phænovum
Schülerforschungszentrum
Lörrach–Dreiländereck

Robo Researcher 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 Projektidee 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) KEIN TISCH. 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 Wahlsystem 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.
- ⋆ 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:
  - ✓ Präsentationen (dein Vortrag)
  - ✓ Video, Werbefilm (HS/UP-Altersgruppe)
  - ✓ Beste Besucherwertung
  - ✓ Beste SME-Wertung
  - ✓ Einzigartiges Konzept
  - ✓ Einblick in euer Produkt (euer Code)