



Bezpieczni w grze i realu - Krakowianie docenieni w konkursie technologicznym

2026-06-12

Drużyna programistów z Technikum Łączności nr 14 zajęła drugie miejsce w ogólnopolskim konkursie Motorola Solutions Science Cup 2026. Uczestnicy mieli zaprojektować grę nawiązującą do realnych problemów z obszaru bezpieczeństwa publicznego. Inicjatywa, która zachęca do twórczej pracy z nowymi technologiami, cieszy się dużą popularnością wśród młodzieży szkół ponadpodstawowych.

Autorami tego sukcesu są: Benedykt Cyran, Jakub Kosek, Ignacy Ozga, Jan Popowicz z Technikum Łączności nr 14 w Krakowie oraz Michał Przebinda z VI LO w Krakowie – którzy razem jako drużyna „PiLess”, ze wsparciem inżynierów Motoroli, rozwinęli swój pomysł na grę od koncepcji do finalnego produktu, a efekty ich pracy zostały docenione przyznaniem drugiego miejsca w klasyfikacji końcowej oraz Nagrody Publiczności.

– Stworzyliśmy grę o *public safety*, która bazuje na futurystycznym Krakowie, to miasto smart city, po którym jeździ metro – mówi Jan Popowicz, który uczy się w II klasie Technikum Łączności nr 14 na profilu technik informatyk.

Akcja gry „SafeServe” toczy się na wiernie odwzorowanej mapie miasta, zachowane są proporcje i układ ulic. Gracze mogą poprowadzić wóz strażacki, wziąć udział w dynamicznym pościgu z driftem, a na koniec uciekać metrem przed zbuntowaną sztuczną inteligencją. Produkcja łączy elementy akcji, zręczności oraz edukację w zakresie bezpieczeństwa publicznego.

– Bardzo cieszy nas również to, że pracownicy Motoroli, którzy śledzili finałowe prezentacje na żywo, zareagowali na nasz produkt tak entuzjastycznie, stąd Nagroda Publiczności. To duża radość i satysfakcja patrzeć, jak ludzie dobrze bawią się przy tym, co stworzyliśmy – podkreśla Ignacy Ozga z II klasy Technikum Łączności nr 14, także przyszły technik informatyk.

Inicjatywa edukacyjna Motoroli, która miała w tym roku piątą edycję, cieszy się dużą popularnością wśród młodzieży szkół ponadpodstawowych z całej Polski, przede wszystkim ze względu na ciekawą formułę: stawia na kreatywność uczniów i uczennic, a zarazem zapewnia im wsparcie mentorskie profesjonalnych zespołów inżynierskich – dzięki temu młodzi ludzie mogą przekonać się, jak wygląda zaawansowane projektowanie, które ma sprawdzić się w prawdziwym życiu.

– Tego typu konkursy są bardzo wartościowe dla uczniów i uczennic, ponieważ uczą ich współpracy, łączenia sił i wspólnego osiągnięcia celu. Dają szansę na realizację ciekawych projektów oraz zdobycie praktycznego doświadczenia w programowaniu – mówi Krzysztof Stuglik, nauczyciel przedmiotów informatycznych i opiekun drużyny „PiLess”.

Konkurs Motorola Solutions Science Cup składa się z trzech etapów. Najpierw drużyny z całej Polski przysyłają swoje pomysły w formie prezentacji. Spośród wszystkich koncepcji jury wybiera 10 najlepszych, a ich autorzy mają szansę rozwijać je przy wsparciu mentorów z Motorola Solutions. W czasie tej pracy młodzież korzysta z wiedzy eksperckiej światowej klasy lidera technologii i krok po



Magiczny
Kraków

kroku przekłada swoją wizję na realny prototyp gry – aby zaliczyć ten etap, uczestnicy muszą zaprezentować prototyp w formie nagrania wideo. Do finału kwalifikuje się 5 najlepszych protopopów, a drużyny, które je stworzyły, biorą udział w warsztatach z wystąpień publicznych, aby przygotowywać się do prezentacji swoich produktów w wielkim finale. Ten odbywa się stacjonarnie w krakowskiej siedzibie Motoroli – w tym roku położono nacisk na to, by drużyny aktywnie promowały swoje gry, tak by przekonać do nich zarówno jury, jak i gości. O ostatecznej klasyfikacji produkcji decydują takie kryteria, jak: uwzględnienie problemów *public safety*, interaktywność, użyte systemy, oprawa audiowizualna, spójność artystyczna, progresja oraz narracja.

Motorola Solutions Science Cup rozwija zarówno myślenie programistyczne, pracę projektową i zespołową, jak i umiejętności prezentacyjne i *pitching* własnych pomysłów. To nie tylko rywalizacja, ale także okazja, żeby zobaczyć od środka, jak wygląda praca w firmie technologicznej. Dzięki autorskim webinarom prowadzonym przez ekspertów z Motorola Solutions uczniowie zdobywają wiedzę z najbardziej pożądanym dziedzin: sztucznej inteligencji (AI), cyberbezpieczeństwa oraz agile. Pozwala im to poznać zagadnienia, które są codziennością w branży IT.