

OLIMPIADA ELEKTRONIKÓW I MECHATRONIKÓW
ELEKTROMECHATRON

OLIMPIADA ELEKTRONIKÓW I MECHATRONIKÓW ELEKTROMECHATRON

INSTRUKCJA DLA UCZNIÓW

EDYCJA 2023/2024

ORGANIZATORZY:



Zachodniopomorski
Uniwersytet
Technologiczny
w Szczecinie



**POLITECHNIKA
BYDGOSKA**
Wydział Telekomunikacji,
Informatyki i Elektrotechniki

SPONSORZY:



advanced
protection
systems

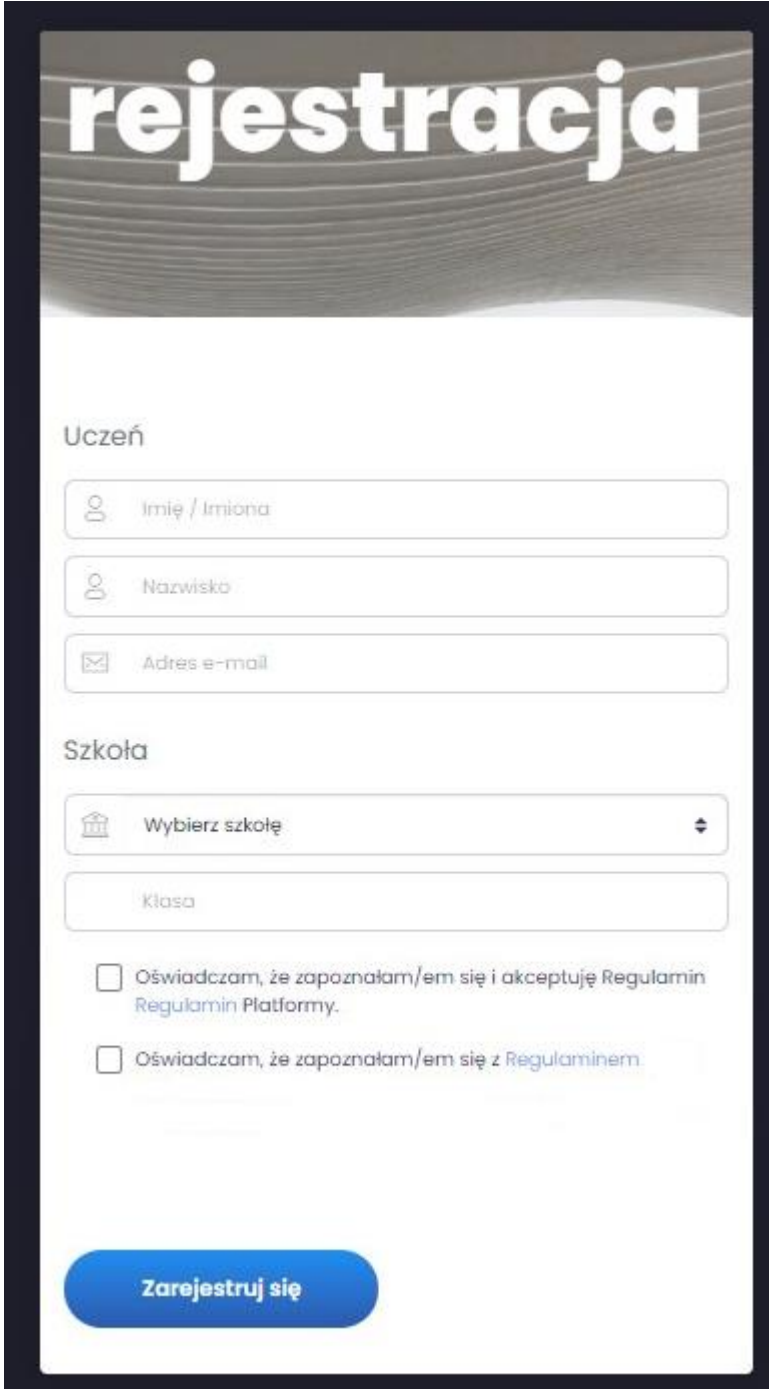


Ministerstwo
Edukacji i Nauki

Olimpiada otrzymała dofinansowanie z Ministerstwa Edukacji i Nauki

1. Uczestnik rejestruje konto wpisując na wstępie dane :

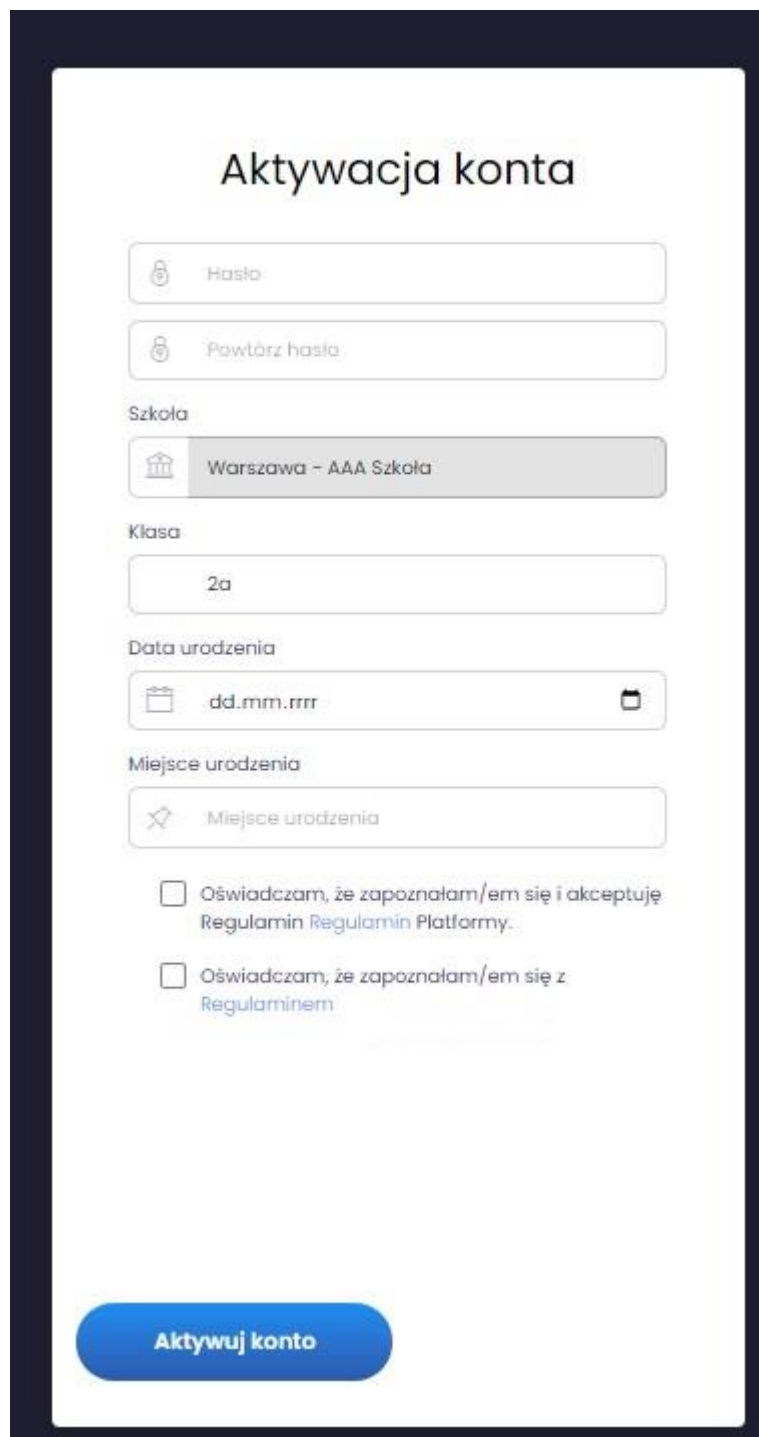
- imię/imiona i nazwisko
- adres email
- z dostępnej listy szkół wybiera swoją szkołę
- wpisuje klasę
- zaznacza oświadczenia



The image shows a registration form with the following elements:

- Header:** A dark banner with the word "rejestracja" in white, bold, lowercase letters.
- Section: "Uczeń"**
 - Input field for "Imię / Imiona" with a person icon.
 - Input field for "Nazwisko" with a person icon.
 - Input field for "Adres e-mail" with an envelope icon.
- Section: "Szkoła"**
 - Dropdown menu for "Wybierz szkołę" with a school icon and a downward arrow.
 - Input field for "Klasa".
 - Two checkboxes for declarations:
 - Oświadczam, że zapoznałam/em się i akceptuję Regulamin Regulamin Platformy.
 - Oświadczam, że zapoznałam/em się z Regulaminem.
- Button:** A blue rounded button at the bottom with the text "Zarejestruj się".

2. Uczestnik aktywuje linkiem z emaila konto i uzupełnia dane (hasło, szkoła, klasa, data i miejsce urodzenia) i oświadczenia.



The image shows a mobile application screen for account activation. At the top, the title 'Aktywacja konta' is centered. Below it are several input fields: a password field labeled 'Hasło', a confirmation field labeled 'Powtórz hasło', a school selection field labeled 'Szkoła' with 'Warszawa - AAA Szkoła' selected, a class field labeled 'Klasa' with '2a' entered, a date of birth field labeled 'Data urodzenia' with the format 'dd.mm.rrrr' and a calendar icon, and a birthplace field labeled 'Miejsce urodzenia' with a location pin icon. Below these fields are two checkboxes for terms and conditions. At the bottom, there is a prominent blue button labeled 'Aktywuj konto'.

Aktywacja konta

Hasło

Powtórz hasło

Szkoła

Warszawa - AAA Szkoła

Klasa

2a

Data urodzenia

dd.mm.rrrr

Miejsce urodzenia

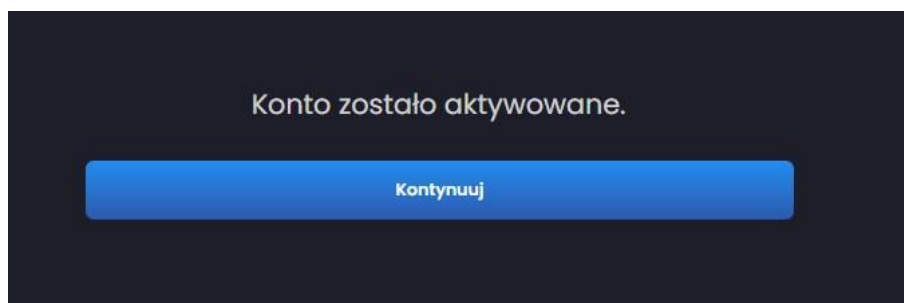
Oświadczam, że zapoznałam/em się i akceptuję Regulamin Regulamin Platformy.

Oświadczam, że zapoznałam/em się z Regulaminem

Aktywuj konto

Po zatwierdzeniu zgód/oświadczeń należy kliknąć przycisk „Aktywuj konto”.

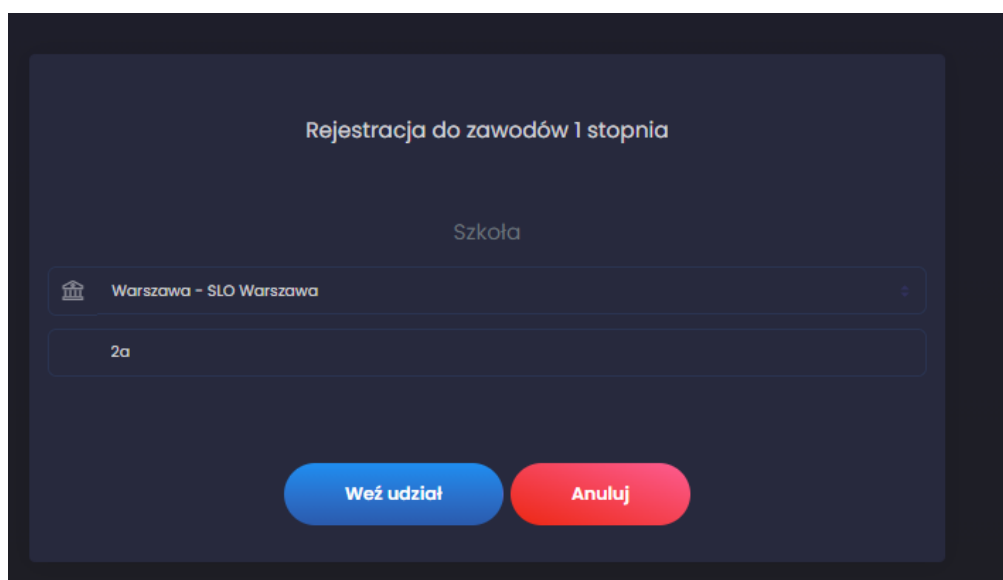
3. Po "Aktywacji konta" pokazuje się widok:



4. Po kliknięciu "Kontynuuj" pojawia się informacja o rejestracji do edycji i dacie jej zakończenia.

Termin rejestracji do zawodów I stopnia Olimpiady ELEKTROMECHATRON na platformie konkursowej znajdującej się na stronie <https://elektromechatron-olapp.enot.pl> dla uczniów rozpoczyna się 06.10.2023 r. i kończy 19.10.2023 r o godz. 23.59. Po tym terminie nie będzie możliwości zarejestrowania się na Olimpiadę.

5. Podczas rejestracji uczestnik po kliknięciu w "Weź udział" ponownie wybiera swoją szkołę i zatwierdza klasę.



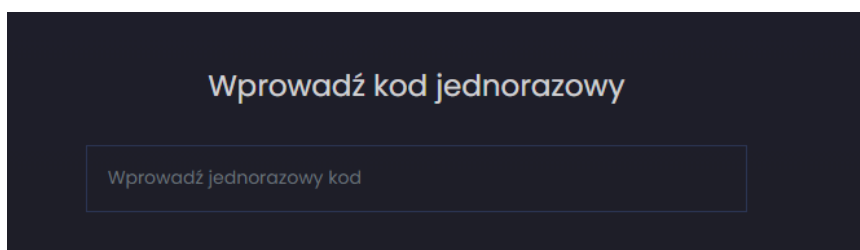
6. Po kliknięciu w "Weź udział" pojawi się komunikat:

„Aby przystąpić do Olimpiady nauczyciel musi potwierdzić Twoją pełnoletność lub otrzymanie zgody od rodziców/opiekunów.”

7. Osoba odpowiedzialna za przeprowadzenie zawodów w danej szkole (przedstawiciel Komisji Szkolnej) musi zatwierdzić na Koncie Komisji szkolnej możliwość przystąpienia uczestnika do Olimpiady. **Uczestnicy niepełnoletni są zobowiązani dostarczyć opiekunowie zgodę opiekuna/ rodzica.**

8. Olimpiada ELEKTROMECHATRON odbędzie się we wtorek 24.10.2023 między 8:00, a 11:00. Forma testu obejmuje odpowiedź na 16 pytań zamkniętych.

W dniu zawodów 24.10.2023 r uczestnik otrzyma od członka Komisji Szkolnej jednorazowy kod aktywacyjny. Czas rozwiązywania testów i zadań liczony jest od zatwierdzenia kodu aktywacyjnego i od tego momentu uczestnik ma dokładnie tyle czasu ile jest określone w Regulaminie (120 minut).



Uczestnik może wracać do każdego z 16 pytań testowych i poprawiać odpowiedzi.

Po zakończeniu rozwiązywania testu i zadań uczestnika klika przycisk „zakończ test” i wylogowuje się z konkursowego systemu informatycznego.