realnie korzystać.

Cyberbezpieczeństwo w mKraków - edukacja dla mieszkańców

Podczas prezentacji uczniowie zaproponowali stworzenie w aplikacji mKraków dedykowanej sekcji edukacyjnej dotyczącej cyberbezpieczeństwa. Jej celem miałyby być zwiększenie świadomości cyfrowych zagrożeń wśród mieszkańców Krakowa, w szczególności rodziców i seniorów, oraz wspieranie bezpiecznych nawyków w codziennym korzystaniu z technologii.

Proponowana funkcjonalność została podzielona na trzy główne kafelki:

1. Kafelek „Kontakt”, zawierający:

- numery infolinii i instytucji pomocowych
- chatbota udzielającego podstawowych informacji
- moduł „Daj nam pomysł”, umożliwiający mieszkańcom zgłaszanie własnych sugestii.

2. Kafelek „Informacje”, obejmujący:

- aktualności dotyczące ostatnich cyberataków i zagrożeń
- krótkie quizy edukacyjne, pozwalające w przystępny sposób sprawdzić i poszerzyć wiedzę.

3. Kafelek „Narzędzia”, oferujący:

- moduł „Zostałeś oszukany?” z instrukcjami postępowania
- generator bezpiecznych haseł
- narzędzie do sprawdzania podejrzanych numerów telefonów i linków.

Zaprezentowane rozwiązania wyróżniały się prostotą, praktycznym podejściem oraz realnym dopasowaniem do potrzeb użytkowników aplikacji miejskiej.

Miasto otwarte na pomysły młodych

Dyrektor Departamentu Marki Daniel Wiśniowski, który gościł uczniów podczas spotkania, docenił wysoki poziom merytoryczny projektu oraz dojrzałość proponowanych rozwiązań. W trakcie rozmów



**Magiczny
Kraków**

zapropował drużynie udział w radzie projektowej aplikacji mKraków, gdzie uczniowie mogliby zaprezentować swoją koncepcję szerszemu gronu interesariuszy i wziąć udział w dalszych pracach nad rozwojem aplikacji.

To kolejny przykład, jak Kraków konsekwentnie buduje przestrzeń do współpracy pomiędzy miastem a młodymi mieszkańcami, traktując ich nie tylko jako odbiorców, ale także współtwórców miejskich innowacji.

Krakow Innovation Games - przestrzeń dla młodej kreatywności

Hackathon Krakow Innovation Games odbył się w dniach 9–10 grudnia 2025 roku w Kłastrze Innowacji Społeczno-Gospodarczych Zabłocie. W wydarzeniu wzięło udział dziewięć krakowskich szkół średnich, z których każda wystawiła pięcioosobowy zespół oraz opiekuna.

Celem hackathonu było wspieranie przedsiębiorczości i innowacyjności wśród młodzieży. Zadanie polegało na zaprojektowaniu rozwiązań pomagających rodzicom i seniorom bezpiecznie korzystać z technologii — poprzez identyfikację zagrożeń cyfrowych oraz tworzenie prostych, praktycznych narzędzi edukacyjnych.

Głównym partnerem wydarzenia było Miasto Kraków, które aktywnie wspiera inicjatywy łączące edukację, technologię i rozwój kompetencji przyszłości.

[**Cyberbezpieczeństwo w aplikacji mKraków - prezentacja \[PDF\]**](#)