

Kruko IT Cup – przebieg, realizacja, zasady

1. Cel konkursu

Celem konkursu jest zwiększenie świadomości o obszarze IT. Dotarcie do osób, które mają potencjał rozwoju ale nie są do końca o tym przekonane i zmienić ich percepcję o tym jak wygląda praca developera.

2. Zakres tematyczny

Tematy z zakresu różnych obszarów IT, aby stworzyć szeroki wachlarz możliwości dla uczestników.

3. Promocja

- Publikacje na mediach społecznościowych Kruko (Facebook, LinkedIn, Instagram).
- Publikacje na stronach szkół biorących udział w programie.

4. Szkoły

Szkoły średnie z województwa podkarpackiego.

5. Daty

- **Termin zgłaszania udziału** – 30 września 2022.
- **Etap 1** (online w klasach szkół) – 18 października 2022.
- **Wyniki etapu 1** - 2 listopada 2022.
- **Etap 2** (na terenie Rzeszowa) – termin oraz miejsce zostaną potwierdzone po zapoznaniu się z wynikami etapu 1, prawdopodobnie będzie to 2 połowa listopada.

6. Nagrody

- Główna – nagrody w formie sprzętu elektronicznego.
- Dla wyjątkowych talentów – do potwierdzenia w późniejszym terminie.
- Gadżety Kruko dla wszystkich uczestników.

Regulamin/Przebieg

- Uczestnikami konkursu są uczniowie **szkół średnich**.
- Zgłoszenia do konkursu przyjmujemy w **grupach 3-osobowych**.
- Każda szkoła może wystawić **dowolną liczbę grup 3-osobowych**, które wezmą udział w konkursie. Zgłoszenie grupy powinno zawierać: imiona, nazwiska, adresy e-mail każdego z trzech uczestników oraz nazwę grupy, którą będą reprezentować.
- Konkurs odbywa się w dwóch etapach:
 - Pierwszy etap odbędzie się online, każda grupa biorąca udział w konkursie jest zobowiązana do wypełnienia testu w aplikacji przeglądarkowej (Google Forms).
 - Realizacja drugiego etapu planowana jest stacjonarnie na terenie rzeszowa. Do drugiego etapu dostają się **grupy**, które uzyskały najwięcej punktów podczas etapu pierwszego.
- Dla najlepszych grup wyłonionych w etapie drugim przewidujemy nagrody (dla 1., 2., i 3. miejsca, każda grupa dostaje 3 takie same przedmioty).
- Nagrody są też przewidywane dla tzw. MVP, czyli zawodników, którzy wykazali się najlepiej indywidualnie (np. najlepsza prezentacja projektu podczas etapu drugiego, dobra koordynacja zespołem, największa wiedza techniczna itd.).

1. Realizacja (etap 1)

- Etap pierwszy (on-line) powinien odbyć się (najlepiej) w szkołach.
- Jeśli szkoła wystawia więcej niż jedną grupę, nauczyciel kontrolujący przebieg testu powinien zapewnić grupom dostęp do miejsca, w którym inne grupy nie będą mogły podsłuchiwać dyskusji na temat realizowanego testu.
- W razie problemów technicznych (np. obsługa platformy, problem z zalogowaniem, itd.) – dajemy możliwość skontaktowania się z osobą po naszej stronie, która będzie pełniła rolę helpdesk.

2. Realizacja (etap 2)

- Uczestnikami etapu drugiego są grupy, które uzyskały najwyższą ilość punktów w etapie pierwszym.
- Etap drugi realizowany jest na miejscu, w formie podobnej do hackathonu – grupy są zobowiązane do realizacji pewnego projektu.
- Etap drugi polega na zrealizowaniu **rozwiązania pewnego problemu**, który zostanie przydzielony drużynie. Realizacja problemu powinna przedstawiać m.in. prezentację rozwiązania, poruszenie problemów związanych z jego realizacją, aspekty techniczne – sprzęt potrzebny do realizacji rozwiązania, potencjalne przeszkody, algorytm realizujący pewny krok do rozwiązania tego problemu, itd.

3. Zasady

- **Pierwszy etap (18 października 2022):**
 - Zawodnicy z każdej grupy są zobowiązani do rozwiązania testu online. Test powinien być wykonywany na **jednym komputerze** (przeglądarka internetowa).
 - **Podczas testu dozwolone jest korzystanie z podpowiedzi dostępnych w internecie.**
 - Konkurs rozpoczyna się **o wyznaczonej godzinie i trwa ograniczoną ilością czasu**. Po przekroczeniu okna czasowego test automatycznie zamyka się (platforma do realizacji danych to [Google Forms](#)).
 - Wyniki konkursu **nie będą podawane bezpośrednio po jego zakończeniu** tylko po weryfikacji. Po określonym czasie do szkół zostanie rozesłana informacja na temat przyjęcia poszczególnych grup do kolejnego etapu.
- **Drugi etap (termin zostanie ogłoszony):**
 - Realizowane zadania polegają na rozwiązaniu danego problemu z dostępnej puli, wykorzystując przy tym techniki związane z IT. Realizacja zadań będzie odbywać się na płaszczyznach takich jak:
 - omówienie realizowanego zagadnienia, przedstawienie pomysłu na jego rozwiązanie, najlepiej w formie prezentacji,
 - rozbicie problemu na kilka drobnych etapów, realizacja makiet, wizualizacja (np. aplikacji, która rozwiązuje wylosowane zagadnienie),
 - dokładne opisanie wymagań, które powinny być realizowane podczas rozwiązywania pojedynczego problemu (przykład – jak upewnić się, że kierowca ubiera nie przyjechał do klienta).
 - Konkurs będzie realizowany na miejscu o wyznaczonych godzinach (zamknięcie całego dnia: wstęp, konkurs, zakończenie to max 8h).

- Uczestnicy grup, które zostały nominowane do drugiego etapu powinny wraz z opiekunem zameldować się przed określoną godziną.
- Podczas przebiegu konkursu, na miejscu będą tzw. mentorzy, którzy będą mogli dawać podpowiedzi grupom dot. rozwiązania. Mentorzy nie są przydzielani do grup: każda grupa może zadawać pytania każdemu obecnemu mentorowi.
- Prezentacja projektów wraz z przygotowanymi materiałami (np. algorytmy, mockupy, rozwiązanie przykładowego problemu w realizacji rozwiązania) **będą oceniane przez jury** (w którego skład będą wchodzić pracownicy firmy Kruko).