

Pályázati útmutató

2016

Suli után mindig a barátaiddal lógsz, és úgy érzed, hogy együtt megállíthatatlanok vagytok? Arra vágytok, hogy valami nagyot alkossatok, és mindenki felfigyeljen az ötletetekre?

**Akkor itt a lehetőség, hogy megmutassátok,
mi mindenre vagytok képesek együtt, ha igazán akarjátok!**

1. Mi az Energy Factory, mi a célja?

Az Energy Factory egy évente megrendezésre kerülő vetélkedő sorozat, melynek témája mindig a fenntarthatóság köré épül.

A 2016-os EF vetélkedő témája: “A fenntarthatóság egyszerűbb, mint gondolnád!”

A verseny célja, hogy egyedi ötleteitekkel minél több embert ráébresszetek arra, hogy sokkal jobb lenne egy olyan világban élni, ahol a kimerülő forrásokat kíméljük, a megújuló energiaforrásokat pedig okosan használjuk – legyen az szél-, víz-, napenergia vagy akár a bennünk rejlő belső energia.

A lehetőség adott, csak élni kell vele! Ti vagytok a jövő generációja, és talán még nem érzitek, de a jövő tényleg a Ti kezetekben van... Mondjátok hát el az egész világnak, Ti hogyan látjátok! Nekünk igenis számít a véleményetek!

Az Energy Factory segítségével bármilyen formában, megkötések nélkül fogalmazhatjátok meg gondolataitokat arról a világról, amelyben Ti magatok felnőttként élni szeretnétek. Legyen az egy színdarab, egy festmény, egy videófilm, egy saját kis találmány vagy bármilyen szokatlan, őrült elgondolás... A lényeg, hogy azon keresztül át tudjátok adni a nagyvilágnak, hogyan szeretnétek látni a következő 5, 10 vagy 20 évet!

Ha pedig megvan a bomba-ötlet, az Energy Factory teret ad ahhoz is, hogy megismertessétek azt az egész világgal! Együttes erővel és a megfelelő online eszközök használatával könnyedén hatással lehetek nem csak a szüleitekre, barátaitokra, a szomszédokra, hanem minden emberre, akihez eljuttatjátok a gondolataitokat. Az Energy Factory segítségével

személyre (pontosabban csapatra) szabott online felületeken keresztül üzenhettek a nagyvilágnak a vetélkedő egész ideje alatt! (Facebook, Youtube).

2. A Fődíj

Ha a zsűri értékelése alapján a Ti csapatotok munkája a legmeggyőzőbb, esélyesek vagytok a fődíjra!

I. korcsoport: egy igazán kalandos kirándulás!

II. korcsoport: egy gigantikus, 300 fős buli, ahová meghívhatod az összes barátodat! Nektek csak hátra kell dőlnötök, a Fénykör és az Energy Factory stábjá pedig mindent leszervez nektek!

További nyeremények:

- Balaton Sound belépők
- Sziget Fesztivál belépők
- Részvétel egy videoklip forgatásán
- Egyéb értékes nyeremények
- Külön díjazzuk az Energy Factory legfelkészültebb projektmenedzserét: Az egész verseny leglelkesebb, legfelkészültebb résztvevője komoly ajánlatot kap: egy 1 hetes gyakornoki lehetőséget a Fénykörnél.
- Szintén különdíjban részesül az a csapat, akinek a projektje a leginkább környezetbarát! Ha a megvalósítandó elképzeléseitek szerves része a környezettudatos gondolkodás és megvalósítás, akkor az Ökocímke-küldődíj titeket illet!

3. A 2016-os Zsűri:

- Für Anikó:
Jászai Mari-díjas színésznő, érdemes művész, az Örkény Színház színésznője
- Pál Dénes:
énekes és megújuló energetikai mérnökasszisztens hallgató
- Galler András, Indián:
VIVA COMET, BRAVO és Aranyzsiráf díjas rendező
- Prof. Kovács Kornél:
a Magyar Tudományos Akadémia doktora, a Szegedi Tudományegyetem tanára
- Orbán Tibor:
a Magyar Távhőszolgáltatók Szakmai Szövetségének elnöke, az Ökocímke védnöke

- Mészáros Lajos:
villasmérnök, tervező, a Magyar Mérnöki Kamara elnökségi tagja
- Balogh Gábor:
kétszeres világbajnok öttusázó, a Magyar Diáksport Szövetség elnöke
- Gerendai Károly:
a Sziget Fesztivál alapítója és főszervezője

4. A Jelentkezés feltételei

Amennyiben a Fénykör valamelyik Fénypontjában tanulsz - vagy külön foglalkozásra, szakkörre jársz oda – állj össze a barátaiddal, és alkossatok egy minimum 5, maximum 30 fős csapatot! De akár az egész osztály is jelentkezhet! Keressétek meg iskolátok Energy Factory Nagykövetét, ő az a pedagógus, aki segíti a jelentkezéseteket, és támogat benneteket a verseny során! Mind a 12 döntőbe jutott csapat pedagógusa értékes díjat kap!

A versenyre két korcsoport szerint lehet nevezni:

- I. Általános iskola 5. - 8. évfolyam
- II. Középiskola, gimnázium 9. - 13. évfolyam

Nevezni az Energy Factory honlapjának jelentkezési felületén tudtok. Az adataitok feltöltése után csatoljatok egy szöveges vagy vizuális anyagot, amiben röviden bemutatjátok a csapatot és a leendő munkátok terveit. Továbbá egy fotót is töltsétek fel a teljes csapatról!

Nevezési határidő: 2016. 03. 14.

5. A pályázat menete

1. szakasz – Nevezés

Gondoljátok végig az ötleteiteket és dolgozzatok ki egy konkrét tervet! A terveket a nevezési határidő lezárultáig küldjétek el nekünk! A beérkezett munkák közül a 24 legjobb továbbjut az elődöntőbe.

2. szakasz – Elődöntő és közönségzavazás

A 24 továbbjutó egy nagyszabású rendezvény keretén belül élőben mutathatja be terveit a zsűri előtt. Innen összesen 11+1 csapat jut be a döntőbe, itt dől el, hogy a 24 pályamunka közül melyik lesz a 11 befutó.

Közönségszavazás

A 11 biztos döntős csapat mellett 1 csapatnak még mindig esélye van a bejutásra. Azt, hogy melyik lesz ez a csapat, azt a közönség online szavazás útján dönti el.

3. szakasz – Döntő

Megkezdődik a mentorok támogatásával a döntős ötletek megvalósítása és azok kommunikációja. A megvalósítási fázisban nagy szerepet kap a Facebook és Youtube csatornák használata.

A 12 legjobb csapat az alábbi támogatást kapja a megvalósításhoz:

- 1 db laptop
- 1 db mobiltelefon, interneteléréssel (havi 10 ezer forint kerettel)

Leadási határidő: 2016. 06. 12.

4. szakasz – Eredményhirdetés és ünnepélyes díjátadó

A zsűri értékeli a pályázatokat a megadott szempontrendszer szerint, majd döntenek a helyezettekről. Az értékelési fázisban eldől, hogy melyik csapat kapja a fődíjat, melyek a különdíjakat. A nyerteseket 2016. június végén hirdetjük ki.

6. Az értékelés szempontjai

Kommunikáció/Elérés

A legfontosabb értékelési szempont az, hogy milyen széles körben és mennyire hatékonyan kommunikáljátok az üzenetet!

Fenntarthatóság

A zsűri azt is értékeli, hogy az adott projekt hosszabb távon, a pályázati időszak után is működőképes marad-e.

Meggyőzés/ Inspiráció

Küöldíjat kap az a csapat, amelyik a legtöbb közismert személy (pl. színészek, zenészek, sportolók, üzletemberek, vagy egyéb véleményformálók) támogatását és közreműködését megnyeri, és amelyik leginkább inspirálta környezetét.

Kreativitás

A zsűri azt is figyelembe veszi, hogy a projekt sikere mennyire köszönhető a kreatitásnak és a leleményességnek!

Környezettudatosság

Különösen fontos értékelési szempont, hogy a projektben mennyire kap szerepet a környezettudatos gondolkodás és/vagy megvalósítás. Az a csapat kapja az Ökocímke-különdíjat, akinek a projektje a legtöbb környezettudatos szempontot figyelembe veszi.

7. Miért éri meg belevágni?

Élmény

Kipróbálhatjátok magatokat a felnőttek világában, tárgyalhattok vállalatvezetőkkel, politikusokkal, szponzorokkal. Megismerhetitek az Zsúri tagjait, más iskolák diákjait, és utazhattok is!

Csapatmunka

Megtapasztaljátok, hogy milyen egy igazi csapatnak lenni, és hatékonyan együttműködni. Együtt sokkal többre vagyunk képesek, mint külön-külön!

Szabadság

Szabadon fogalmazhatjátok meg az elképzeléseiteket a jövőről, amiben élni szeretnétek! Itt nincsenek korlátok, sem határok!

Saját projekt

Megtudjátok, hogy pontosan mi is egy projekt, és hogy mi a projektmenedzsment. Számos feladatotok lesz a verseny során, esetleg nehézségekbe is ütközhetek, de megtanuljátok, hogyan gyűrhetitek le az akadályokat egy kis találékonysággal.

Változás

A Ti gondolataitok hatással lesznek sok olyan felnőttre, akik eddig nem fordítottak figyelmet arra, hogy milyen világot hagynak hátra Nektek. A szavatok fontos, hallassátok!

Értékes díjak és meglepetések

A verseny alatt izgalmas fordulatok is várhatók, és ami a hab a tortán: különleges nyeremények!