

REGULAMIN KONKURSU III WARSZAWASKI HACKATHON TECHGENERATION

I. Organizatorzy i współorganizatorzy

Organizatorzy:

1. Stowarzyszenie Wspierania Edukacji i Rodziny STERNIK, ul. Pożaryskiego 28, 04-703 Warszawa,
2. Wydział Elektroniki i Technik Informatycznych Politechniki Warszawskiej, ul. Nowowiejska 15/19, 00-665 Warszawa,

II. Cele Konkursu:

1. Rozwijanie zainteresowań młodzieży inżynierią internetu rzeczy, elektroniką, matematyką, i informatyką.
2. Poszerzanie wiadomości z zakresu inżynierii internetu rzeczy, elektroniki i informatyki.
3. Inspirowanie młodzieży do samodzielnej i twórczej pracy.
4. Wyłonienie zdolnych uczniów.
5. Kształtowanie umiejętności rozwiązywania problemów technicznych z zakresu nowych technologii.
6. Rozwijanie umiejętności praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy z inżynierii internetu rzeczy, elektroniki i informatyki.
7. Kształtowanie umiejętności zdobywania i integracji wiedzy z różnych obszarów nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii.
8. Wspieranie środowiska edukacyjnego szkół podstawowych i średnich we wprowadzaniu do zajęć lekcyjnych elementów inżynierii, tak aby mogło inspirować uczniów do rozwoju poprzez doświadczenie i tworzenie projektów praktycznych.
9. Zapoznavanie środowiska szkół podstawowych i średnich z najnowszymi technologiami oraz badaniami.
10. Promocja edukacji w zakresie inżynierii internetu rzeczy.
11. Rozwijanie zdolności inicjowania zmian, modernizacji i otwarcia na nowe rozwiązania.
12. Wsparcie w zakresie wyboru ścieżki edukacyjnej.

II. Założenia organizacyjne

1. Zasady przeprowadzenia Konkursu oraz nadzór nad jego przebiegiem i prawidłowością określa Komitet Konkursowy.
2. Komitet Konkursowy stanowi również instancję odwoławczą dla uczestników Konkursu.
3. Przedstawiciele organizatorów powołują Komitet Konkursowy i wskazują przewodniczącego oraz członków w składzie nie mniejszym niż 3 osoby.
4. Komitet konkursowy powołuje dwie komisje konkursowe do oceny kategorii I oraz II konkursu.

5. Konkurs jest przeznaczony dla uczniów klas ósmych szkół podstawowych, dla uczniów szkół średnich oraz studentów.
6. Do Konkursu przystępują zespoły w składach dwu, trzy lub cztero-osobowych.
7. Udział w Hackathonie jest bezpłatny.
8. Organizatorzy nie zwracają uczestnikom kosztów związanych z udziałem w Konkursie.
9. Uczestnictwo w Konkursie należy zgłaszać wyłącznie przez stronę www.techgeneration.pl
10. Termin zgłoszenia do Konkursu – do 29.11.2024 włącznie.
11. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest złożenie przez uczestnika lub jego przedstawiciela ustawowego/opiekuna oświadczenia RODO.
12. Konkurs odbędzie się w sobotę 7 grudnia 2024 w siedzibie Wydziału Elektroniki i Technik Informatycznych Politechniki Warszawskiej przy ul. Nowowiejskiej 15/19 w Warszawie.

III. Procedura wyłaniania zwycięzców

1. Każdy z członków komisji oceniającej dokonuje oceny w skali od 0 do 10 pkt. w zakresie 5 kryteriów:
 - a. Innowacyjność/pomysł
 - b. Zgodność rozwiązania z tematem konkursu
 - c. Poziom techniczny rozwiązania
 - d. Jakość wykonania prototypu
 - e. Prezentacja
2. Ocena będzie dokonywana w dwóch kategoriach uczestników:
 - a. Kategoria I - klasy 8SP oraz uczniowie szkół średnich
 - b. Kategoria II – studenci I i II stopnia
3. Pięć zespołów, które otrzymają najwyższą sumaryczną ocenę ramach danej kategorii przechodzą do fazy finałowej.
4. W fazie finałowej w ramach obrad komisji konkursowej wyłaniani są laureaci konkursu zdobywający odpowiednio pierwsze, drugie, trzecie miejsce w danej kategorii uczestników. Miejsca te otrzymają nagrody.
5. Ponadto z zespołów złożonych wyłącznie z uczniów klas ósmych szkoły podstawowej może zostać wyłoniony zespół, który uzyskał najwyższą sumaryczną ocenę. Otrzyma on nagrodę specjalną dla uczniów klas 8 Szkoły Podstawowej.

V. Pozostałe zagadnienia

1. O sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyduje Komitet Konkursowy.