

# **ПОЛОЖЕННЯ**

## **Про Національний конкурс комп'ютерних проєктів «INFOMATRIX UKRAINE 2024»**

### **I. Загальні положення**

1.1. Це положення визначає порядок організації та проведення Національного конкурсу комп'ютерних проєктів «INFOMATRIX UKRAINE 2024» (далі – Конкурс).

Конкурс – відкрите індивідуальне та командне змагання проєктів в галузі інформаційних технологій.

Завданням Конкурсу є: виявлення, підтримка, сприяння втіленню розробок обдарованої молоді в галузі програмного забезпечення, апаратних засобів та прикладних рішень, робототехніки, комп'ютерного мистецтва та короткометражних фільмів.

1.2. Організатором Конкурсу є Комунальний заклад позашкільної освіти «Київська Мала академія наук учнівської молоді» (далі – Київська МАН) за підтримки партнерів – провідних компаній, асоціацій та організацій, що розробляють апаратні засоби та програмне забезпечення, а також інших юридичних і фізичних осіб, які можуть виступати спонсорами та партнерами заходу.

1.3. Конкурс проводиться на засадах добровільності, відкритості, прозорості та академічної доброчесності, відповідно до договору про партнерство з Фондом освітніх закладів Lumina (Lumina Educational Institutions Foundation, Румунія).

1.4. Інформація про проведення Конкурсу розміщується на офіційному інтернет-сайті Київської МАН <https://kman.kyiv.ua/>, офіційній інтернет-сторінці Конкурсу <https://infomatrix.kman.kyiv.ua/>, а також у соціальних мережах та засобах масової інформації.

1.5. Конкурс проводиться онлайн/наживо як індивідуальне та командне змагання, під час якого учасники презентують свої проєкти.

1.6. Обробка персональних даних учасників, під час проведення Конкурсу здійснюється згідно з вимогами Закону України «Про захист персональних даних».

### **II. Учасники Конкурсу**

2.1. У Конкурсі можуть брати участь здобувачі освіти закладів загальної середньої освіти; закладів професійної (професійно-технічної) освіти; закладів фахової передвищої освіти віком 11-18 років; студенти закладів вищої освіти віком 17-23 роки.

2.2. Участь у Конкурсі індивідуальна та командна. Кожна команда не може налічувати більше 2-х учасників за напрямками «Конкурс проєктів» і «Робототехніка», та складати не більше 4-х учасників для напрямку «Хакатон».

2.3. Учасники зобов'язуються дотримуватись умов Положення Конкурсу.

2.4. Один Учасник одночасно може представляти лише один проєкт.

2.5. Учасники гарантують, що їхні проєкти є їхньою власною оригінальною роботою і, як такі, вони є єдиним і виключним власником прав на поданий проєкт, що вони мають право подати проєкт на Конкурс та надати всі необхідні ліцензії. Кожен учасник погоджується не подавати жодного проєкту, який порушує будь-які права власності третіх сторін, права інтелектуальної власності, права промислової власності, особисті чи моральні права, чи будь-які інші права, включаючи, без обмежень, авторське право, торгову марку, патент, комерційну таємницю, конфіденційність, зобов'язання щодо публічності або конфіденційності; або іншим чином порушує чинне законодавство.

### **III. Організаційний комітет Конкурсу**

3.1. Для організації та проведення Конкурсу створюється Організаційний комітет.

3.2. До участі в роботі Організаційного комітету можуть залучатись педагогічні, науково-педагогічні, наукові працівники Київської МАН, закладів освіти й наукових установ, представники органів влади та бізнесу (за згодою).

3.3. Персональний склад Організаційного комітету Конкурсу затверджується наказом КЗПО «Київська Мала академія наук учнівської молоді».

3.4. До складу Організаційного комітету Конкурсу входять: голова, заступник/заступники голови, члени організаційного комітету та секретар.

Очолює організаційний комітет Конкурсу голова, який організовує розподіл доручень між його членами й керує роботою з організації та проведення Конкурсу.

Заступники голови Організаційного комітету здійснюють координацію процесів реєстрації учасників, формування журі, роботу асистентів та інші обов'язки, делеговані головою комітету.

Члени Організаційного комітету забезпечують організаційну роботу щодо проведення Конкурсу.

Секретар Організаційного комітету формує організаційно-методичне та документальне забезпечення процесів Організаційного комітету Конкурсу, сприяє висвітленню результатів Конкурсу на офіційних інформаційних ресурсах Київської МАН.

#### **IV. Порядок проведення**

##### 4.1. Напрямки та категорії Конкурсу:

##### **I напрям – «Конкурс проєктів» (Project contest) з категоріями:**

1. Програмування – планування, кодування, налагодження, програмування завершена програма; вебпрограмування, застосунки тощо.
2. Апаратне управління – керуюче програмне забезпечення підключене до електронного/механічного пристрою; проєкти з робототехніки, за винятком роботів, зазначених у 5-9 категоріях.
3. Комп'ютерне мистецтво – це процес художньої презентації, до якого додаються артоб'єкти, дизайн у 2D або 3D анімації. Роботи мають бути в цифровому форматі.
4. Короткометражний фільм – авторське відео (короткий фільм до 7 хвилин), у якому передається своє повідомлення в історії, доповненій візуальними та звуковими ефектами. Додайте англійські субтитри. Тема: про будь-яку з 17 цілей сталого розвитку Організації Об'єднаних Націй.

##### **II напрям – «Робототехніка» (Robotics) з категоріями:**

5. Робот, слідкуючий за лінією – учасник повинен розробити та запрограмувати робота, здатного якомога швидше виявляти та слідувати шляху, окресленому чорною лінією. Максимальні розміри робота 25 X 30 см. Використання турбін не допускається.
6. Робот, слідкуючий за лінією (для юних 11-14 років) – учні молодших класів можуть створювати роботів, які слідкують за лінією, використовуючи такі набори, як EV3, NXT, Spike, 51515, mBot або JoinMax. Потрібно сконструювати та запрограмувати робота, здатного якомога швидше виявляти шлях, окреслений чорною лінією, і слідувати за ним.
7. Робот Лабіринт – потрібно побудувати робота, який розгадає лабіринт, знаходячи шлях без сторонньої допомоги. Як тип автономного робота, він повинен самостійно розшифрувати шлях, щоб успішно вирішити лабіринт. Приймаються будь-які роботи, виготовлені учасниками; ширина доріжки між стінами не менше 20 см, через білі стіни висотою 15 см.

8. Робот Міні сумо – це змагання, у якому два спеціально створені роботи намагаються виштовхнути один одного з арени за допомогою датчиків, розумного програмування та інноваційного дизайну. Арена для змагань являє собою коло діаметром 77 см, час на кожен раунд – 3 хвилини.
9. Робот Лего сумо – це змагання, у якому двоє роботів, створених лише з комплекту робототехніки та матеріалів Lego, відомих як сумо-роботи, намагаються виштовхнути один одного з арени за допомогою датчиків, розумного програмування та інноваційного дизайну. Арена для змагань являє собою коло діаметром 77 см, час на кожен раунд – 3 хвилини.

**III напрям – «Хакатон» (Hackathon)** – порядок проведення визначений у Додатку до цього Положення.

Цей напрям передбачає участь здобувачів освіти закладів загальної середньої освіти; закладів професійної (професійно-технічної) освіти; закладів фахової передвищої освіти віком 11-18 років; студентів закладів вищої освіти віком 17-23 роки.

4.2. Конкурс проводиться:

- за напрямком «Конкурс проєктів» – у вигляді постерного захисту, представлення проєктів членам журі;
- за напрямком «Робототехніка» – у вигляді змагання роботів на треках з виконанням технічного завдання;
- за напрямком «Хакатон» – у вигляді командної роботи над створенням стартапів.

4.3. На Конкурс подаються завершені проєкти в галузі інформаційних технологій та у вигляді ідей за напрямком «Хакатон».

4.4. Конкурс проводиться у два етапи. 1 етап – заочне оцінювання поданих учасниками матеріалів з описом свого проєкту; 2 етап – очне представлення проєкту відповідно до напрямків та категорій Конкурсу.

4.5. Перелік учасників 2 етапу затверджується наказом КЗПО «Київська Мала академія наук учнівської молоді» та публікується на офіційних інформаційних ресурсах Київської МАН.

## **V. Журі Конкурсу**

5.1. Журі Конкурсу створюється з метою забезпечення об'єктивності оцінювання проєктів та визначення переможців Конкурсу.

5.2. До складу журі Конкурсу входять педагогічні, наукові, науково-педагогічні працівники закладів освіти, наукових установ та організацій,

представники органів державної та місцевої влади за відповідними напрямками роботи, представники бізнесу (за згодою).

5.3.Роботу журі Конкурсу очолює голова, який організовує роботу членів журі, проводить засідання журі, бере участь у визначенні переможців Конкурсу.

5.4.Члени журі Конкурсу: забезпечують об'єктивність оцінювання учасників Конкурсу, заповнюють листи оцінювання та підписують підсумковий протокол роботи журі, визначають переможців Конкурсу.

5.5.Секретар журі Конкурсу забезпечує зберігання, систематизацію та оформлення документів роботи журі. Не бере участь в оцінюванні команд та визначенні переможців.

5.6.Персональний склад журі Конкурсу затверджується наказом КЗПО «Київська Мала академія наук учнівської молоді» та публікується на офіційних інформаційних ресурсах Київської МАН.

## VI. Критерії оцінювання

### Напрямок I «Конкурс проєктів» (Project contest)

#### Категорія 1 «Програмування»

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Творчість	Проєкту бракує оригінальності та креативності, він сильно покладається на наявні рішення.	Обмежена творчість з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні особливості, але в цілому проєкту бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність і креативність простежуються в усьому проєкті.
02. Практичність	Рішення є непрактичним і не має реального застосування.	Обмежена практичність; рішення має мінімальну корисність.	Проєкт дещо практичний, але може мати деякі проблеми зі зручністю використання.	Практичний з гарним балансом зручності використання та функціональності.	Високо практичний, демонструє чітке розуміння потреб користувачів.
03. UI / UX	Інтерфейс користувача заплутаний, а користувацький досвід суттєво погіршений.	UI/UX потребує вдосконалення; навігація не інтуїтивно зрозуміла.	Прийнятний UI/UX, але деякі аспекти можуть бути зручнішими.	Добре розроблений UI/UX із хорошими принципами взаємодії з користувачем.	Винятковий UI/UX, що створює безпроблемний і приємний користувацький інтерфейс.
04. Функціональність	Програма не має необхідної функціональності та має численні помилки.	Обмежена функціональність зі значними помилками.	Базовий функціонал присутній, але є помітні проблеми.	Хороша функціональність з невеликими помилками, які не перешкоджають продуктивності.	Проєкт демонструє бездоганну функціональність без видимих проблем.
05. Технічні навички	Мало доказів технічних навичок; проєкт здається поза межами можливостей студента.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Грамотні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички, продемонстровані з використанням передових технік.	Виняткові технічні навички; студент демонструє володіння поняттями програмування.

06. Усна доповідь	Незв'язний виклад; не вистачає структури та чіткості.	Презентація дещо неорганізована, і її важко стежити.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Цікава та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, чіткістю та сильним залученням.
07. Документація	Надано невелику кількість документів; відсутні необхідні деталі.	Мінімум документації; недостатньо деталей для розуміння проєкту.	Адекватна документація з можливістю вдосконалення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює проєкт.	Виняткова документація, що забезпечує повне та чітке уявлення про проєкт.
08. Дизайн стенда	Стенд не має візуальної привабливості та не може ефективно продемонструвати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватне оформлення стенда з елементами, що демонструють проєкт.	Добре оформлений стенд, який ефектно підкреслює ключові особливості проєкту.	Винятковий дизайн стенда, візуально привабливий і покращує загальну презентацію.

## Категорія 2 «Апаратне управління»

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Творчість	Проєкту не вистачає оригінальності та креативності, нагадує типові рішення.	Обмежена творчість з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні особливості, але в цілому проєкту бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність і креативність простежуються в усьому проєкті.
02. Складність / Комплексність	Проєкт надто спрощений і нескладний.	Обмежена складність; проєкт потребує більш просунутих елементів.	Проєкт демонструє прийнятний рівень складності та комплексності.	Гарна складність із балансом між простотою та витонченістю.	Винятково складний і комплексний; виходить за рамки стандартних очікувань.
03. Зручність використання (інтерфейс)	Інтерфейс користувача заплутаний або відсутній, що заважає зручності використання.	Обмежена зручність використання; інтерфейс потребує вдосконалення.	Прийнятна зручність використання, але деякі аспекти можуть бути більш зручними для користувача.	Добре розроблений інтерфейс із хорошими принципами взаємодії з користувачем.	Надзвичайна зручність використання, що створює безперебійний і прийнятний досвід користувача.
04. Функціональність	Проєкту бракує необхідної функціональності та є численні проблеми.	Обмежена функціональність зі значними помилками.	Базовий функціонал присутній, але є помітні проблеми.	Хороша функціональність з невеликими помилками, які не перешкоджають продуктивності.	Проєкт демонструє бездоганну функціональність без видимих проблем.
05. Технічні навички	Мало доказів технічних навичок; проєкт здається поза межами можливостей студента.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Грамотні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички демонструються передовими техніками.	Виняткові технічні навички; студент демонструє володіння поняттями управління апаратними засобами.
06. Усна доповідь	Незв'язний виклад; не вистачає структури та чіткості.	Презентація дещо неорганізована, і її важко стежити.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Цікава та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, чіткістю та сильним залученням.
07. Документація	Надано невелику кількість документів; відсутні необхідні деталі.	Мінімум документації; недостатньо деталей для розуміння проєкту.	Адекватна документація з можливістю вдосконалення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює проєкт.	Виняткова документація, що забезпечує повне та чітке уявлення про проєкт.

08. Дизайн стенда	Стенд не має візуальної привабливості та не може ефективно продемонструвати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватне оформлення стенда з елементами, що демонструють проєкт.	Добре оформлений стенд, який ефектно підкреслює ключові особливості проєкту.	Винятковий дизайн стенда, візуально привабливий і покращує загальну презентацію.
-------------------	---	--	---	--	--

### Категорія 3 «Комп'ютерне мистецтво»

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Творчість	Творам мистецтва бракує оригінальності та креативності, вони нагадують загальні теми.	Обмежена творчість з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі творчі особливості, але загальній картині бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність і креативність очевидні в усіх роботах.
02. Візуальний вплив	Мистецтву не вистачає візуальної привабливості та не захоплює глядача.	Обмежений візуальний вплив; твір мистецтва потребує більш переконливих елементів.	Твір мистецтва має деяку візуальну привабливість, але не має загального впливу.	Хороший візуальний ефект із балансом між елементами.	Виняткове візуальне враження; твір мистецтва візуально вражає та запам'ятовується.
03. Повідомлення та ідея	Твору мистецтва бракує чіткого повідомлення чи ідеї, що ускладнює його інтерпретацію.	Обмежене повідомлення або ідея; концепція потребує подальшого розвитку.	Твір мистецтва передає повідомлення чи ідею, але її можна було б чіткіше визначити.	Гарне включення повідомлення та ідеї з можливістю вдосконалення.	Виняткова інтеграція чіткого повідомлення чи ідеї, що спонукає до роздумів.
04. Технічні навички	Мало доказів технічних навичок; мистецький твір здається поза межами можливостей учня.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Грамотні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички демонструються передовими техніками.	Виняткові технічні навички; студент демонструє володіння концепціями цифрового мистецтва.
05. Усна доповідь	Незв'язний виклад; не вистачає структури та чіткості.	Презентація дещо неорганізована, і її важко стежити.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Цікава та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, чіткістю та сильним залученням.
06. Документація	Надано невелику кількість документів; відсутні необхідні деталі.	Мінімум документації; недостатньо деталей, щоб зрозуміти твір мистецтва.	Адекватна документація з можливістю вдосконалення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює творчий процес.	Виняткова документація, що забезпечує повне та чітке уявлення про створення твору мистецтва.
07. Дизайн стенда	Стенд не має візуальної привабливості та не може ефективно продемонструвати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватне оформлення стенда з елементами, що демонструють проєкт.	Добре оформлений стенд, який ефектно підкреслює ключові особливості проєкту.	Винятковий дизайн стенда, візуально привабливий і покращує загальну презентацію.

### Категорія 4 «Короткометражний фільм»

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
--	-------	--------	--------	--------	---------

01. Оригінальність / Творчість	Короткометражному фільму не вистачає оригінальності та креативності, слідування загальним тропам.	Обмежена творчість з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі творчі риси, але загальному короткометражному фільму бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Надзвичайна оригінальність і креативність помітні в усьому короткометражному фільмі.
02. Візуальний вплив	Короткометражному фільму не вистачає візуальної привабливості та не захоплює глядача.	Обмежений візуальний вплив; короткий фільм потребує більш переконливих елементів.	Короткометражний фільм має певну візуальну привабливість, але не має загального впливу.	Хороший візуальний ефект із балансом між елементами.	Виняткове візуальне враження; короткий фільм візуально вражає та запам'ятовується.
03. Повідомлення та ідея	Короткометражному фільму бракує чіткого повідомлення чи ідеї, що ускладнює його інтерпретацію.	Обмежене повідомлення або ідея; концепція потребує подальшого розвитку.	Короткометражний фільм передає повідомлення чи ідею, але її можна було б чіткіше визначити.	Гарне включення повідомлення та ідеї з можливістю вдосконалення.	Виняткова інтеграція чіткого повідомлення чи ідеї, що спонукає до роздумів.
04. Технічні навички	Мало доказів технічних навичок; короткометражний фільм здається поза межами здібностей студента.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Грамотні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички демонструються передовими техніками.	Виняткові технічні навички; студент демонструє володіння концепціями кіновиробництва.
05. Усна доповідь	Незв'язний виклад; не вистачає структури та чіткості.	Презентація дещо неорганізована, і її важко стежити.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Цікава та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, чіткістю та сильним залученням.
06. Документація	Надано невелику кількість документів; відсутні необхідні деталі.	Мінімум документації; недостатньо деталей, щоб зрозуміти твір мистецтва.	Адекватна документація з можливістю вдосконалення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює творчий процес.	Виняткова документація, що забезпечує повне та чітке уявлення про створення твору мистецтва.
07. Дизайн стенда	Стенд не має візуальної привабливості та не може ефективно продемонструвати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватне оформлення стенда з елементами, що демонструють проєкт.	Добре оформлений стенд, який ефектно підкреслює ключові особливості проєкту.	Винятковий дизайн стенда, візуально привабливий і покращує загальну презентацію.

## Напрямок II «Робототехніка» (Robotics)

Категорії 5-9 оцінюються відповідно до умов проведення, зазначених у розділі IV «Порядок проведення» цього Положення.

## Напрямок III «Хакатон»

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Творчість	Проєкту бракує оригінальності та креативності, він сильно покладається на наявні рішення.	Обмежена творчість з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні особливості, але в цілому проєкту бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність і креативність простежуються в усьому проєкті.



02. Практичність	Рішення є непрактичним і не має реального застосування.	Обмежена практичність; розчин має мінімальну корисність.	Проект дещо практичний, але може мати деякі проблеми зі зручністю використання.	Практичний з гарним балансом зручності використання та функціональності.	Дуже практичний, демонструючи чітке розуміння потреб користувачів.
03. UI / UX	Користувальницький інтерфейс заплутаний, і користувацький досвід серйозно скомпрометований.	UI/UX потребує вдосконалення; навігація не інтуїтивно зрозуміла.	Прийнятний UI/UX, але деякі аспекти можуть бути зручнішими.	Добре розроблений UI/UX із хорошими принципами взаємодії з користувачем.	Винятковий UI/UX, що створює бездоганний і приємний користувацький інтерфейс.
04. Функціональність	Програма не має необхідної функціональності та має численні помилки.	Обмежена функціональність зі значними помилками.	Базовий функціонал присутній, але є помітні проблеми.	Хороша функціональність з невеликими помилками, які не перешкоджають продуктивності.	Проект демонструє бездоганну функціональність без видимих проблем.
05. Технічні навички	Мало доказів технічних навичок; проєкт здається поза межами можливостей студента.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Грамотні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички демонструються передовими техніками.	Виняткові технічні навички; студент демонструє володіння поняттями програмування.
06. Усна доповідь	Незв'язний виклад; не вистачає структури та чіткості.	Презентація дещо неорганізована, і її важко стежити.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Цікава та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, чіткістю та сильним залученням.
07. Документація	Надано невелику кількість документів; відсутні необхідні деталі.	Мінімум документації; недостатньо деталей для розуміння проєкту.	Адекватна документація з можливістю вдосконалення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює проєкт.	Виняткова документація, що забезпечує повне та чітке уявлення про проєкт.

## VII. Визначення результатів Конкурсу

7.1. Переможці Конкурсу визначаються журі Конкурсу.

Переможець – учасник або команда, який (яка) набрали відповідно критеріїв певну кількість балів. Переможці нагороджуються медалями Конкурсу.

7.2. Відсоток проєктів що нагороджується відповідними медалями:

- Бронзова медаль – 30%
- Срібна медаль – 15%
- Золота медаль – 10%
- Платинова медаль – 1 проєкт в кожній категорії.

Кількість проєктів, що відзначаються медалями, не може перевищувати 60% від загальної кількості проєктів.

7.3. Переможці разом з медаллю нагороджуються відповідними дипломами. Учасники отримують сертифікат про участь.

7.4. Результати проведення Конкурсу затверджуються наказом КЗПО «Київська Мала академія наук учнівської молоді».

7.5. За результатами проведення Конкурсу заклади освіти й педагоги – керівники команд можуть отримати спеціальні нагороди від Організатора, партнерів та спонсорів.

7.6. Під час проведення Конкурсу серед всіх проєктів відбирають проєкти для представлення на Світовому фіналі Міжнародного конкурсу комп'ютерних проєктів «INFOMATRIX 2024» (The International informatics project competition «INFOMATRIX»), а саме:

- 3 проєкти – за кожною категорією I напрямку «Конкурс проєктів»;
- без обмежень кількості – за кожною з категорій II напрямку «Робототехніка»;
- без обмеження кількості команд – за III напрямком «Хакатон».

7.7. Результати Конкурсу оголошуються під час церемонії нагородження переможців в останній день проведення та оприлюднюються на офіційних інформаційних ресурсах Київської МАН не пізніше ніж через три доби після закінчення Конкурсу.

7.8. Результати оприлюднюються із зазначенням учасників/учасниць й нагород, яку він/вона вибороли. Результати є остаточними та не підлягають оскарженню. Журі та організаційний комітет Конкурсу не надають окремих або додаткових роз'яснень щодо оцінювання.

## **VIII. Фінансування Конкурсу**

8.1. Витрати на організацію та проведення Конкурсу здійснюються за рахунок Організатора, а також інших джерел, не заборонених законодавством України. Організатор має право залучати спонсорів та меценатів до відзначення переможців Конкурсу.