



**Fakultet za informacione tehnologije (FIT) organizuje treći po redu
HAKATON 28 maja. 2016.**

Tema ovogodišnjeg HAKATON-a su Otvoreni Obrazovni Resursi

(eng. Open Educational Resources -OER)

Cilj takmičenja je promovisanje značaja i mogućnosti online obrazovanja, edukacija mladih i stvaranje novih ideja i rješenja za obrazovanje budućnosti. Ovogodišnji HAKATON organizuje se pod pokroviteljstvom Tempus projekta BAEKTEL i Fakulteta za informacione tehnologije.

PRIJAVA TIMOVA ZA HAKATON 2016

Na HAKATON-u mogu učestvovati svi zainteresovani studenti i učenici srednjih škola bez obzira na predznanje. Dovoljno je da ste radoznali, inovativni, želite da svoje znanje podijelite sa drugima i da ste zainteresovani da saznote ŠTA SU OTVORENI OBRAZOVNI RESURSI I KOJE SU MOGUĆNOSTI ONLINE OBRAZOVANJA.

Prijavljanje se vrši u timovima od najviše 4 člana.

**Pozivamo sve zainteresovane da se prijave na takmičenje do 20.maja 2016. god.
putem web sajta HAKATONA <http://hakaton2016.unimediteran.me/>**

Prijava mora sadržati sledeće podatke

- 1) Naziv tima**
- 2) Imena i prezimena svih članova tima. Za svakog studenta potrebno je navesti Fakultet, Univezitet a za srednjoškolce naziv srednje škole.**
- 3) Kontakt e-mail i telefon (broj mobilnog) predstavnika tima**

PRIPREMA ZA TAKMIČENJE

Takmičenje se organizuje u dva dijela.



1) Radionica - Ponedeljak, 23.maj 2016.god.

U prvom dijelu za prijavljene timove biće organizovana **obavezna radionica za sve prijavljene timove u cilju pripreme za takmičenje**. U okviru radionice, takmičari će uz pomoć Mentora NAUČITI ŠTA SU OTVORENI OBRAZOVNI RESURSI I KAKO SE KREIRAJU.

Mentori će prezentovati kako se na jednostavan način (bez predznanja) kreiraju Otvoreni Obrazovnih Resursi uz pomoć online BAEKTEL platforme (<http://edx.unimediteran.net/>) i besplatnih online alata.

Tokom radionice prijavljeni timovi će imati mogućnost da uz pomoć Mentora definišu ideju/temu rješenja koje žele da pripremaju za takmičenje

2) Priprema rješenja - (24 – 27) maj 2016.god

Nakon radioice takmičari imaju 4 dana da samostalno pripreme i kreiraju Otvorene Obrazovne Resurse primjenom BAEKTEL platforme. Cilj takmičenja je da prijavljeni timovi kreiraju Otvorene Obrazovne Resurse na temu koja može koristiti ostalim studentima ili srednjoškolcima.

PREZENTACIJA RJEŠENJA – SUBOTA, 28.MAJ 2016.GOD.

NAGRADA

Stručni žiri će od izabrati najbolja rješenja prijavljenih timova u dvije kategorije. Nagrade se dodjeljuju za dva najbolja rješenja koja kreiraju

- 1) tim studenta
- 2) tim srednjoškolaca

**SVE INFORMACIJE O HAKATON-U 2016, NAČINU PRIJAVE I USPJEHU
POBJEDNIČKIH APLIKACIJA SA PRETHODNOG HAKATON-A MOŽETE PROČITATI NA
WEB SAJTU: [HTTP://HAKATON2016.UNIMEDITERAN.ME/](http://HAKATON2016.UNIMEDITERAN.ME/)**