

BE-UNI-QUE

eSZEment lányok versenye részletes szabályzat

A verseny célja

Középiskolás lányok részére szervezett projektalapú, pályaorientációs csapat vetélkedő. Egyetemi pályaorientációja, mérnöki szakok és pályák népszerűsítése. Ezen a versenyen olyan feladatot adunk a diákoknak, amely érzékelteti velük a valódi tudományos projektek összetettségét, a műszaki és a természettudományos ismeretek egymásra épülését, a csapatban dolgozás fontosságát. Fontos célunk, hogy a diákok belekóstolhassanak olyan technológiák használatába, mely manapság már szinte mindenki számára elérhető, és az kreatív alkotásnak korábban sosem látott lehetőségeit nyitja meg. Mindezt tetéznénk a saját készítésű és tervezésű működő eszköz fölött érzett, semmivel össze nem téveszthető öröm érzésének átélésével.

A verseny helye, ideje

A verseny helye: Mobilis Interaktív Élményközpont és környéke

A verseny ideje: 2025.03.21. 08:30-15:00

A verseny lebonyolítási formája

A lebonyolítási forma csapatverseny. Egy csapat maximum 5 tanulóból állhat. A tanulóknak valamilyen formában egy intézményhez kell kötődniük. Ezt természetesen leginkább egy iskola, de lehetőség van valamilyen délutáni aktivitásokat szervező intézmény színeiben is elindulni. A versenyben csak a csapattagok vehetnek részt.

A verseny értékelése, pontozása

Az értékelés során a csapatok által a verseny napján elért eredmények és létrehozott produktumok kerülnek értékelésre.

A végső pontszám három részből tevődik össze és összesen legfeljebb 105 pont szerezhető. A három rész a következő:

1. Helyben megalkotott produktum összesen legfeljebb 60 pont
2. Logikai feladatok elvégzése alapján elért eredmények után, legfeljebb 30 pont
3. A produktum megalkotásáról és bemutatásáról szóló záró prezentációra a zsűri által adott, összesen legfeljebb 15 pont

A helyben megalkotott produktummal kapcsolatos szabályok, pontozások

A feladat: Az idén 200 éves Anna-bál kulcsszereplőjének „bőrébe” vagyis ruhájába bújhatnak bele a résztvevő csapatok azáltal, hogy megtervezik, majd az általunk biztosított technológiai eszközök segítségével „felokosítják” a megálmodott ruhakölteményeket. A verseny helyszínén elkészült projektmunkát a végén be is kell mutatniuk a zsűrinek egy 3-5 perces prezentációban, mindeközben játékos formában kell megmérettetniük tudásukat különböző természettudományos feladatok megoldásával, amihez nem feltétel, hogy a jelentkezők bármilyen műszaki előismeretekkel rendelkezzenek.

A feladat teljesítéséhez a diákoknak meg kell tervezniük és az általunk biztosított textilből kell elkészíteni (fércelve, ragasztva, varrva stb) az 1-1 csapattag által bemutatható ruhadarabot. A ruha dekorálása részben az általunk biztosított eszközökkel és technológiákkal részben a csapatok által gyűjtött, újrahasznosított alapanyagokból kell megvalósuljon. A teljes produktumhoz kapcsolódik egy lézervágott technológiával készült kiegészítő, ehhez a tervezési feladatot kell a csapatoknak teljesíteniük. Az előkészültekhez konzultációs lehetőségeket biztosítunk, amely(ek) során a csapatok megismerhetik a felhasználható alapanyagokat és a technológiákat, programokat. A verseny napján a csapatok az egyes munkaállamosokon mentorokkal konzultálhatnak, az egyes feladatokhoz kapcsolódóan.

- Desing összhatás (textil alap, viselhető elektronika, újrahasznosított dekoráció): 23 pont
- Használt szenzorok 15 pont
- Felprogramozott LED-ek 12 pont
- Lézervágott nyaklánc 10 pont

A logikai feladat során megszerezhető pontok

A pontszámok csökkenésének mértéke a résztvevő csapatok számától függ. A csapatokat a logikai feladat megoldása alapján gyorsaság szempontjából rangsoroljuk és a pontozás ez alapján történik.

- | | |
|------------------------|------------------------|
| • 1. helyezett 30 pont | • 4. helyezett 17 pont |
| • 2. helyezett 25 pont | • 5. helyezett 13 pont |
| • 3. helyezett 21 pont | • 6. helyezett 9 pont |

A záró prezentáció értékelése

A csapatok saját kutatás-fejlesztési projektjükről egy 5 perces prezentációt kell készíteniük, amiben bemutatják az elért eredményeiket, a folyamatot és a csapat munkamegosztását. A zsűri az alábbi szempontok szerint pontozza a prezentációkat:

- Ruha prezentálása 5 pont
- Tartalmi dokumentálás 5 pont
- Szenzorok bemutatása 5 pont

A csapatok számára biztosított eszközök és anyagok

a verseny napján:

- laptop
- olló
- varrógép
- hímzőkeret
- cérna
- kézi szerszámok (pl szike, olló, tű, ragasztópisztoly, ragasztó, vonalzó,...)
- lézervágó

A verseny során használható számítógépeket a csapatok a helyszínen kapják A gépeken a következő programok előre telepítve megtalálhatók:

- Microsoft Office programcsomag (Word, Excel, PowerPoint)
- Canva
- Internetes böngésző (Edge, Chrome)

A verseny díjazása

- I. helyezett: HUAWEI FreeBuds SE 2 vezeték nélküli fülhallgatók/fő
- II. helyezett: Uni-Elite Sport Club élményjegy/csapat
- III. helyezett: Rusty kávézó kupon/csapat

Az első három helyezett csapat tagjai felvételi pontokat kaphatnak a Széchenyi István Egyetem képzéseire.