







Datum: 7.12.2023

Študentom Univerze v Ljubljani

Zadeva: Javni razpis za izvedbo študentskih projektov v Peskovniku – odprtem laboratoriju Univerze v Ljubljani Fakultete za strojništvo

Univerza v Ljubljani Fakulteta za strojništvo objavlja

Javni razpis za izvedbo študentskih projektov v Peskovniku – odprtem laboratoriju Univerze v Ljubljani Fakultete za strojništvo v drugem semestru študijskega leta 2023/2024

1. Namen javnega razpisa

Namen javnega razpisa je spodbujanje študentskega inženirskega udejstvovanja in inovativnosti. Z javnim razpisom želi Univerza v Ljubljani, Fakulteta za strojništvo spodbuditi podjetne, inovativne in samoiniciativne študentke in študente, da z izvedbo lastnega projekta v Peskovniku pridobijo znanja in izkušnje, ki bodo povečale njihovo zaposljivost in s katerimi bodo lahko po zaključenem študiju pomembno prispevali h gospodarskemu in tehnološkemu razvoju Republike Slovenije.

2. Predmet javnega razpisa

Predmet javnega razpisa je izvedba in sofinanciranje obštudijskih študentskih projektov študentov Univerze v Ljubljani.

3. Tipi projektov in sofinanciranje:

- 1. tip: Lasten projekt
 - a. Posameznik ali ekipa imajo na razpolago Peskovnik z orodjem, napravami in drobnim materialom.
 - b. Projekt se lahko odnese domov.
 - c. Brez dodatnega sofinanciranja Peskovnika.
- 2. tip: Lasten projekt s sofinanciranjem
 - a. Posameznik ali ekipa imajo na razpolago Peskovnik z orodjem, napravami in drobnim materialom.
 - b. Projekt se lahko odnese domov.
 - c. Z dodatnim sofinanciranja Peskovnika do 500€.













- 3. tip: Projekt v širšo korist Peskovnika/UL FS/UL
 - a. Posameznik ali ekipa imajo na razpolago Peskovnik z orodjem, napravami in drobnim materialom.
 - b. Projekt ostane v Peskovniku/UL FS/UL.
 - c. Financiranje glede na zahteve projekta (možnost financiranja tudi višjih zneskov).

4. Razpisni pogoji:

Na javni razpis se lahko prijavi posameznik ali ekipa z največ 4 člani.

Vsak posameznik ali član ekipe mora na dan zaključka razpisa imeti veljaven študentski status UL. Vsaj vodja ekipe mora imeti na dan zaključka razpisa vsaj status *pripravnika* ali *pripravnice* v Peskovniku. Vsi člani ekipe morajo do prvega razmejitvenega roka imeti ali pridobiti vsaj status *pripravnika* ali *pripravnice* v Peskovniku.

5. Dokumentacija:

Prijava projekta mora vsebovati:

- a. naslov projekta;
- b. vodjo projekta;
- c. podatke o članih ekipe:
 - i. ime in priimek,
 - ii. ime članice UL, kjer študirajo,
 - iii. e-pošto,
 - iv. telefonsko številko.
- d. kratek opis projekta,
- e. Okvirno časovnico izvedbe projekta,
- f. seznam okvirnih materialnih stroškov,
- g. jasno označen tip projekta.

6. Izbirni postopek in odločanje

Delovna komisija za vrednotenje prijavljenih projektov šteje 3 člane in sicer: operativnega vodjo Peskovnika, vodjo službe za gospodarske zadeve in komuniciranje ter predsednika delovne komisije, tj. prodekana za znanstveno raziskovalno dejavnost in mednarodno sodelovanje.

Komisija oceni le pravočasno prispele in popolne prijave na podlagi Pravilnika o pogojih za pridobitev sofinanciranja študentski projektov v Peskovniku – odprtem laboratoriju Fakultete za strojništvo Univerze v Ljubljani. Izbiro projektov potrdi Kolegij dekana.













7. Dolžnosti izbranih ekip in razmejitveni roki:

- 1. Redno poročanje o napredku projekta vsake 2 tedna.
- 2. Vodenje projektne dokumentacije v shrambi na oblaku OneDrive Peskovnika.
- 3. Udeležba in poročanje na donatorskih dogodkih.
- 4. Razmejitveni roki:

29. 2. 2024:

- izdelan podroben sestav, če je le ta potreben;
- izdelan podroben seznam komponent;
- revizija terminskega plana izvedbe projekta,
- predstavitev dosedanjega dela vsem članom Peskovnika.

18. 4. 2024:

- izdelan prvi prototip oz. demonstracija projekta,
- predstavitev dosedanjega dela vsem članom Peskovnika,
- revizija terminskega plana izvedbe projekta.

13. 6. 2024:

- izdelan funkcionalen končni izdelek,
- predstavitev končanega projekta na dogodku ob zaključnem dogodku.

V primeru neizpolnjevanja navedenih dolžnosti se projekt prekine in/ali odvzame sofinanciranje



