**Шестте проекта, достигнали до финала в**

**академия „Иновация в действие“**

Благодарение на добрите си идеи, място във финалното представяне пред експертното жури спечелиха:

* **Първа награда: Мария Юрукова, с проект „Плети с тениска“.** Наградата, която печели **Мария**, е **участие** **в лятна програма на Solvay Brussels School of Economics and Management в Брюксел** през 2018 г. Тя беше връчена лично от Н. Пр. Франсоа Бонтан, посланик на Кралство Белгия в България.

„Плети с тениска” цели да намали текстилните отпадъци в България, като същевременно се стреми да повиши информираността сред населението за последиците от текстилната индустрия. В рамките на проекта Мария събира стари тениски, които преработва чрез добре забравена традиционна технология и ги рециклира в прежда. С преждата изработва интериорни аксесоари за дома и офиса като пуфове, възглавници и прочие.

* **Втора награда:** **Неделина Паянева** с проект **„Настолна игра с български фолклорни мотиви“.** Тя печелимагистратура по иновации, предприемачество и финанси от Висшето училище по застраховане и финанси (ВУЗФ) и The Business Institute.

Неделина създава настолна игра с мотиви от българските митове, традиции и фолклор. Тя може да се играе от 4 до 6 човека и всеки играч ще заема ролята на змей, кукер, самодива или блатник. Различните елементи от играта ще имат образователен характер и ще са не само забавни, но и обучителни.

* **Първата трета награда заслужи** **Стефан Григоров,** с проект **„Мотивация и обучение на човешките ресурси чрез VR технологии“.** Той спечели курс по Иновационен мениджмънт, организиран от The Business Institute.

Проектът на Стефан е насочен към подготовка на новопостъпили служители в дадена компания. Благодарение на измислената от него технология те ще се обучават в неформална обстановка посредством виртуална реалност. Така те възприемат основни умения, свързани с компанията, както и позицията си. Стефан силно вярва, че светът ще стане по-хубав, ако се поставяме на мястото на другите. Неговият проект е една стъпка напред, която ще помогне на служителите да се чувстват въвлечени в изпълнението на мисията на компанията, като това се случва чрез модерните технологии.

* **Втората трета награда отива при екипа на Калоян Николов, Любомира Костова, Иван Стоянов** и проекта **им „3D culture“.**

„3D culture“ е проект за интерактивен мобилен музей, в който изложбите се представят посредством миксирана и виртуална реалност. Трите уникални качества на този музей са, че отива там, където са хората (публични пространства, училища и др.), създава нов комуникационен канал за културата, който е в крак с времето и има добавена образователната стойност за масовия потребител.

Останалите финалисти са:

* **Даниел Липчев,** с проекта си **„3D Masters“**

Даниел иска да създаде устойчив бизнес, който да обучава деца в институции на комбинация от житейски и професионални умения. Проектът предоставя на съответните институции 3D принтери, след което децата се обучават как да работят с тях и как да намират пазар на производството си онлайн или на различни събития. Печалбата се инвестира обратно в институцията. Целта е да бъдат подобрени условията на живот, личностно развитие и игра. Резултатът е създаване на едни по-можещи, адаптивни и креативни млади хора, които ценят своя труд, както и труда на другите хора и имат възможността да се приспособят към живота извън институцията.

* **Ярослав Девицкий,** с проект **„Целият свят в една стая“**

Ярослав иска да работи с деца от 6 до 12 години и да им покаже колко много различни култури, традиции и начин на живот има по света. Проектът създава интерактивна стая, която всеки месец е обзаведена според националните и специфични характеристики на дадена държава. Там ще бъдат провеждани различни занимания, характерни за съответната държава. По този начин децата ще играят, ще се развиват се и едновременно с това, ще се възпитават по различни модели. Резултатът е създаване на интерес към образованието, различните култури и толерантност към различните модели и начин на живот, които хората по света имат.

***Повече за Академия „Иновация в действие“ 2017***

Академия „Иновация в действие“ е проект на „Солвей Соди“ АД и стартира през 2012 г. През 2016 г. към инициативата се присъединява и „Аурубис България“ АД като основен партньор. „Иновация в действие“ се развива в две фази – Академия и състезателна част. Всеки студент или завършил в последните пет години има право да кандидатства за включване в обучителната част, като само 100 от всички кандидати са одобрени. С помощта на утвърдени специалисти и експерти в областта на иновациите и предприемачеството участниците в Академията се научават как да създадат проект, както и как да го направят финансово устойчив и значим, за да доведе до реален ефект за обществото.

Състезанието дава шанс на завършилите академията да разпишат свой проект и да кандидатстват за награди, предоставени от организаторите.