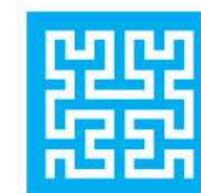


E(x)plory

ABC KONKURSU EXPLORY

www.explory.pl



FUNDACJA
ZAAWANSOWANYCH
TECHNOLOGII

PROGRAM EXPLORY OD 2012 ROKU



- przeprowadziliśmy **14 edycji** programu;
- powstało **2 700** innowacyjnych projektów;
- wsparliśmy **ponad 5000** młodych talentów;
- zorganizowaliśmy **ponad 265 wydarzeń** popularyzujących naukę, w których na żywo i online wzięło udział ponad **390 000** osób;
- współpracowaliśmy ze **191** ekspertami z uczelni i firm;

CELE



- **ODKRYWANIE** utalentowanych osób w wieku 13-20 lat
- **INSPIROWANIE** młodych talentów do rozwijania innowacyjnych projektów STEAM i podejmowania kariery naukowca/innovatora/wynalazcy.
- **WSPIERANIE** młodych talentów w osiągnięciu celów i realizacji projektów
- **TWORZENIE WSPIERAJĄCEJ SPOŁECZNOŚCI** - łączymy młode talenty oraz osoby i środowiska zainteresowane wspieraniem ich

KONKURS EXPLORY



- konkurs dla młodych talentów w wieku 13-20 lat pracujących nad projektami **STEAM**
- projekty **indywidualne** lub **grupowe** (w zespole do 3 osób)
- każdy projekt musi realizować któryś z **Celów Zrównoważonego Rozwoju**

DZIEDZINY PROJEKTÓW

- NAUKI HUMANISTYCZNE
- NAUKI INŻYNIERYJNO-TECHNICZNE
- NAUKI MEDYCZNE I NAUKI O ZDROWIU
- NAUKI ROLNICZE
- NAUKI SPOŁECZNE
- NAUKI ŚCISŁE I PRZYRODNICZE
- NAUKI TEOLOGICZNE
- SZTUKA

RODZAJE PROJEKTÓW STEAM

S
T
E
A
M

- naukowe - laboratoryjne lub badawcze (B+R)
- technologiczne - stosowalne, wdrożeniowe
- inżynierskie - roboty, drony, sprzęty i urządzenia
- art - społeczne, humanistyczne, design, ergonomia
- informatyczne i matematyczne- web/mobile, algorytmy, AI/ML, data

CELE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

CZŁOWIEK I SPOŁECZEŃSTWO

KLIMAT I ŚRODOWISKO

GOSPODARKA I INFRASTRUKTURA



ETAPY KONKURSU

ZGŁOSZENIA ONLINE

- listopad-luty
- ponad 300 projektów/rok
- ponad 600 uczestników
- weryfikacja formalna
- projekty nie muszą być ukończone

PÓŁFINAŁ ONLINE

- maj/czerwiec
- ok. 140-150 projektów
- ok. 250-300 półfinalistów
- prezentacja projektów online przed ekspertami
- jury decyduje o kwalifikacji do finału

KRAJOWY FINAŁ W GDYNI

- październik
- ok. 25-30 projektów
- ok. 40-50 finalistów
- prezentacja projektów na żywo przed ekspertami
- prezentacja projektów przed publicznością wydarzenia
- gala wręczenia nagród



KONKURS EXPLORY

- **nagroda główna** - 15 000, nagrody zrównoważonego rozwoju - 3 x 7 500
- **nagrody specjalne** ufundowane przez partnerów - 3 000 zł oraz staże i inne nagrody merytoryczne,
- **nagroda publiczności** - 3000 zł
- polska delegacja na **REGENERON ISEF**

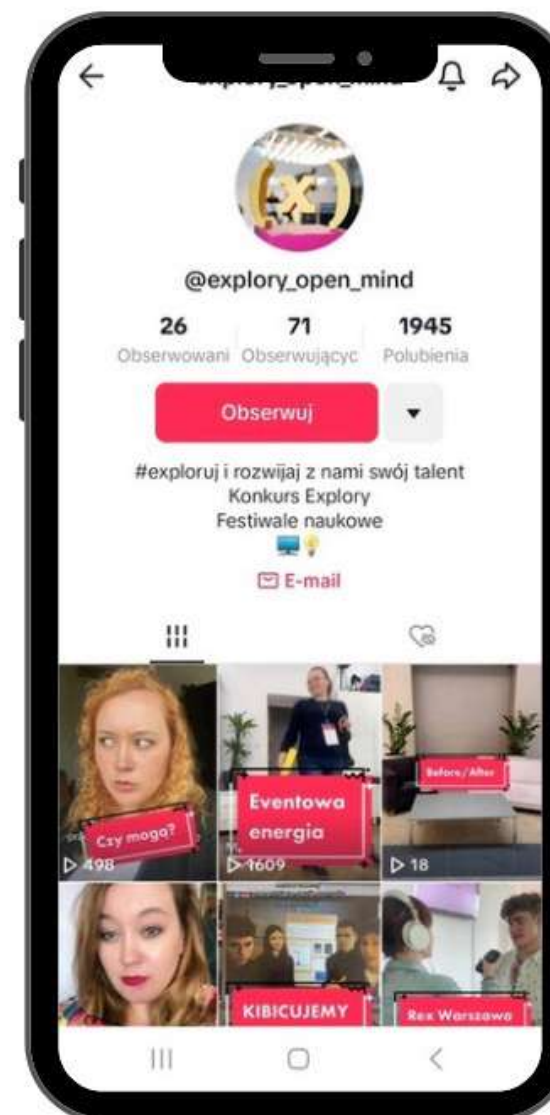


AFILIACJA PRZY REGENERON ISEF



- Konkurs Explory jest jedynym w Polsce afiliowanym konkursem, dzięki któremu można zakwalifikować się do udziału w REGENERON ISEF,
- REGENERON ISEF to największy konkurs naukowy dla młodzieży na świecie, odbywający się od ponad 50 lat w USA,
- rokrocznie 1800 najzdolniejszych młodych badaczy z ponad 70 krajów i regionów na świecie prezentuje na wydarzeniu swoje projekty,
- Konkurs był początkiem ścieżki kariery wielu laureatów Nagrody Nobla, dlatego bywa nazywany "olimpiadą noblistów".

Bądźcie z nami!



E(x)plory



Dorota Braziewicz
Managerka Explory
d.braziewicz@fzt.org.pl



konkurs.explory.pl