



Asociația NWERA

Nr. 94 din 10.03.2024

REGULAMENT

specific privind organizarea și desfășurarea COMPETITIEI INTERNATIONALE IS²E²R, parte din Festivalul IS²E²R – International Social, Science, Engineering & Education Romanian Fest, ediția a II-a, 13 – 18 iunie 2024, mod online

Argument

Festivalul IS²E²R Fest organizat de Asociația NWERA în parteneriat cu Universitatea Petrol-Gaze din Ploiești, Consiliul Județean Prahova, Colegiul Național Nichita Stănescu Ploiești, Liceul Simion Stoilnicu Comarnic, Asociația Corneliugroup Cercetare și Inovare, reflectă o abordare inovatoare și cuprinzătoare asupra educației în secolul 21.

Parteneri internaționali: IYSA Indonezia – Indonesian Young Scientist Association, MIICA Malaezia – Malaysia Innovation, Invention and Creativity Association, IARC Iran – International Avicenna Research Center, Bach Khoa Maths and Science Club Vietnam, IWISE Anglia – The International World Innovative Students Expo of England, IMEC Australia, FenaDANTE Brazilia, ATAST Tunisia – Tunisian Association for the Future Science and Technology.

Competiția internațională IS²E²R este focalizată pe promovarea inovației și gândirii critice în rândul tinerilor din întreaga lume. Într-o eră în care abordările tradiționale de predare nu se aliniază cu exigențele unei societăți dinamice, IS²E²R oferă o oportunitate pentru prezentarea și evaluarea proiectelor de cercetare, invenție și inovație, încurajând diversitatea culturală și abordând provocările actuale. Aceasta pune accentul pe dezvoltarea competențelor de cercetare, inovație și gândire critică, abordând provocările din diverse domenii și încurajând spiritul inventiv al tinerilor.

Obiective

Competiția își propune atingerea următoarelor obiective:

1. Dezvoltarea competențelor de cercetare și gândire critică în rândul tinerilor prin participarea la competiția IS²E²R.
2. Promovarea valorilor academice și culturale, evidențiind modele românești și internaționale de excelență.
3. Facilitarea unui schimb de experiență între școli, universități și alte instituții, prin promovarea bunelor practici în educație.

4. Creșterea conștientizării cu privire la importanța inovației în rezolvarea provocărilor științifice, sociale, economice și de mediu.
5. Încurajarea solidarității sociale internaționale prin proiecte de cercetare cu impact pozitiv asupra comunităților.

Capitolul I: Prezentare generală

Art. 1

COMPETIȚIA INTERNAȚIONALĂ IS²E²R este o competiție interdisciplinară și multidisciplinară de invenție, inovație și cercetare, parte din Festivalul internațional de invenție, inovație și cercetare **IS²E²R Fest**, Proiectul **IS²E²R - Educație pentru Inovație în Secolul 21**, care se desfășoară în conformitate cu prevederile prezentului regulament.

Art. 2

2.1 Categoriile și subcategoriile Competiției Internaționale IS²E²R sunt următoarele:

1. Social Science

- 1.1.Spirituality & Psychology
- 1.2.History & The Politics of the New World
- 1.3.E-Commerce

2. Science & Technology

- 2.1.Mathematics
- 2.2.Biology
- 2.3.Chemistry
- 2.4.Physics

3. Engineering

- 3.1.Engineering & Computers
- 3.2.Networking
- 3.3.Robotics & Artificial Intelligence

4. Education

- 4.1.SDG – Sustainable Development Goals
- 4.2.Education & School
- 4.3.Human Rights, Children Rights, Animal Rights & Peace
- 4.4.Sport & Movement

Etapale competiției sunt:

1. Etapă de calificare;
2. Etapă internațională.

Calendarul propus pentru desfășurarea Competiției Internaționale IS²E²R este:

FEBRUARIE 2024						
Luni	Marti	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă	Duminică
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25

26	27	28	29			
MARTIE 2024						
Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă	Duminică
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
APRILIE 2024						
Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă	Duminică
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					
MAI 2024						
Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă	Duminică
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		
IUNIE 2024						
Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri	Sâmbătă	Duminică
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

- **Înregistrare proiecte pentru etapa de calificare și încărcare fișiere pe site-ul competiției - 1 februarie 2024 – 19 Mai 2024**
- **Afișare rezultate proiecte calificate / proiecte descalificate – 20 mai 2024 – 26 Mai 2024**
- **Încărcare fișiere pentru etapa internațională pe site-ul competiției – 27 mai 2024 - 7 iunie 2024**
- **Etapa internațională – 13 iunie 2024 – 18 iunie 2024**

Art. 3

3.1 La Competiția Internațională **IS²E²R** pot participa elevi din clasele V-XII și studenți. Categoriile de vârstă sunt:

- Elementar (învățământ gimnazial) (11-15 ani)
- Secundar (învățământ liceal) (15-19 ani)
- Universitate (19-24 ani)

3.2 Elevii și studenții se pot înscrie la cel mult 2 subcategorii și pot face parte din cel mult 2 echipe. Echipele pot fi formate din maxim 5 participanți și pot fi coordonate de maxim 3 supervizori/mentori.

3.3 Participarea la o etapă superioară este condiționată de calificarea obținută la etapa precedentă.

3.5 Competiția dispune de mai multe resurse online, după cum urmează:

- Platformă proprie de informații și prezentare a competiției www.isseer.ro (pagină în mentenanță pînă la afișarea rezultatelor la prima etapă)
- Platformă proprie de informații, prezentare a competiției și **înregistrare proiecte**.

<https://nwera.org/isseer/>

- Conturi oficiale social media:

- Facebook – NWERA – International Innovation and Invention Fairs <https://www.facebook.com/profile.php?id=100090777410355>
- Instagram - <https://www.instagram.com/nwera.ro?igsh=MXgyY3BrdGxudXBvdQ==>
- YouTube – NWERA Association - <https://youtube.com/@nweraassociation?feature=shared>

Capitolul II: Selecția echipelor

Art. 4

4.1 În etapa de înregistrare a proiectelor, team leader-ul echipei de proiect (un participant) / mentorul echipei de proiect înregistrează proiectul completând formularul de înregistrare de pe site-ul competiției și încarcă pe platforma competiției materialele proiectului prin formularul de upload.

4.2. La etapa de calificare, comisia de jurați evaluează fișierele încărcate pentru proiectele înregistrate conform baremului emis de *Departamentul de Jurizare*.

4.2 La finalul etapei de evaluare se vor afișa pe site-ul competiției titlurile proiectelor cu punctajele aferente, precum și mențiunea admis/respins pentru etapa următoare, în ordine descrescătoare a punctajelor.

4.3 Participanții care nu respectă condițiile de realizare a fișierelor proiectului (exclus conținut) vor fi descalificați: tipul de fișier, platforma sau aplicația, formatare sau structura specifică.

Tipul de fișier – specifică natura informațiilor pe care le conține fișierul, cum ar fi un document text, o imagine, un fișier audio sau un program executabil.

Platforma sau aplicația – unele fișiere sunt create în cadrul anumitor platform sau aplicații software. De exemplu, un document text poate fi creat folosind un editor de text specific.

Formatare sau structură specifică – unele tipuri de fișiere au cerințe stricte de formatare sau o structură specifică pentru a fi recunoscute și utilizate corect.

4.5 La etapa internațională a competiției, se califică proiectele care obțin un punctaj minim de 40 de puncte din maximum de 100 de puncte

4.6 Etapa internațională. Jurizarea se va desfășura:

- online - fiecare echipă va fi jurizată de 2 jurați pe platforma Zoom, conform unui program stabilit și anunțat pe site-ul competiției cu cel puțin 2 zile înainte etapei.

Capitolul III: Evaluarea proiectelor și rezolvarea contestațiilor

Art. 5

5.1 În etapa de înregistrare echipele își vor înregistra proiectele prin formularul de înregistrare și vor încărca prin formularul de upload de pe site-ul competiției 2 fișiere (**Abstractul extins*** conform structurii din ghidul competiției**, care conține *Abstractul** și *cuvintele cheie**, în formatele .docs și .pdf; **poster – conform structurii din ghidul competiției**, în format .pdf/.png/.jpeg/.jpg), fișiere care trebuie să respecte structura, conținutul și formatarea din ghidul de pe site-ul competiției.

5.2. În etapa de calificare se evaluează fișierele încărcate, de comisii de jurați, conform baremului etapei.**

5.3. În 24 de ore de la afișarea rezultatelor etapei de calificare, **se pot depune contestații de către mentorii/supervizorii proiectelor descalificate**, prin completarea formularului aferent de pe site-ul competiției. Răspunsul la contestații se afișează pe site-ul competiției în 4 zile lucrătoare. **Punctajul obținut în urma contestației va fi punctajul final.**

5.4. În cadrul etapei internaționale, fiecare proiect va fi jurizat online de 2 jurați, fiecare proiect având alocată pentru jurizare durată de maxim 15 minute (maxim 7 minute pentru prezentare proiect de către membrii echipei de proiect, maxim 8 minute pentru întrebările juraților și răspunsurile participanților). Proiectele vor fi jurizate conform baremului aferent etapei internaționale. **

5.5. Pentru etapa internațională echipele vor încărca pe site-ul competiției un video care să scoată în evidență scopul/invenția/inovația/cercetarea și utilitatea proiectului, munca în echipă, partea de cercetare.

5.6. Pentru prezentarea proiectului se recomandă utilizarea unei prezentări, produse finale ale proiectului, alte materiale care scot în evidență scopul/invenția/inovația/cercetarea și utilitatea proiectului.

5.7. La etapa de calificare și la etapa internațională, fișierele proiectelor se redactează în limba engleză.

5.8. Jurizarea la etapa internațională se face în limba engleză.

5.9. În cadrul fiecărei subcategorii ierarhia se va stabili în ordinea descrescătoare a punctajelor finale obținute de fiecare proiect.

5.10. Criterii de jurizare – etapa de calificare

- Aplicabilitate și utilitate în viața reală – 20%
- Metoda utilizată și detalii experimentale – 30%
- Inovație tehnologică / invenție / cercetare – 30%
- Structura proiectului – 20%

Barem etapa Națională	Criterii de jurizare	Punctaj maxim
I. Aplicabilitate și utilitate în viața reală (20 %)	Facilitatea de implementare	4
	Stadiu de dezvoltare/implementare	4
	Studii de caz și statistici	4
	Nivelul de utilitate în țara de origine	4
	Nivelul de utilitate la nivel global	4
	TOTAL I	20
II. Metoda utilizată și detalii experimentale (30 %)	Aplicație industrială/Comercializare (dacă există sau dacă este posibil)	5
	Funcționalitate (inovare, creație și continuitate)	5
	Etica academică	5
	Metodă/metode de cercetare	5
	Detalii experimentale	5
	Necesitate și utilitate în viața reală	5
TOTAL II	30	
III. Inovație Tehnologică/Invenție/Cercetare (30 %)	Noutate	6
	Nivel de necesitate a ideii de proiect	6
	Cunoștințe generale în domeniu	6
	Probleme actuale (contextul inovației)	6
	Metoda științifică	6
TOTAL III	30	
IV. Structura proiectului (20 %)	Abstract	2
	Introducere	1
	Obiective	1
	Inovația tehnologică	2
	Concluzii	2
	Referințe bibliografice	1
	Editare document la nivel academic	3
	Structura posterului	2
	Design	2
	Status academic	2
	Originalitate	2
	TOTAL IV	20
	TOTAL PUNCTAJ	I + II + III + IV

5.11. Criterii de jurizare – etapa internațională

- Aplicabilitate și utilitate în viața reală – 20%
- Metoda utilizată și detalii experimentale – 20%
- Inovație tehnologică / invenție / cercetare – 20%
- Structura proiectului – 10%
- Ideea și prezentarea echipei – 30%

Barem etapa Internațională	Criterii de jurizare	Scor maxim
I. Aplicabilitate și utilitate în viața reală (20 %)	Facilitatea de implementare	4
	Stadiu de dezvoltare/implementare	4
	Studii de caz și statistici	4
	Nivelul de utilitate în țara de origine	4
	Nivelul de utilitate la nivel global	4
	TOTAL I	20
II. Metoda utilizată și detalii experimentale (20 %)	Aplicație industrială/Comercializare (dacă există sau dacă este posibil)	3
	Funcționalitate (inovare, creație și continuitate)	3
	Etica academică	3
	Metodă/metode de cercetare	4
	Detalii experimentale	4
	Necesitate și utilitate în viața reală	3
TOTAL II	20	
III. Inovație Tehnologică/Invenție/Cercetare (20 %)	Noutate	4
	Nivel de necesitate a ideii de proiect	4
	Cunoștințe generale în domeniu	4
	Probleme actuale (contextul inovației)	4
	Metoda științifică	4
TOTAL III	20	
IV. Structura proiectului (10 %)	Abstract	0.5
	Introducere	0.5
	Obiective	0.5
	Inovație / invenție / cercetare	1
	Concluzii	0.5
	Referințe	0.5
	Editare academică	0.5
	Poster - structură / format	2
	Design	1
	Status academic	1
	Originalitate	2
	TOTAL IV	10
	V. Ideea și prezentarea echipei (30 %)	Prezentarea proiectului (echipă, resurse digitale)
Creativitate, spirit de echipă, spontaneitate		5
Fluență în limba engleză		5
Calitatea și eficiența răspunsurilor la întrebările juriștilor		10
TOTAL V		30
TOTAL PUNCTAJ	I + II + III + IV + V	100

Notă – Maximul de punctaj pe care îl poate obține un proiect la o etapă este 100.

Notă* - Un *ABSTRACT* este un singur paragraf, fără indentare, care rezumă punctele cheie ale proiectului în 200 până la 300 de cuvinte. *Cuvintele cheie* în acest context sunt structurate pe patru componente esențiale: disciplina de studiu, conceptele investigate, metodele și procesele utilizate, precum și contextul geografic, referitor la țară sau continent.

Notă**- În procesul de evaluare, se acordă o atenție deosebită elementelor distinctive ale proiectelor, accentul fiind pe identificarea elementelor semnificative de inventivitate, inovație și cercetare în materialele lor. Aspectul vizual al posterului este crucial, căutându-se indicii ale unor idei originale sau abordări neconvenționale, care să sugereze un spirit inventiv. De asemenea, în abstractul scurt și abstractul proiectului, se caută claritate în expunerea cercetării și evidențierea inovațiilor aduse, inclusiv a metodelor inovatoare sau a rezultatelor care pot contribui la progresul domeniului respectiv.

Pentru a obține un punctaj ridicat, participanții trebuie să demonstreze nu doar o abordare creativă, ci și o înțelegere profundă a contextului lor de cercetare. Utilizarea argumentelor clare și a exemplurilor relevante în abstract poate consolida evaluarea pozitivă, evidențiind astfel nu doar faptul că proiectul este inventiv și inovator, ci și că este fundamentat pe o cercetare solidă și convingătoare.

Notă*** - Un *ABSTRACT EXTINS* este o versiune mai detaliată a unui abstract obișnuit și furnizează o prezentare mai exhaustivă a conținutului unui proiect sau a unei lucrări științifice. Acesta ar trebui să includă toate elementele esențiale pe care le găsești într-un abstract obișnuit, dar oferă mai multe informații și detalii.

Capitolul IV: Organizarea echipei de proiect

Art. 6

6.1. În cadrul *Echipei de proiect* se constituie comisii și subcomisii pentru fiecare etapă în parte și pentru administrarea platformelor competiției www.isseer.ro, <https://nwera.org/isseer/>.

Capitolul V: Desfășurarea COMPETIȚIEI IS²E²R – ETAPA INTERNAȚIONALĂ

Art. 7

7.1 Precizările cu privire la organizarea și modul de desfășurare a competiției sunt detaliate în Ghidul afișat pe site-ul competiției.

Capitolul VI: Premiarea participanților și mentorilor/supervizorilor la COMPETIȚIA IS²E²R

Art. 8

8.1. Pentru etapa internațională se emit certificate de participare, certificate premii și adeverințe de proprietate intelectuală, **în format digital** (pe grupul oficial de comunicare Whatsapp / mail).

8.2. În etapa internațională, participanții sunt premiați după cum urmează:

Scenariul 1 (Dacă sunt cel puțin 10 proiecte/subcategorie):

Medalii:

Premiul I – Medalie de Aur - 15% dintre proiecte cu cel mai mare punctaj/subcategorie și categorie de vârstă.

Premiul II – Medalie de Argint - 25% dintre proiectele următoare ca punctaj/subcategorie și categorie de vârstă..

Premiul III – Medalie de Bronz - 30% dintre proiectele următoare ca punctaj/subcategorie și categorie de vârstă..

Mențiuni - 30% dintre proiectele următoare ca punctaj/subcategorie și categorie de vârstă..

Scenariul 2 (Dacă sunt mai puțin de 10 proiecte/subcategorie):

Medalii în funcție de punctaj:

Premiul I – Medalie de Aur - Punctaj între 91 și 100.

Premiul II – Medalie de Argint - Punctaj între 75 și 90.

Premiul III – Medalie de Bronz - Punctaj între 60 și 74.

Mențiuni - Punctaj sub 60.

8.3. La etapa internațională se acordă 1 Grand Award (proiectul cu punctajul cel mai mare).

8.4. La etapa internațională se acordă câte 1 SemiGrand Award / categorie. (proiectul cu punctajul cel mai mare pe categorie. Dacă proiectul cu punctajul cel mai mare primește Grand Award, SemiGrand Award revine următorului proiect.)

8.5. La etapa internațională se acordă premii speciale din partea organizațiilor / asociațiilor / instituțiilor naționale / internaționale partenere / sponsori sau premii materiale / financiare.

Capitolul VI: DISPOZIȚII FINALE

Art. 8 În timpul etapei internaționale, concurenții au voie cu gadget-uri, laptop-uri, calculatoare, produse finale ale proiectelor, simulatoare.

Art. 9 Pe site-urile competiției, vor fi afișate pentru fiecare categorie și subcategorie: clasamentele, listele proiectelor la etapa de calificare, lista premianților la nivel internațional.

Art. 10 Pentru elaborarea proiectelor se pot aborda toate disciplinele din învățământul preuniversitar și universitar, precum și programele aprobate prin ordin de ministru.

Art. 11 Echipele (mentori/supervizori și participanți) au deplinul drept de *proprietate intelectuală* asupra proiectelor lor în cadrul competiției, dreptul de proprietate intelectuală acoperind idei, inovații, invenții, cercetare, brevet/e și drept de autor.

Clauze

11.1. Proprietatea intelectuală a participanților și mentorilor rămâne în întregime a participanților și mentorilor, cu excepția cazului în care s-a convenit în mod explicit în scris altfel.

11.2. Organizatorii, partenerii organizatorilor, membrii Comisiilor de jurizare, voluntarii, reprezentanți companii / firme / instituții / asociații, reprezentanți / membri din societatea civilă și alți participanți la evenimentul IS²E²R NU pot utiliza proiecte sau fragmente ale proiectelor participanților și mentorului/mentorilor fără acordul explicit, în scris, al participanților și mentorului/mentorilor care dețin proprietatea intelectuală asupra proiectului.

11.3. Niciun alt participant/mentor NU poate utiliza proiectele celorlalți participanți în niciun scop, fără acordul explicit, în scris, al titularului proprietății intelectuale asupra proiectului.

Aceste clauze sunt concepute pentru a proteja drepturile de proprietate intelectuală ale participanților și mentorilor și pentru a asigura că utilizarea proiectelor lor se face doar cu consimțământul lor explicit, în scris.

Art.12. Participarea la toate etapele competiției este gratuită pentru toți participanții și mentorii, naționali și internaționali.

Pentru participanții online se emit certificate / diplome în format digital.