



FTN CHALLENGE **JUNIOR**

Takmičenje FTN Challenge Junior

- Pravilnik –

Revizija: Organizacioni tim FTN Challenge Junior 2020

SADRŽAJ

UVOD.....	3
CILJ	3
OPŠTA PRAVILA.....	3
ELEVATOR PITCH.....	4
IDEJA.....	4
PRAVILA.....	4
DEBATA.....	6
IDEJA.....	6
OPŠTA PRAVILA O TIMOVIMA	6
FORMAT DEBATOVANJA NA TURNIRU	7
ORGANIZACIJA TURNIRA.....	7

UVOD

FTN Challenge Junior je takmičenje koje ESTIEM lokalna grupa Novi Sad organizuje od 2015. godine u saradnji sa Departmanom za industrijsko inženjerstvo i menadžment sa Fakulteta tehničkih nauka. Takmičenje uključuje učenike trećih i četvrtih razreda srednjih škola i odvija se u dve discipline: elevator pitch i debata, gde takmičari imaju priliku da izraze svoju kreativnost i pokažu svoje sposobnosti i pre nego što upišu fakultet. FTN Challenge Junior predstavlja sjajnu priliku da se učenici upoznaju sa disciplinama i steknu znanje koje će moći da primene, kako u poslovnim situacijama, tako i u privatnom životu.

CILJ

Cilj projekta FTN Challenge Junior je da se mladi na vreme osposobe za buduće tržište rada, steknu znanje koje im je potrebno i jednog dana postanu kvalitetan stručni kadar. Osnovna ideja jeste da se đaci uključe u takmičenja edukativnog karaktera, koja bi ih podstakla da rade na sebi, usavrše se i pronađu sebe i svoj put budućnosti. U saradnji sa Fakultetom tehničkih nauka i Departmanom za industrijsko inženjerstvo i menadžment, studenti realizacijom ovog projekta imaju želju da srednjoškolcima približe studiranje i pomognu im da donesu odluku o izboru fakulteta, kao i budućeg poziva.

OPŠTA PRAVILA

1. Pravo učešća na takmičenju FTN Challenge Junior imaju svi učenici trećeg i četvrtog razreda srednjih škola sa teritorije Republike Srbije.
2. Svaki tim prijavljuje vođu tima sa kojim organizator komunicira.
3. Po dolasku na takmičenje, a pre izvlačenja redosleda kojim će timovi prezentovati, takmičari su dužni da pokažu đaćku knjižicu organizacionom timu. Takmičar koji ne bude imao dokument kod sebe će biti diskvalifikovan, a njegov tim može da nastavi sa takmičenjem ukoliko imaju dovoljan broj članova.
4. Prisustvo svih članova tima na svečanom otvaranju takmičenja je obavezno.
5. Članovi jednog tima ne moraju biti učenici istog smera ili škole niti isti razred (treći ili četvrti razred).
6. Organizatorski tim zadržava pravo izmene pravila do dana samog takmičenja kada na svečanom otvaranju takmičenja organizatori kazuju pravila i izmene u odnosu na Pravilnik.

ELEVATOR PITCH

(Takmičenje u kratkim biznis prezentacijama)

IDEJA

Elevator pitch je sažeta prezentacija ideje (ali isto tako i proizvoda, usluge, projekta ili osobe) i služi za započinjanje razgovora o određenoj temi. Elevator pitch ima dva osnovna cilja: da izazove radoznalost i uspostavi poverenje, a bazirana je na povezivanju problema i rešenja.

Termin elevator pitch potiče od zamišljene situacije u kojoj je neophodno prezentovati sopstvenu biznis ideju potencijalnom investitoru u kratkom vremenskom roku, u trenutku kada ste se slučajno zatekli sa njim u liftu (eng. elevator, odatle naziv), kako biste ga zainteresovali da je kasnije detaljnije prouči. Prezentacije ovog tipa traju oko 90 sekundi, otprilike onoliko koliko i vožnja liftom, i trebalo bi da zainteresuju drugu stranu da zakaže sastanak kako bi više saznala o samoj biznis ideji. Veština je primenljiva u velikom broju situacija. Dobrodošla je na svakom mestu gde je neophodno izneti svoje ideje na jasan i nedvosmislen način, u kratkom roku. Danas, kada je upravljanje vremenom jedna od ključnih veština dobrog menadžmenta, sposobnost da nadređenom ili saradnicima ukratko objasnite najvažnije detalje jeste sposobnost koja odvaja uspešne od manje uspešnih i koja donosi prednost nad konkurentima. Ovo takmičenje donosi brojne benefite svim učesnicima. Svi učenici koji budu učestvovali u takmičenju će savladati i usavršiti jednu značajnu poslovnu veštinu, dok će potencijalni sponzor na osnovu svežeg pogleda mladih i ambicioznih ljudi na problem dobiti nove ideje kako da unapredi određene aspekte svog poslovanja. Konačno, takmičenje će uticati na podizanje preduzetničkog duha među učenicima i podstaći ih da razmišljaju o započinjanju samostalnog poslovnog poduhvata u budućnosti.

PRAVILA

1. Problem se dobija na početku takmičenja i isti je za sve timove. Problem neće zahtevati specijalističko poznavanje određene tehnologije ili oblasti. Biće zadat u pisanoj formi.
2. Tim se sastoji od tri člana.
3. Rešavanje problema traje 4 sata bez pomoći iz spoljašnjeg okruženja, interneta i mobilnih uređaja. Za svaki tim je rezervisana posebna prostorija.
4. Takmičarima su na raspolaganju papiri, olovke, flip chart i markeri koje obezbeđuju organizatori. Korišćenje materijala koji nije obezbeđen od strane organizora je zabranjen.

5. Upotreba mobilnih telefona, računara i tableta je zabranjena. Organizacioni tim će od takmičara oduzeti mobilne telefone, računare i tablete pre početka rešavanja problema i vratiti ih takmičarima nakon prezentacije. Organizacioni tim ima pravo da kontroliše takmičare. Kršenjem ovog pravila tim je automatski diskvalifikovan sa takmičenja.
6. Po isteku predviđenog vremena, takmičarski timovi organizatorima predaju poster i tekstualni sažetak kreirane ideje na papiru A4 formata.
7. Redosled prezentovanja će biti određen na licu mesta, izvlačenjem rednog broja.
8. Tim bira osobu koja će prezentovati ideju.
9. Prezentacija svake ideje traje **90 sekundi**. Po isteku ovog vremena žiri prekida izlaganje.
10. Po završenoj prezentaciji, svaki član žirija ima do 5 minuta za dodatna pitanja.
11. Na postavljena pitanja odgovaraju svi članovi tima.
12. **Prodaje se ideja, ne prezentuje se biznis plan.**
13. Žiri je u ulozi investitora, a takmičari su u ulozi preduzetničkog tima.
14. Ocenjuje se ideja i rešenje, a na osnovu prezentacije i odgovora na pitanja.
Ne ocenjuje se gluma niti scenski performans.
15. Žiri će pri ocenjivanju posebno obratiti pažnju na sledeće elemente:
 - realnost, ostvarivost i atraktivnost prezentovane ideje,
 - odgovori na pitanja i ubedljivost prezentacije.
16. Svako nepoštovanje pravila biće kažnjeno negativnim bodovima.

DEBATA

IDEJA

Rasprava, diskusija ili debata može biti usmena ili pismena. Temelji se na iznošenju misli (za razliku od pripovedanja i opisivanja koji se temelje na zapažanju promena u vremenu i prostoru).

Rasprava se često pokreće oko neke postavljene teze ili tvrdnje, pa se u skupštini odlučuju za ili protiv, obrazlažući i argumentujući svoje mišljenje.

Usmena rasprava je vrsta koju vodi veći broj debatera na određenu temu ili problem, a cilj im je da u sukobu/konfliktu svojih mišljenja i stavova pokušaju rešiti problem, odgovoriti na pitanje. Usmena rasprava zove se i diskusija (eng. discussion).

Rasprave su uglavnom unapred dogovorene, a mogu se odvijati i spontano. U dogovorenoj, uvek postoji voditelj koji vodi debatu, određuje redosled govornika i prekida ih ako su nepristojni ili preopširni. Na početku rasprave voditelj kratko izloži temu, početnu tvrdnju. Zatim debateri iznose protivtvrdnje i sukobljavaju mišljenja.

Da se rasprave ne bi pretvorile u neproduktivne svađe, trebalo bi znati učestvovati u njoj, tj. diskutovati. Svako ko je raspravljач trebalo bi da poštuje pravila rasprave (raspored i vreme govorenja). Kod diskusije se traži kritičnost prema sebi i drugima, pristojnost i korektnost. Uvek bi trebalo da postoji afirmacijska (za) i negacijska (protiv) grupa/tim.

OPŠTA PRAVILA O TIMOVIMA

- Svaki prijavljeni tim čine dva ili tri člana. Dva takmičara plus jedna rezerva. Rezerva nije obavezna.
- Tim koji je prijavio tri člana može vršiti izmene u pogledu takmičarskog para koji će se takmičiti u svakoj pojedinačnoj debati. Takmičarski par iz takmičarskog tima se definiše pre svake debate.

FORMAT DEBATOVANJA NA TURNIRU

- Na debatnom turniru FTN Challenge Junior 2020. sve debate će se održavati u američkom parlamentarnom formatu debatovanja („2 na 2“).
- Vremenski format u kome će se održavati debate je sledeći:
 - Predsednik vlade (PV) – 5 minuta
 - Vođa opozicije (VO) – 4 minuta
 - Član vlade (ČV) – 4 minuta
 - Član opozicije (ČO) – 4 minuta
 - Vođa opozicije (VO) – 3 minuta - sumirajući/završni govor
 - Predsednik vlade (PV) – 2 minuta – sumirajući/završni govor
- Pre početka debate, glavne sudije (u daljem tekstu CA tim - Chief Adjudicator) imaju obavezu da daju objašnjenja vezana za pravila debatovanja i suđenja, kao i pojašnjenje presude posle debate.
- Na ova pravila se pozivaju sudije prilikom donošenja odluka i presuđivanja debata i pridržavaju ih se učesnici prilikom debatovanja.
- Sudijska presuda je konačna i na nju ne postoji žalba.
- U slučaju da neki tim smatra da ga je sudija oštetio, taj tim ima pravo da napiše primedbu i sudiju oceni negativnom ocenom. Primedba se predaje CA timu. Negativnu ocenu je potrebno obrazložiti.
- Zvanični jezik turnira je srpski.

ORGANIZACIJA TURNIRA

- Debatni turnir u okviru FTN Challenge Junior-a traje dva dana.
- Timovi će, u zavisnosti od ukupnog broja timova, biti podeljeni u grupe.
- Broj rundi, kao i broj grupa u koje će timovi biti podeljeni, zavisi od broja prijavljenih timova. Posle preliminarnih rundi dolaze na red polufinale i finale.
- Svaka runda koja se održava u isto vreme biće na istu temu.
- Prijavljeni timovi se takmiče u preliminarnim rundama. Nakon preliminarnih rundi, četiri najbolja tima prema tab-u plasiraju se u polufinale takmičenja.

- Tab lista (lista bodovanja) se formira prema broju osvojenih poena u svakoj od preliminarnih rundi, tako što jednoglasna pobjeda u debati timu donosi 3 poena, a jednoglasni poraz 0 poena, odnosno nejednoglasna pobjeda 2 poena, a nejednoglasni poraz 1 poen. Nakon preliminarnih rundi sabiraju se osvojeni poeni i prema njima se vrši rangiranje timova. U slučaju istog broja bodova dva ili više timova, timski govornički poeni odlučuju ko ide dalje. U svakoj debati svaki govornik dobija određen broj govorničkih poena od sudije u zavisnosti od kvaliteta govora.
- Po završetku finalne debate proglašava se najbolji govornik turnira na osnovu broja osvojenih govorničkih poena
- Pobjednici polufinalnih debata plasiraju se u finale.
- Tim koji pobjedi u finalnoj debati je pobjednik turnira.

SREĆNO! 😊