



2024 Giriřimcilik Mücadelesi

Düzenlemek

1 gol

Yenilikçi ve

Müşterilerin sahip olmak istediğı fonksiyonel (otonom ve/veya uzaktan kumandalı) robot ürünü.

2 Kimler katılabilir?

Ayrı yaş gruplarında 2 ila 4 oyuncudan oluşan takımlar :

- İlkokul (ES) ve ortaokul (MS)
- Lise ve üniversite/meslek okulu (UP)

Not: Yaş gruplarından birinde 5'ten az takım kayıtlı ise,
Etkinlik organizatörü yaş gruplarını birleştirme seçeneğine sahiptir.
5'ten az takım kayıt yaptırmışsa etkinlik gösteri olarak ilan edilebilir.

3 Gereksinim

Otonom veya uzaktan kumandalı, işlevsel robotik ürün
3.000 avro veya daha az maliyeti olan ve aşağıdaki tasarım koşullarını karşılayan
herhangi bir platform, check-in sırasında doğrulanacaktır:

1. Ürünün işlevselliğinin gösterilmesi (giriş-işlem-çıkış mantığına sahip olması).
2. Logolu takım kartviziti şablonu.
3. Yayınlanmaya hazır 1 sayfalık pazarlama broşürü şablonu.
4. Sergi alanınız için gerekli materyalleri gönderin.

(a) Şahsen düzenlenen etkinlikler için size 2 sandalye, elektrik ve halka açık alan sağlanacaktır. Materyaller çevrimiçi olarak sunulacaktır. Diğer tüm materyaller ekibiniz tarafından sağlanacaktır.

5. Lise/Üst yaş grubunda, takımlar 60-90 saniyelik yüksek kaliteli bir performans sergilemelidir. uzun tanıtım videosu.

4 Oyunun genel kuralları

1. Robotik sistem: Giriş-işleme-çıktı mantığını içeren herhangi bir ürün olarak tanımlanır. (örneğin uygulamalar, cep telefonları, uzaktan kumandalı televizyonlar, uzaktan kumandalı arabalar, dizüstü bilgisayarlar, vb.)
2. TÜM ETKİNLİK ZİYARETÇİLERİNE "müşteriler" olarak işlevsel bir robotik sistemin pazarlanması.
3. Tüm katılımcıların girişimci bir ürün için kullanabilecekleri tek bir oy hakkı vardır.
4. İSTİSNA: Konu Uzmanlarından (SME) oluşan bir jüri, Bir veya daha fazla ürün için kullanabileceğiniz 50 oy.

5 Zorluk Spesifikasyonu

1. Mevcut olanlar:

- (a) 3m x 3m stand alanı; talep üzerine daha büyük
- (b) Güç kaynağı
- (c) Genel İnternet
- (d) Sandalyeler (2)
- (e) MASA YOK. Standın kurulumundan %100 siz sorumlusunuz. sorumlu.

2. Satış ekibi için kurallar:

- (a) KAYITLI ekip üyelerinizden oluşmalıdır.
- (b) Kayıtlı olmayan kişiler yardım ederse, 100 oyluk ceza uygulanır
Kayıtlı olmayan kişi başına düşen puanın takımın toplam puanına oranı.
- (c) Etkinliğe katılmakta özgürsünüz (ve teşvik ediliyorsunuz)
Müşterileri standınıza çekmek için.

3. Oy Verin

- (a) Şahsen etkinlik: etkinlik programına bakın
- (b) Tüm oylar etkinlikte belirtilen oylama sistemiyle kullanılacaktır.

4. Etkinliğe katılan TÜM ziyaretçiler oy kullanabilir (yani etkinlikte bulunan tüm takımlar, aileler, seyirciler ve etkinlik personeli oy kullanma hakkına sahiptir).

6 Puan ödülü

Oylama süresince etkinliğe katılan her kişiye bir (1) oy hakkı verilecektir.

Konu Uzmanları (KOBİ'ler), her proje için kullanabilecekleri elli (50) oya sahiptir. 50 oylarının tamamını veya bir kısmını bir proje için kullanabilirler. yine oylama döneminde.

En çok oyu alan projelere ödül verilecektir.
Kategoriler (ilgili etkinlik yönetimi tarafından belirlenir)
fiyatlar dikkate alındı.

Olası kategoriler şunları içerir, ancak bunlarla sınırlı değildir:

- Sunumlar (konuşmanız)
- Video, reklam filmi (Lise/Üst yaş grubu)
- En iyi ziyaretçi puanı
- En iyi KOBİ derecesi
- Benzersiz konsept
- Ürünüze (kodunuza) dair içgörü