



# Entrepreneurial Challenge Regeln

## 1 Ziel

Vermarkte mit den Stimmen aller Besucher der Veranstaltung ein innovatives und funktionales (autonomes und/oder ferngesteuertes) Roboterprodukt, das Kunden haben möchten.

## 2 Wer kann teilnehmen?

Teams aus 2 bis 4 Spieler:innen in **getrennten Altersgruppen**:

- Grundschule (ES) und Mittelstufe (MS)
- Oberstufe (HS) und Universität/Beruf (UP)

Hinweis: Wenn weniger als 5 Teams in einer der Altersgruppen angemeldet sind, hat die Veranstaltungsleitung die Möglichkeit, Altersgruppen zusammenzulegen. Wenn insgesamt weniger als 5 Teams angemeldet sind kann die Veranstaltung zur Ausstellung erklärt werden.

## 3 Anforderungen

Autonomes oder ferngesteuertes funktionierendes Robotik-Produkt, basierend auf beliebiger Plattform, das €3.000 oder weniger kostet und die folgenden Designbedingungen erfüllt, die beim Check-In überprüft werden:

1. Demonstration der Funktionsweise des Produkts (weist eine Eingabe-Verarbeitung-Ausgabe-Logik auf).
2. Vorlage von Team-Visitenkarten mit Logo.
3. Vorlage eines 1-seitigen Marketing-Flyers bereit zur Veröffentlichung.
4. Vorlage der Materialien für eure Ausstellungsfläche.
  - (a) Bei Präsenzveranstaltungen werden euch 2 Stühle, Strom und öffentliches Internet zur Verfügung gestellt. Alle anderen Materialien werden von eurem Team selbst gestellt.
5. In der HS/UP-Altersgruppe müssen die Teams ein hochwertiges, 60-90 Sekunden langes Werbevideo vorlegen.

## 4 Allgemeine Spielregeln

1. Robotik-System: definiert als jedes Produkt, das eine EINGABE-VERARBEITUNGS-AUSGABE-Logik enthält. (z.B. fallen unter die Definition: Apps, Mobiltelefon, Fernseher mit TV-Fernbedienung, Auto mit Transponderschlüssel, Laptop, ...)
2. Vermarktung eines funktionierenden Robotik-Systems an ALLE VERANSTALTUNGS-BESUCHER als „Kunden“.
3. Alle Teilnehmer haben eine einzige Stimme, die sie für ein Entrepreneurial Produkt abgeben können.
4. AUSNAHME: Eine Jury aus Fachexperten („Subject Matter Experts“, SME) haben 50 Stimmen, die sie für ein oder mehrere Produkte abgeben können.

## 5 Challenge Spezifikation

1. Zur Verfügung stehen:
  - (a)  $3m \times 3m$  Standfläche; auf Wunsch auch größer
  - (b) Stromversorgung
  - (c) Öffentliches Internet
  - (d) Stühle (2)
  - (e) Für die Einrichtung des Standes seid ihr zu 100 % selbst verantwortlich.
2. Richtlinien für das Verkaufsteam:
  - (a) Muß aus EUREN ANGEMELDETEN Teammitgliedern bestehen.
  - (b) Wenn nicht registrierte Personen helfen, wird eine Strafe von 100 Stimmen pro nicht registrierter Person auf die Gesamtpunktzahl des Teams erhoben.
  - (c) Es steht euch frei (und ihr seid dazu ermutigt), euch auf der Veranstaltung zu bewegen, um Kunden an euren Stand zu locken.
3. Abstimmung
  - (a) Präsenzveranstaltung: s. Zeitplan der Veranstaltung
  - (b) Alle Stimmen werden über ein auf der Veranstaltung ausgewiesenes Wahl-system abgegeben.
4. ALLE Besucher der Veranstaltung können abstimmen (d.h. alle vor Ort befindlichen Teams, Familien, Zuschauer und Mitarbeiter der Veranstaltung sind stimmberechtigt).

## 6 Punktevergabe

- ★ Eine (1) Stimme wird jedem Besucher der Veranstaltung während des Abstimmungszeitraums gewährt. Die 1 Stimme kann nur einmal unter allen Projekten vergeben werden.
- ★ Fachexperten (SME) haben fünfzig (50) Stimmen, die sie für jedes Projekt verwenden können. Sie können alle oder einen Teil ihrer 50 Stimmen für ein Projekt abgeben, wiederum während des Abstimmungszeitraums.
- ★ Die Projekte mit den höchsten Stimmzahlen werden in den ausgeschriebenen Kategorien (die von der jeweiligen Veranstaltungsleitung festgelegt werden) mit Preisen bedacht.
- ★ Mögliche Kategorien sind u.a. folgende Themen, aber nicht nur (wird vor der Veranstaltung durch die Veranstaltungsleitung festgelegt):
  - ✓ Präsentationen (dein Vortrag)
  - ✓ Video, Werbefilm (HS/UP-Altersgruppe)
  - ✓ Beste Besucherwertung
  - ✓ Beste SME-Wertung
  - ✓ Einzigartiges Konzept
  - ✓ Einblick in euer Produkt (euer Code)