**SOUTĚŽ PRO ŠKOLY**

**JUNIOR INOVÁTOR**

**Inovační firma Moravskoslezského kraje 2016**

Agentura pro regionální rozvoj pod patronací Moravskoslezského kraje vyhlašuje soutěž Inovační firma Moravskoslezského kraje 2016. Nově je otevřena kategorie [**JUNIOR INOVÁTOR**](http://inovacnifirma.rismsk.cz/cz/soutez-inovacni-firma/66-inovacni-firma-2016.html#skola), která je určena pro základní, střední a vysoké školy.

Do soutěže se mohou přihlásit jednotlivci či týmy (3 – 5 členné) ze školy, která má sídlo v Moravskoslezském kraji. Přihlašovat mohou zlepšovák/nápad či podnikatelský záměr/projekt.

Školy se mohou přihlašovat **od 24. 3. 2016 do 30. 6. 2016.**

[**Podmínky pro školy (ZŠ, SŠ i VOŠ a VŠ).**](http://inovacnifirma.rismsk.cz/soubory_texty/66_8.pdf)

* Kategorie 1 - základní školy
* Kategorie 2 - střední školy
* Kategorie 3 - vyšší odborné školy a vysoké školy

**Kategorie 1 - Základní školy:** žáci (jednotlivci/týmy) mohou přihlásit zlepšovák/nápad z oblasti přírodních věd, společenských věd, techniky, ze života obce či rodiny a zlepšováky pro chod školy. Nápady by neměly být starší 1 roku.  [Přihláška pro základní školy.](http://inovacnifirma.rismsk.cz/soubory_texty/66_9.docx)

**Kategorie 2 - Střední školy:** studenti (jednotlivci/týmy) mohou přihlásit podnikatelské **záměry/projekty** týkajících se zdokonalení, resp. vylepšení stávajících výrobků, technologií či služeb, ne starší 1 roku. Téma je libovolné. [Přihláška pro střední školy.](http://inovacnifirma.rismsk.cz/soubory_texty/66_10.docx)

**Kategorie 3 - Vyšší odborné školy a vysoké školy:** studenti prezenčního studia (jednotlivci/týmy) mohou přihlásit konkrétní projekty týkající se inovací výrobků, technologií či služeb, ne starší 3 let. Musí se jednat o zcela nové projekty, [Přihláška pro vysoké školy.](http://inovacnifirma.rismsk.cz/soubory_texty/66_11.docx)

**Kontakní osoba:**  
Ing. Pavla Švancerová   
Agentura pro regionální rozvoj, a.s.  
Na Jízdárně 7/1245, Ostrava  
Email: [svancerova@arr.cz](mailto:svancerova@arr.cz)  
Tel.:  595 691 242