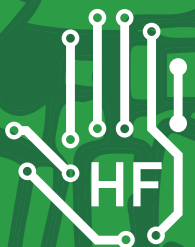


HighFive Robotics
R0084 19049

**Non-Technical
Notebook**
2023 - 2024



**HighFive
Robotics**

CUPRINS

01 EVENIMENTE.....01

Strategie outreach.....	04
Vizite industriale.....	05
Contact cu mediul academic.....	07
Învățământul gimnazial.....	09
ASTROFEST.....	10
Robotics Challenge VIVO!.....	11
Evenimente tip DEMO.....	12
Palatul Copiilor - Pitești.....	15
Atlantykron.....	15
ROMANIAN SCIENCE FESTIVAL.....	18
Noaptea Cercetătorilor.....	19
KickOff Părinți.....	20
TITANS Academy.....	21
SICVRIO.....	22
Proiectul Godmother.....	23
Eveniment Sponsorii.....	25
HIDE & MEET.....	26
Workshop Gamification.....	28

02 FINANȚE.....29

Cheltuieli.....	30
Strategie de Fundraising & Venituri.....	34
Sponsorii.....	35
Venituri.....	37
Parteneri.....	37

03 SOCIAL MEDIA & DESIGN...38

Social Media.....	39
Instagram.....	39
Facebook.....	41
YouTube.....	42
Video „Spre infinit”.....	43
LinkedIn, TikTok, Site.....	44
Televiziune și Publicații.....	45
Design & Branding.....	47
Cromatică și elemente de design.....	47
Soft-uri.....	48
Materiale promoționale.....	48

04 ECHIPĂ.....49

Membri.....	50
Recrutări.....	51
Mentori.....	52
Ședințe de formare constructivă.....	53
Obiective.....	55
Organizare.....	56

05 BETTER TOGETHER.....61

TehnoZ #15972.....	62
Premiere de către ISJ.....	62
Teambuilding.....	63
Bucharest Twin Cup, International University Fair, Halloween.....	64
STEAM Out Loud.....	65
Christmas Cookies and Shortbread.....	65
Târgul de Crăciun.....	66
Practice cu WATT's UP #16166 & 4D-ROBOTICS #18160.....	66
Voluntari la Iași.....	67
Podcast BraveBots.....	67
Podcast „Auzi?... by Nicki”.....	68
Voluntari la București.....	69
HighFive Around the World.....	69
Valorile Echipei.....	71
Mulțumiri.....	72

EVENIMENTE



Uzina Dacia

9 martie 2023



POLIFEST

22 prilie 2023



Șc. Gimn. „Adrian Păunescu”

27 aprilie 2023



Ziua Porților Deschise

5 mai 2023



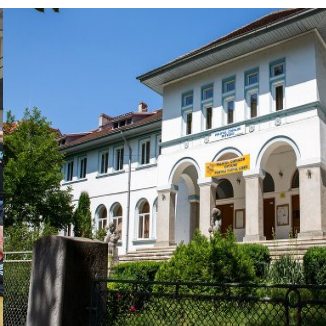
BOTFEST

1 iunie 2023



Someș Tech Challenge

30 iunie 2023



Clubul de jurnalsim

10 iulie 2023



SunTech Challenge

15 iulie 2023



TITANS Academy

7 octombrie 2023



SICVRIO

14 octombrie 2023



Renault Engine ering Day

18 octombr ie 2023



Proiectul Godmother

19 decembrie 2023

Echipele din programele **FIRST®** cu care am colaborat





MENTE



se FMT

Șc. Gimn. „Alexandru Davila”

ASTROFEST

Robotics Challenge

17 mai 2023

20 mai 2023

28 mai 2023



Atlantykron

Romanian Science Festival

Noaptea Cercetărilor

KickOff Părinți

30 iulie 2023

16 septembrie 2023

29 septembrie 2023

1 octombrie 2023



Eveniment Sponsori

HIDE & MEET

Vizită GoldPlast

Workshop Gamification

22 decembrie 2023

13 ianuarie 2024

23 februarie 2024

7 martie 2024





EVENIMENTE

Aprilie 2023 - Martie 2024



Strategie de Outreach:

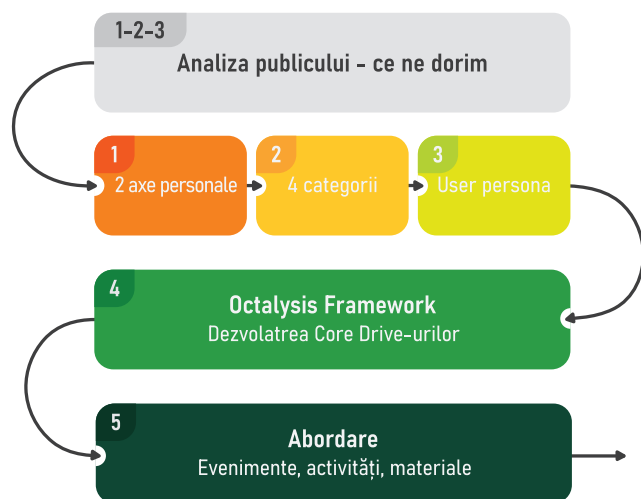
Pentru a putea avea un **impact** cât mai valoros în comunitate, atât la nivel **calitativ**, cât și **numeric**, trebuie să reușim să adaptăm acțiunile și informațiile pe care dorim să le dăm mai departe la **nevoile și viziunile** celor cu care interacționăm: de la modul în care sunt expuse **noțiunile** (teoretice sau practice) și **procesele** (task-urile și fuziunea acestora în cadrul departamentelor) din spatele echipei, al competiției și al roboticii în sine, până la ideile și abilitățile pe care încercăm să le formăm publicului.

Datorită implicării echipei în atelierul de **Gamification** de la Tabăra Atlantykron am deprins bazele unei tehnici numite **Octalysis Framework**, iar, ulterior, prin multiple sesiuni colective de **brainstorming** și de aplicare a tehnicii de **gamification**, ne-am structurat o **strategie de outreach** care să ia în calcul o serie de parametri cruciali pentru buna desfășurarea a activităților non-tehnice ale echipei, incluzând perspectiva publicului țintă, rezultatele propuse, aplicabilitatea și dezvoltarea durabilă.



Primul pas este **determinarea categoriilor de oameni** cu care vrem să avem conexiuni active și după așteptările și nevoile cărora vrem să ne modelăm abordarea. Astfel, utilizând un **sistem de coordonate cu două axe**, am determinat patru tipologii, corespunzătoare celor patru cadrane (la capătul fiecărei axe situându-se trăsături pereche opuse: copii - adulți, persoane tehnice - persoane non-tehnice, practic sponsorii și tinerii care ar putea participa la evenimente sau deveni voluntari/membri).

Apoi, pentru fiecare arhetip găsit, evaluăm, prin răspunsul la întrebări diverse, **user persona**-ul său (ca exemplu succint, copiii tehnici sunt motivați să participe la activități STEAM, învață rapid, pe termen lung, preferă departamentele Hardware/Software, pun întrebări etc.).



În funcție de aceste informații generale pe care le aflăm, apelăm la cele opt Core Drives ale acestei strategii:



Core Drive 2 - Development & Accomplishment

- Capacitatea de a se simți responsabili pentru propriile acțiuni și pentru consecințele acestora
- Recunoașterea și aprecierea pentru realizările lor, indiferent cât de mici ar fi
- Încrederea în abilitățile lor și dorința de a reuși în diferite activități

Core Drive 1 - Epic Meaning & Calling

- Participarea activă a copiilor în proiecte de voluntariat

Core Drive 3 - Empowerment of Creativity & Feedback

- Dorința de a-și exprima sentimentele și ideile prin activități artistice
- Creativitate în găsirea soluțiilor la probleme sau în creația de lucruri noi

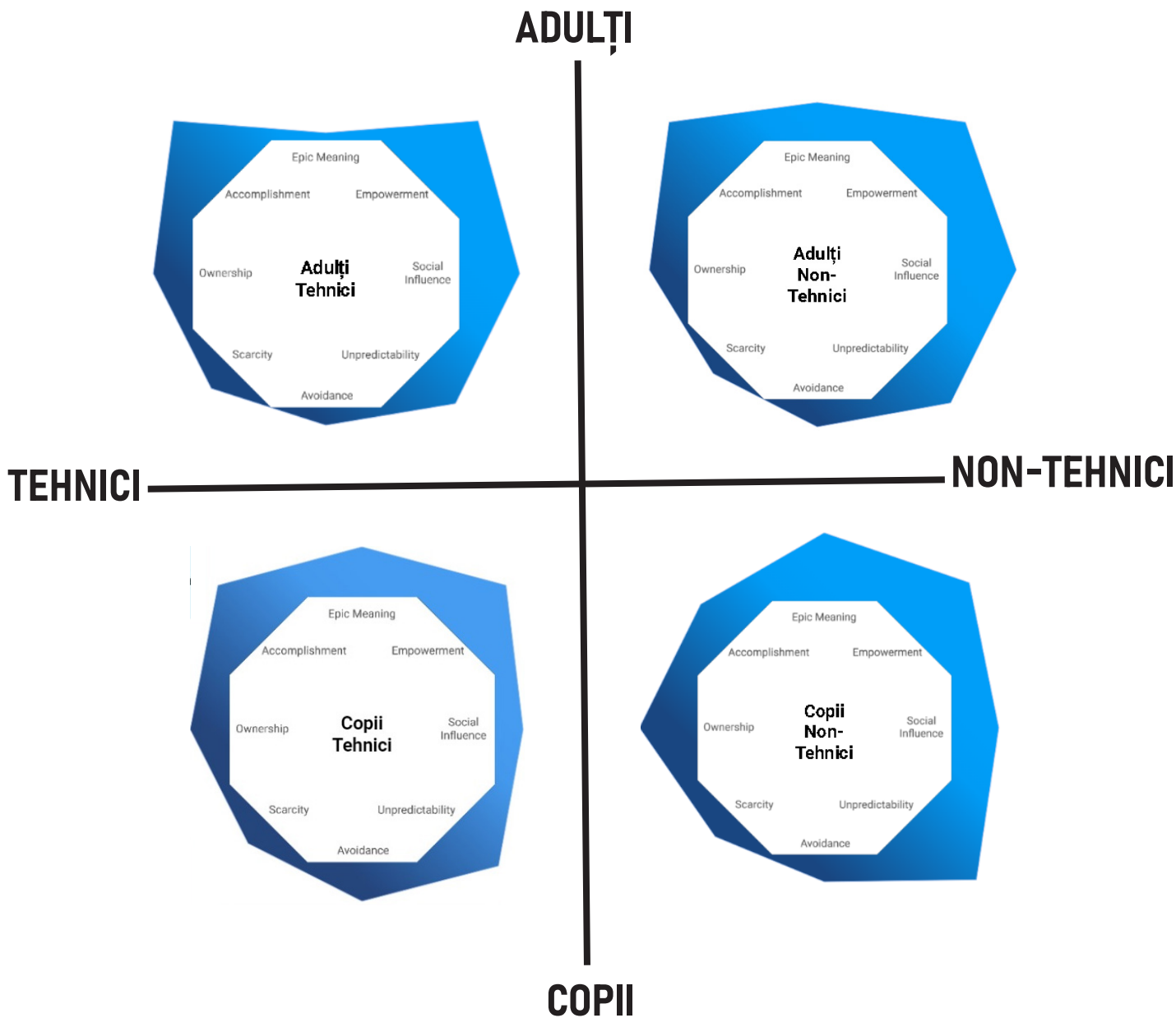
Core Drive 7 - Unpredictability & Curiosity

- Entuziasmul pentru evenimentele speciale
- Curiozitatea de a înțelege cum funcționează lucrurile din jurul lor
- Curajul de a explora mediul înconjurător și de a experimenta lucruri noi
- Capacitatea de a învăța prin joc și prin activități interactive



Acordând note de la **1 la 10** pentru gradul de relevanță al fiecărei trăsături găsite în contextul acestor *Core Drives*, se dezvoltă un **octogon neregulat** (în funcție de cât de dezvoltate sunt aceste *Core Drives*, poligonul se extinde sau se retrage). Rezultatul ne ajută să identificăm și să evaluăm zonele de interes **maxim**, de care ne putem folosi pentru a atrage publicul și a-l angrena în activitatea noastră; respectiv zonele de interes **minim**, care ne încurajează să organizăm evenimente dedicate nevoilor comunității.

Pentru cele două mari categorii, sponsorii și posibiii noi membri, ne-am stabilit o serie de **obiective și acțiuni dorite**.



Vizite industriale - Dacia și GoldPlast

9 martie 2023

Introducere:

Observarea atentă, detaliată, a **mecanismelor interne** de organizare și funcționare a **companiilor** mari ori a instituțiilor de stat reprezintă o modalitate optimă de a descoperi, de a găsi surse de inspirație, de a progresa în mentalitate și planificare, iar, pentru echipa noastră, aceasta s-a concretizat de câteva ori pe parcursul sezonului CENTERSTAGE.





Înființată în anul 1968, Uzina de Vehicule Dacia de la Mioveni este firma cu cea mai mare contribuție la capitalul țării. Prezentă în 44 de țări de pe 4 continente, compania a depășit pragul de 10.000.000 de mașini în anul 2022, fiind un etalon pentru industria românească, la nivel de performanță.

Scop:

Aceste interacțiuni, cărora le sunt anexate explicații sau **discuții** complementare cu **reprezentanții firmelor** respective, ne încurajează să ieșim din zona de confort, să încercăm să ne extindem percepția asupra sferei de activitate tehnică, dar să ne și consolidăm latura de **competențe reale și umane**. Totodată, sunt prilej de cunoaștere a unor posibile persoane care se încadrează în profilul **mentorului** sau, mai bine zis, al îndrumătorului, întrucât, evident, **performanța** este generată de idei mari și surse de inspirație și mai ofertante.

Uzina Dacia de la Mioveni - Desfășurare & Impact:

În primă instanță, printr-un dialog animat am reușit să introducem echipa de la **uzina din Mioveni în lumea roboticii**, așa cum ne raportăm noi, echipele de FTC, la aceasta - cu respect, responsabilitate susținută, implicare constantă și pasiune și le-am confirmat, totodată, performanța noastră. Dându-i, în semn de apreciere față de interesul nostru pentru domeniile STEAM (manifestat prin prezentarea și demonstrația cu robotul), ne-au oferit **opinii avizate**. Apoi, printr-un tur al **departamentului de Fabricație, secția Motoare**,

ne-au fost prezentate, într-o manieră interactivă, care nu ne-a privat de perspectiva pur inginerescă, procesele și conceptele din spatele **utilajelor** de prelucrare a pieselor, cu scopul de a putea să ne raportăm corect și realist la cerințele pe care le avem de la componentele personalizate utilizate pentru construcția robotului.

Fabrica GoldPlast - Desfășurare & Impact:

Pentru a păstra contactul cu mediile sociale, educaționale și tehnologice din prezent, companiile locale se raportează la generațiile tinere. Astfel, reprezentanții firmei GoldPlast ne-au oferit șansa de a descoperi modul în care gândesc oamenii din spatele unui brand cu influențe internaționale, cum acționează și cum progresează.

Printr-un tur al fabricii dumneor, de la **departamentul Matrițerie** până la cel de **Imprintografie**, am observat în-deaproape etapele obținerii unei varietăți de produse din diverse mase plastice, fiind îndemnați să aducem sugestii în ceea ce privește **automatizarea** utilajelor. De asemenea, aceștia au fost receptivi la **proiectul Godmother**, în cadrul cărora le-am exprimat inițiativa noastră și nevoia **mentorilor** și a **sponsorilor** pentru copiii din Topoloveni.



Această expunere detaliată a **rezultatelor** practice, care sunt obținute de **mașinăriile** existente la **fabrică**, au reprezentat o ancoră tehnică pentru echipă, care ne-a determinat să ne îmbunătățim abordarea în ceea ce privește constituția, **fiabilitatea** și consistența **iterațiilor** prototipurilor de pe parcursul sezonului. Faptul că am fost martori

la procesele și transformările necesare obținerii pieselor robotului a reprezentat o ocazie substanțială de a ne remodela viziunea asupra întregului **proces de design** al subansamblelor sale, astfel încât să ne reactualizăm un set mai amplu de **idei, soluții** și eventuale **îmbunătățiri** pe parcursul anului competițional.

Aceste invitații au avut o mare influență asupra **dinamicii echipei**, întrucât am reușit să aprofundăm, față de anul trecut, să ne raportăm mai eficient la concepte precum **automatizarea** (departamentul de producție este puternic populat de **roboți autonomi** care transportă materialele atât la nivelul solului, cât și la nivel aerian), **fragmentarea**

Contact cu mediul academic

22 aprilie, 5 mai, 18 octombrie 2023

Introducere:

Ceea ce contribuie în cea mai mare măsură la evoluția tehnologiei, indiferent de utilizările ei, este **colaborarea** sau, mai bine zis, posibilitatea de a interacționa și de a învăța de la cei din jur, motiv pentru care am decis să participăm ca echipă, din postura de vizitatori, la **POLIFEST - Facultatea de Inginerie Industrială și Robotică a UPB**, la **Ziua Porților Deschise la FMT (Facultatea de Mecanică și Tehnologie) UPIT**, respectiv, ulterior, la **Renault Engineering Day**, organizat alături de **Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București - Centrul Universitar Pitești**.



Scop:

Luând în considerare **sprijinul și colaborările** anterioare foarte captivante avute alături de Universitatea din Pitești, așteptările noastre au fost destul de ridicate în legătură cu lucrurile pe care le vom învăța în urma acestor experiențe, iar dorința de a spori calitatea performanței în domeniile STEAM ne-a îndemnat să **punem** cât mai multe **întrebări profesorilor și experților** din industria auto dornici de a împărtăși cunoștințele lor cu întreg publicul participant pe parcursul zilei. De asemenea, ne-am propus să evidențiem faptul că **robotica educațională** constituie un catalizator în raport cu etapele învățării.

POLIFEST - Desfășurare & Impact:

Târgul educațional POLIFEST, aflat la a douăsprezecea ediție, creează o punte între **elevi, studenți, cadre didactice**, specialiști, **cercetători și companii**, punând accentul pe dezvoltarea și informarea precoce a tinerelor generații cu privire la **oportunitățile academice și de carieră**, de exemplu specializările din cadrul facultăților de la **UNSTPB** sau detalii despre procesul de admitere/preadmitere, toate având ca scop comun relevarea importanței profesiei de inginer pe piața muncii.

Cele **peste 70 de firme** prezente la eveniment, cei **peste 300 de experți** în domeniile STEM și profesori universitari, **2.000 de studenți** și absolvenți și sute de elevi au participat, pe durata a trei zile, la târgul dedicat tehnologiei. Echipa noastră a explorat **laboratoarele** de cercetare, și-a aprofundat cunoștințele și, totodată, și-a conturat noi întrebări cu privire la **utilajele, procesele fizice și metodele** de analiză, evaluare și interpretare a rezultatelor obținute în urma experimentelor desfășurate.

Teme precum **sursele de energie** ale viitorului, **inteligența artificială**, **automatizarea industrială**, **electronica**, **robotica** și **IT-ul** ori proiectarea, prelucrarea și rezistența **materialelor** au fost aduse în atenția publicului într-o manieră dinamică, interactivă și foarte accesibilă, indiferent de nivelul de familiarizare cu domeniile STEM: jocuri, machete, experimente.

Conferințele, workshop-urile, tururile asistate și discuțiile cordiale, energice, au reușit să sporească conștientizarea sferei de activitate cu specific **tehnic**, iar, în definitiv, scopul nostru de a contribui continuu la propagarea acestei **voci** colective, tinere, a fost îndeplinit.

Ziua Porților Deschise FMT - UPIT - Desfășurare & Impact:

Timp de câteva ore, am explorat cu mare entuziasm **laboratoarele de cercetare** ale Universității, sub îndrumarea atentă a cadrelor universitare, care au reușit, pe lângă turul standard prevăzut publicului (i.e. analiza **microstructurii** materialelor, **proiectarea asiatată** de calculator, printarea 3D, **simularea** unor operații de asamblare cu ajutorul **VR**, testarea **motoarelor** și subansamblelor construite pentru automobile), să ne ajute și cu **informații auxiliare** pentru problemele pe care le-am întâmpinat de-a lungul sezonelor cu **piesele 3D** printate de pe robot.



Dânșii ne-au prezentat diverse proiecte în desfășurare, metode și soluții pentru activitățile întreprinse în cadrul programelor de studiu și ne-au oferit șansa de a **experimenta**, de a cunoaște și de a învăța, cu ajutorul unor elemente foarte captivante, ce îmbină **inovația** și **plăcutul** (**manipularea** unor roboți utilizați în fabrici, **montarea** unor componente ale vehiculelor la posturi de lucru similare cu cele din linia de producție, **scanarea 3D** a diferitelor obiecte), alături de **studenții** participanți la cursurile propriu-zise.

Ceea ce ne-a confirmat încă o dată calibrul conexiunii dintre pasionații de domeniile STEAM a fost **dialogul fluent** cu copiii veniți în vizită cu clasa, profesorii și studenții care aveau cursuri în incinta corpului Universității și, deopotrivă, cu cei care doar au vrut să ne cunoască, prin intermediul **atelierului nostru**.

Renault Engineering Day - UNSTPB-CUP - Desfășurare & Impact:

Similară cu experiențele anterioare avute la cele două ediții de **Noaptea Cercetătorilor**, participarea la evenimentul susținut de **Renault Group România** a avut o contribuție vizibilă la modul în care ne raportăm la diverse **concepțe ingineresti**, adaptate și implementate, la scară redusă, în subansamblele robotului de competiție.

Standurile și cei **80 de ingineri**, experți și manageri ne-au aprofundat interesul pentru electronica automobilelor (prin prezentarea **calibrării** calculatorului **motorului** și cei **peste de 30.000 de parametri** considerați: de exemplu, cu specific termic, cu impact cromatic, vizual, dependenți de mecanica și fizica vehiculului în sine, ca mobil) sau



proiectarea și **obținerea** pieselor (prin ambutisare, prelucrarea prin polijet, ultrasunete și manipularea elastomerilor).

De la tehnici și condiții de **ștanțare**, caracteristici ale aliajelor și ale metalelor ale compuşilor **plastici** sau cauciucați, până la metode de creștere a **calității** realizării pieselor **proiectate 3D** în programe de **CAD** (precum Catia - utilizat preponderent în industrii mecanice) și testarea funcționalității practice a acestora (simularea cu element finit), toate aceste informații ne-au determinat să studiem și mai mult, să devenim și mai curioși și perseverenți.



La scară socio-economică largă, participanții, organizatori și vizitatori deopotrivă, au avut oportunitatea de a își lărgi orizonturile de cunoaștere și de a își forma o părere solidă, realistă, despre **piața muncii**, deoarece informarea corectă din stadiu incipient ajută la o dezvoltare optimă a comunității și a industriei.

Pentru noi, evenimentul a constituit un **îmbold** și o **încurajare** venită de la persoane **avizate** cu privire la **calitatea** și la **scopul** din spatele activității pe care o promovăm și o facem cu **pasiune**, ca **integrare viitoare în industrie**.

Învățământul gimnazial - introducere în FTC

27 aprilie, 17 mai 2023

Introducere:

În contextul în care în **școlile** din România are loc o punere treptată a accentului pe așa numitul **neconvențional**, am considerat că ar fi util să promovăm **robotica**, un domeniu **nou introdus** în comunitatea autohtonă, în rândul elevilor, pentru a putea contribui la dezvoltarea și lărgirea așteptărilor și direcțiilor cunoscute de ei. Am ajuns într-un secol al egalității, al lipsei limitărilor în legătură cu opțiunile și implicarea individuală în activități de viitor, astfel încât ne dorim să accentuăm faptul că anumite prejudecăți ale viziunii colective nu își au locul, datorită evoluției.



Scop:

Ne-am dorit ca, prin intermediul **discuțiilor deschise** cu elevii, să reușim să le arătăm faptul că, în **echipă**, **evoluția** este mai ușoară, că ceea ce pare greu de realizat poate fi pus în practică printr-un **proces constant de învățare**, dar și că vasta comunitate căreia am decis să ne alăturăm contribuie la formarea sănătoasă, pe toate planurile, a fiecăruia dintre noi.

Datorită **feedback-**ului primit sezonul trecut de la copii, ne-am axat la fiecare vizită și pe **diversitatea** în unitate, **egalitatea** și omnipotența tuturor de a se implica în activități tehnice: **fetele** își merită locul în orice comunitate, îndeosebi în cea a roboticii.

Școala Gimnazială Adrian Păunescu - Pitești:

27 aprilie 2023

Sub conexiunea dintre sezonul POWERPLAY și caracterul proactiv al programului „**Săptămâna Verde**”, verdele echipei noastre a amplificat în școlile locale (în fața a **două clase** ale Școlii Gimnaziale „Adrian Păunescu”) **statutul roboticii** - un proces perpetuu de evoluție a umanității și al găririi unor soluții inedite în fața unor provocări complexe, de talie mondială, cu care ne confruntăm.

Școala Gimnazială Alexandru Davila - Pitești:

17 mai 2023

De asemenea, în **Săptămâna „Școala Altfel”**, **două clase** ale Școlii Gimnaziale „Alexandru Davila” au participat cu mare interes la această prezentare a **fenomenului FIRST®**: le-am făcut o introducere cât mai cuprinzătoare în sfera STEAM, a competiției în sine, le-am explicat mecanismele după care ne ghidăm, aducând în prim-plan și **mentalitatea de învingători** pe care spiritul și setul de valori **FIRST®** ne-a conturat-o.

**Peste 100 de copii de
clasa a VI-a și a VII-a**



Elementele **teoretice** și **practice** specifice departamentelor (de exemplu, ansamblele diferitelor iterații, principiile de funcționare, algoritmi implementați, strategiile de comunicare cât mai bună și completă cu publicul, conceptele din spatele imaginii echipei), alături de **demonstrația cu robotul** (toți elevii au reușit chiar să intre, asistați de noi, în postura de *Second Driver*), au completat interacțiunea avută cu aceștia, adăugând dinamism și spontaneitate inițiativei noastre.

Am constatat cu mare plăcere faptul că cei **peste 100 de copii** de gimnaziu de la cele două școli (**4 clase** - a VI-a și a VII-a) au fost atât de receptivi și că ceea ce a primat în discuțiile avute cu ei a fost curiozitatea. Rămânem cu speranța că am reușit să îi determinăm să pășească în **universul roboticii**, să încerce să devină cât mai buni, să se ambiționeze alături de un colectiv care îi ajută să se dezvolte sau să își proiecteze pasiunile și obiectivele într-un perimetru mai larg de activitate.

ASTROFEST

20 mai 2023



Introducere:

Un **târg de știință** este, poate, cel mai potrivit loc pentru a vorbi despre **pasiunile** noastre din domeniul tehnologiei, pentru a crea **conexiuni** cu oameni dedicați acelorași interese și pentru a **inspira** publicul să intre în universul nostru. De asemenea, mediul și atmosfera facilitează transmiterea reciprocă a unui mesaj, descoperirea în sine și **contactul colaborativ** dintre diverse **ramuri ale științei**, având un scop **socio-cultural**.



Scop:

Alături de misiunea de **ambasadori** ai spiritului **FIRST®** și de răspândire a fenomenului **STEAM** printre tineri, în mod special, cunoașterea, la rândul nostru, și relaționarea cu alte sfere de activitate și cu persoanele din spatele materializării acestora sunt **principii** după care ne ghidăm.

Totodată, familiarizarea cu **viziunea Atlantykrone** și cu structura efectivă a taberei, anterior participării la nivel de atelier acolo, este esențială pentru o bună desfășurare a **evenimentului ce va urma**, astfel încât activitățile pe care le vom realiza să fie în concordanță cu modul în care acestea sunt introduse pe insulă încă **din anul 1989**.

Desfășurare & Impact:

La **invitația** reprezentanților taberei de știință Atlantykrone, în data de **20 mai** am luat parte la **ASTROFEST**, un festival conceput pentru pasionații de astronomie și tehnologie, dornici să interacționeze într-un cadru deschis, liber și destins, atât cu oameni cu interese comune, cât și cu cei ce intră în contact pentru prima oară cu acest fenomen.

Noi ne-am implicat din postura de **atelier de robotică** adiacent celui realizat de o parte din instructorii programului de vară la care urma să participăm, deschizând orizontul de expectative și posibilități a **peste 150 de copii, tineri și adulți** care au vizitat standul nostru. Prin prezentarea competiției în sine, urmată de introducerea echipei, a mecanismului acesteia, a caietelor tehnice și, ulterior, oferirea oportunității de a deveni *Second Driver* al robotului de competiție din sezonul **POWERPLAY**, am reușit să promovăm **robotica educațională** concomitent cu **tabăra Atlantykrone**, invitații, conferințele și trainerii implicați.

Fiind desfășurat în **parcul Crângași din București**, atmosfera și conexiunea cu mediul au sporit specificul cultural, formator al evenimentului în sine, iar pe întreaga durată a zilei am avut plăcerea de a ne conecta atât cu persoanele din domeniu, organizatoare sau public, cât și cu vizitatori spontani.



Robotics Challenge VIVO!



28 mai 2023

Introducere:

Întrucât considerăm că robotica și, implicit, includerea sa în societate, ar trebui să capete proporții mai ample, am organizat **a treia ediție** a evenimentului **Robotics Challenge** care, cu sprijinul și datorită receptivității reprezentanților **VIVO! Pitești**, a devenit o **tradiție anuală** în orașul nostru. Tocmai expunerea este cea care îi determină pe oameni să-și dorească să descopere, să cunoască și să încerce, astfel încât o astfel de activitate are un ecou în comportamentul și viziunea persoanelor venite inițial pentru agrement în această locație.



Scop:

Ne-am propus ca, prin cât mai multe activități desfășurate atât în cadrul competiției, cât și în afara acesteia, să aducem la cunoștință mai multor persoane **fenomenul** din spatele **STEAM** și **FIRST® Tech Challenge** - oameni, interese, direcții și, nu în ultimul rând, robotica în sine. De aceea, am ales ca inițiativa noastră să contureze FTC-ul și din punctul de vedere practic - vizual, dinamic -, astfel simulând la **scară mică** ideea **etapelor oficiale**.

Totodată, deschiderea din ce în ce mai largă către comunitate contribuie în mare măsură și la **responsabilizarea membrilor echipei**, fiindcă ne stimulează să deprindem accelerat **competențe organizatorice**, să ieșim din zona de confort și să lucrăm ca un nucleu bine definit.

Desfășurare & Impact:

Alături de celelalte **șase echipe argeșene** invitate (**4D Robotics #18160**, **Broboți #19176**, **Lightbulb Robotics #23203**, **TehnoZ #15972**, **TehnoZ Junior #19072** și **WATT's Up #16166**), am reușit să captăm atenția întregului public, prin intermediul seriei de **meciuri randomizate**, al procesului demonstrativ de **printare 3D** și al interacțiunii puternice cu toți participanții care, anul acesta, a fost potențată și de **"interviurile" animate** luate membrilor echipelor între seturile de calificări.

Nu am ezitat să le răspundem cu mare entuziasm celor care au dorit să își **aprofundeze cunoștințele** vis-a-vis de sfera noastră de activitate ori să oferim sfaturi sau să împărtășim experiențe personale relevante cu cei care și-au manifestat interesul de a intra în **universul roboticii**.

Am dispus de un **mijloc oportun** de a consolida relațiile cu membrii celorlalte echipe, am reușit să construim legături și mai solide între recruți și veterani, între comunitatea **FIRST®** și public și am ajuns, din nou, la concluzia că **„Totul este mai ușor împreună, până și robotică!”**. **Publicul țintă** al evenimentelor susținute în medii publice (precum centrele comerciale), este preponderent segmentul de vârstă **5-20 de ani**, întrucât expunerea și motivația lor de a intra în contact cu domeniile STEAM sunt exponențial mai pronunțate. Cu toate acestea, o analiză obiectivă a arătat faptul că, pe parcursul întregii zile, **peste 110 persoane** (cu reprezentanți de toate vârstele) au făcut încă un pas către robotică.



Evenimente tip Demo

1 iunie, 30 iunie-2 iulie, 15 iulie 2023

Introducere:

Alături de **comunitatea tinerilor roboticieni** din întreaga țară, perioada de **Off Season** devine prilejul îmbinării dintre divertisment și învățare, interacțiune cu publicul și experimentare înainte de noul an competițional, prin intermediul evenimentelor desfășurate pe un tipar similar cu cel al demo-urilor. Ele reprezintă o oportunitate de **autoevaluare**, de comunicare cu celelalte echipe și de formare a unei comunități unite.

Scop:

Gândirea în afara regulilor impuse, evident, când este cazul, redefinirea acestora pentru a crea noi provocări, **strategii** și pentru a stimula alte abilități și reflexe, sunt calități primordiale în cadrul competiției **FIRST® Tech Challenge**. De asemenea, dat fiind faptul că echipa noastră are o **componentă predominant nouă**, stabilirea unor coordonări la nivel de percepție, dezvoltare a ideilor și acționare este crucială procesului de adaptare a membrilor.



BOTFEST - Desfășurare & Impact:

Cu ocazia **Zilei Internaționale a Copilului**, liceul nostru a potențat, prin evenimentul **BOTFEST**, diversitatea și aplicabilitatea spiritului ludic într-o gamă vastă de activități, ce reunesc generațiile sub același conector - atemporalitatea jocului.

Împreună cu organizatorii, **Broboți #19176**, și celelalte **patru echipe** participante, **4D Robotics #18160**, **Lightbulb Robotics #23203**, **Techno Maister #19151** și **WATT's Up #16166**, am dat contur spiritului și setului de valori ale competiției, misiunii din sezonul **POWERPLAY** și unor versiuni alternative a acesteia, **Tic Tac Toe**, **Random Height** și **The Maze**. Porțile liceului au fost de-

schise pentru toți vizitatorii dornici să descopere robotica, așa cum s-a dezvoltat aceasta în cadrul **FTC** și al societății contemporane, iar, astfel, **atmosfera** specifică, energia debordantă a participanților și provocările adresate **Drive Team**-ului i-au ajutat pe aceștia să pătrundă în universul **FIRST®**.

Considerăm că exprimarea unei **voci de pionierat** al domeniilor **STEAM**, din postura unor tineri și copii, până la urmă, are un impact sporit asupra inițiativei și proactivității oamenilor, indiferent de vârstă sau ocupație. Această idee este concretizată și prin participarea, în egală măsură, a **preșcolarilor**, **elevilor**, **părinților** ori a altor membri ai familiei celor mici, respectiv a adulților detașați de astfel de circumstanțe, dar dornici să se ancoreze în robotica pe care noi o promovăm.

Someș Tech Challenge - Desfășurare & Impact:

Someș Tech Challenge, evenimentul *Off Season* organizat de **VECTRON #17873** la a doua ediție, unde se desfășoară meciuri pe tema sezonului tocmai încheiat, a reprezentat pentru echipa noastră o retrospectivă: un mijloc benefic de a **evalua obiectiv** performanța sezonului **POWERPLAY**, de a testa o **nouă configurație** a **Drive Team**-ului și de a stabili **relații** mai solide cu alte grupuri de roboticieni din **întreaga țară**.

Pe durata celor trei zile, am reușit să desfășurăm activități de tip **teambuilding**, atât cu membrii noștri, cât și cu cei din celelalte echipe. Am cultivat **spiritul FIRST®** și setul de **valori Gracious** și, totodată, am pus accentul pe **dezvoltarea strategiei** în contextul regerării echipei și a evoluției polivalente a acesteia.

În urma meciurilor de calificări, în care am dat dovadă de bună **coordonare** și **strategie** eficientă, am fost invitați să jucăm alături de prietenii și colegii noștri **ABSU-TECH #19068** și **TITANS #19005** meciurile din semifinale



Înființată în anul 1948, Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca este una dintre cele mai **prestigioase** instituții de **învățământ universitar** din România. Implicată în numeroase proiecte internaționale în **Europa**, aceasta contribuie la formarea tehnică a **studenților de top** din varii domenii.

și finala, punând în scenă o performanță de excepție, soldată cu obținerea titlului de **Finalist Alliance Second Pick**.

Acest eveniment anual este susținut și recunoscut de **Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca - Facultatea de Inginerie Industrială, Robotică și Managementul Producției**, astfel încât, în semn de recunoaștere a inovației și a fiabilității subsansamblelor robotului, ne-a fost acordat **premiul special tehnic de către UTCN**: evaluarea a fost realizată de **Domnul Conferențiar Doctor Inginer Mihai Steopan**, pe tot parcursul evenimentului, adițional fiind **caietul tehnic**.



SunTech Challenge - Desfășurare & Impact:



Un element cheie al strategiei de recrutare din acest an a fost **integrarea** cât mai precoce a **voluntarilor** într-un mediu care să simuleze cât mai bine **competiția** în sine: procesul de concepere, realizare și programare a unui **robot** pe baza unei misiuni clare, bine definite, adaptarea la **presiunea** și concentrare din postura de *Drive Team*, **comportamentul** pozitiv și interacțiunea cu alte echipe și, poate cel mai important, **sumarizarea** unor **concluzii** obiective la final.

Astfel, în data de **15 iulie**, am participat la **SunTech Challenge**, un eveniment Off Season tip Demo organizat de echipele **TehnoZ #15972** și **TehnoZ Junior #19072**, preponderent pentru implicarea noii generații într-un prim contact cu FTC-ul.

În special pentru departamentele **tehnice**, Hardware și Software, meciurile amicale au reprezentat o sursă de **evaluare realistă** și de constatare a îmbunătățirilor ce pot fi făcute, tocmai prin balansarea găsirii **soluțiilor** pentru **problemele** identificate cu ideile deja implementate de colegii experimentați.

Totodată, pentru departamentul **non-tehnic**, activitatea a adus împreună **necesitatea** adecvării la ritmul realității (pentru **fotografii** sau promovare pe **Social Media**) și selectarea aspectelor care pot deveni sursă de inspirație pentru **identitatea vizuală**, aspectul standului de competiție și **atmosfera**.



Palatul Copiilor - Pitești

10 iulie 2023

Introducere:

Printre cele mai importante abilități ale oamenilor se numără, în mod evident, comunicarea - realizată eficient, direcționată și remodelată în funcție de receptor, de scop, de mediu, care are o finalitate constructivă.



Scop:

Ca echipă, este crucial să învățăm să **exprimăm** într-un mod **optim** mesajele, fie acestea adresate la **nivel intern**, între membri, voluntari și mentori, fie la **nivel extern**, cu alte echipe, copii, tineri, persoane din mediul academic, industrial sau potențiali sponsori. Astfel, o metodă eficientă de a ne îmbunătăți din această perspectivă și, totodată, de a pune în lumină în comunitate domeniile STEAM, este chiar interacțiunea cu tineri și profesori orientați către această direcție.

Desfășurare & Impact:

Palatul Copiilor Pitești are scopul atragerii, cultivării și perfecționării celor mai valoroase talente ale copiilor, pentru organizarea unor activități educative cu caracter **patriotic, ecologic și civic**, iar unul dintre cele mai căutate cercuri este cel de **Jurnalism și Ziaristică**.

În data de **10 iulie**, alături de o parte dintre membrii acestui club, am avut ocazia de a da contur unei **prezentări** a roboticii, a **fenomenului FIRST®** și a echipei noastre, atmosfera fiind una destinată și caracterizată de curiozitate. Dialogul amplu, deschis, susținut de suportul vizual al **Portofoliului** și al **Caietelor** din sezoanele anterioare, al **meciurilor** și al **robotilor POWERPLAY**, a reprezentat un element declanșator pentru **dorința de implicare** a celor mici, care și-au manifestat interesul de a se alătura echipei în viitor, iar, pentru noi, a constituit un **test** susținut în fața unor experimentați în domeniul comunicării. **Feedback-ul** lor despre abordarea și conținutul expus de noi a fost unul **pozitiv** și, de asemenea, relevant pentru modul în care ne vom adresa și altor categorii de public pe viitor, bucurându-ne că mesajul nostru este bine-recepționat în societate!

Atlantykron - The Summer Academy

29 iulie - 2 august 2023



Introducere:

Propagarea continuă a **cunoașterii** în societatea actuală constituite, fără doar și poate, o formă optimă de stimulare intelectuală, socială și psihologică a minților și a comportamentelor tinerilor. De asemenea, acestea creează **conexiuni** stabile **între generații**, actualizări reciproce de percepții, realități interioare și exterioare și chiar adevărate **punți** peste numeroase bariere umane.

Scop:

Oportunitatea integrării întregii echipe într-un cadru special conceput, în urmă cu **35 de ani**, pentru a da un contur amplu vocii colective a **pasionaților de știință din lume**, reprezintă un reper concret al rolului nostru de ambasadori **FIRST®** chiar în **România**. Astfel, posibilitatea de a da mai departe, respectiv de a acumula din experiența unor oameni cu aceleași interese și principii, primează în activitatea noastră sezonală, fiind accentuată de încărcătura emoțională de care avem cu toții parte după astfel de dialoguri constructive.

Desfășurare & Impact:

În perioada **31 iulie - 2 august**, am participat, din postura de instructori și cursanți deopotrivă, la tabăra de vară **Atlantykron - The Summer Academy**, unde anual se tratează **5 teme** vaste:

- **Știință și Tehnologie** (i.e. Observații Astronomice, Comunicații Radio, First Aid & CPR, Gamification, Arduino, Raspberrypi, Ornitologie);
- **Cultură** (i.e. Maratonul Autorilor, Centenarul Gopo, Seminarul Adulthood);
- **Artă** (i.e. Caligrafie, Pictură, Vernisaj);
- **Futurologie, Știință și Ficțiune** (i.e. Creative Writing, Dream Catchers);
- **Sport și Jocuri ale Minții** (i.e. Activități nautice, Tir cu arcul, Volei, Arte Marțiale).

În ceea ce privește experiența de **instructori**, de tineri care propagă într-un mediu atât de receptiv domeniile **STEAM**, atelierul nostru, „**Introducere în Robotica Educațională**”, a reunit în cele două zile de desfășurare **peste 60 de copii**, în special, adolescenți și tineri, precum și adulți dornici să cunoască direcțiile viitorului prin pasiunile liceenilor.

Provocarea pe care le-am propus-o participanților a fost de a **construi** și a **programa**, după sesiunile de training pe **departamentele Hardware și Software**, doi roboți care să parcurgă un traseu cu obstacole contra cronometru. Astfel, în prima jumătate a atelierului am avut ocazia de a interacționa cu câțiva **copii foarte determinați, ingenioși**, care s-au **adaptat** extrem de rapid la **informațiile** primite și, alături de care tot procesul de transmitere a cunoștințelor, a fost un flux fluid fundamentat pe dialog deschis. Deși erau foarte **diferiți** (intorvertiți sau foarte expansivi, copii de 6 ani care au colaborat armonios și matur cu cei de 12 ani), aceste bariere nu i-au împiedicat din a consolida **echipe competitive, puternice** și care să își folosească optim atuurile pentru a se conforma misiunii oferite de noi.

Alături de aceste laboratoare, i-am introdus pe toți în universul **FIRST®**, în mecaismul echipei noastre, printr-o **prezentare dinamică** a competiției, a mecanismelor și a scopului nostru, totodată axându-ne și pe **perspectiva non-tehnică** a concursului.



Înființată în anul **1989**, academia Atkantykrone reunește pe o **insulă** de la Cernavodă iubitori de frumos, cultură și tehnologie din întreaga lume. Un proiect **unic în lume**, acesta conectează prin activitățile desfășurate **generații**, interese, **idei și opinii**, cu scopul de a forma un **viitor** mai bun pentru toți.

În cele 5 zile: **13** ateliere și **5** conferințe



De asemenea, pentru mecanismul echipei în sine, experiența Atlantykrón a constituit un **liant intergenerațional**, deoarece trei dintre **Alumni** primului sezon (**fondatorii HighFive Robotics**) ne-au fost alături și ne-au împărtășit situații și cunoștințe din viața de student care să ne ajute în catalizarea anumitor etape.

Această insulă este deschisă publicului doar o dată pe an, exclusiv cu ocazia acestui proiect, într-un **spațiu total natural**, cu acces foarte redus la internet și la electricitate doar pentru desfășurarea atelierelor, un loc de tipul **camping**, în care sute de oameni conviețuiesc și participă cu multă energie și entuziasm la cursuri fascinante, cele **5 zile** petrecute au avut un efect solidificator pentru noi, **membri, voluntari și mentori** deopotrivă, mai ales luând în considerare proaspăta componență datorată recrutărilor.



Prin intermediul conferințelor JOURNEY TO MARS AND BEYOND, DINCOLO DE ORIZONT – PROGRAMUL ARTEMIS/ CÂT DE REPEDE NE ÎNTOARCEM PE LUNĂ. și THE SIMPLE SYSTEM FOR SUSTAINABLE SUCCESS, am avut oportunitatea de interacționa în mod direct cu:

Dumitru Prunariu
Gen.-Loc. Dr. Ing. 



- Singurul **cosmonaut** român, care, în anul 1981, a zburat în spațiul cosmic;

Alexandru Mironov
Prof. 



- Scriitor, **jurnalist** și figură politică, fost **ministru** al tineretului și sportului;

Ravi Prakash
Dr. Ing. 



- **Inginer** de sistem pentru Roverul Curiosity de la **NASA** Jet Propulsion Laboratory;

Sebastian
băiat de 11 ani 



- Triplu **finalist** la concursul Astro Pi organizat de **ESA** și **Raspberry Pi Foundation**;

Felix Izomoch 



- **Consultant** principal la Beeflex Consultancy Ltd și **Director** Executiv la ICLD **Nigeria**;

Heather Anderson 



- **Președinte** al World Genesis Foundation și ambasador **UNESCO** CYMC din anul 2006;

Astfel, am avut oportunitatea de a **învăța** de la **experți** în diverse domenii, de a ne suprapune, cel puțin pe durata **conferințelor**, punctul de vedere cu perspectivele fiecăruia dintre ei, de a lucra cot la cot cu Sebastian în cadrul atelierului nostru și de a primi răspunsuri pe anumite teme de la cei în măsură.

În total: 8 zile, 30 de ateliere, 16 conferințe și peste 10 țări!

ROMANIAN SCIENCE FESTIVAL 2024

16 septembrie 2023

Introducere:

Comunitatea STEAM este un mediu al dezvoltării, în care fiecare pasionat, indiferent de ramura aleasă sau de orice alte coordonate personale, își câștigă o poziție de **pionier**, de pilon al fundației unei **educații** complete a generațiilor tinere sau al unei dezvoltări și mai ample a generațiilor adulte.

Scop:

Ne dorim să intrăm în contact cu cât mai mulți dintre pasionații de știință și artă, mai ales din **comunitatea piteșteană**, să le descoperim aspirațiile, ideile, să le împărtășim **activitatea noastră** și ceea ce înseamnă **universul FIRST®** și **robotica în școli**, ca proiect pe termen lung. De asemenea, interacționarea în egală măsură cu persoane care nu sunt neapărat implicate în astfel de domenii, ne ajută să ne îndeplinim scopul de ambasadori, să contribuim la un viitor mai bun, mai stabil și mai sănătos.

Desfășurare & Impact:

La a cincea ediție a **Caravanei RSF** în **Pitești**, membrii echipei noastre au devenit experimenterii și, alături de alte șase echipe argeșene - **4D Robotics #18160**, **Lightbulb Robotics #23203**, **TehnoZ #15972**, **TehnoZ Jr #19072**, **Broboți #19176** și **V.V. Robots #19116**, am reușit să integrăm publicul în aria noastră de expertiză, **robotica educațională**, și să la propagăm domeniile STEAM în comunitate, prin **meciuri**, conversații și **Q&A** la standuri.

Acest proiect își propune, încă din 2019, să promoveze educația științelor prin **metode non-formale**, dedicate publicului larg, să construiască o punte de legătură dintre **diaspora științifică** și **contextul educațional din România**, oferind astfel modele de succes și orientare în **carieră** tinerilor și să ofere o platformă care reunește pasionații de știință, cultivând astfel parteneriate cu **organizații autohtone**, inițiative locale, ateliere, cluburi și instituții de **învățământ pre-universitar** și **universitar**.



La nivel local, anul acesta au participat peste **27 de oameni de știință** și **550 de voluntari** pentru **180 de experimente**. Cele 11 categorii de ateliere (**Artă, Astronomie, Biologie, Chimie, Ecologie & Sustenabilitate, Fizică, Genetică, Geografie, Informatică, Matematică, Medicină**) au adunat pe toată durata evenimentului, în ciuda condițiilor meteorologice nefavorabile, **peste 1500 de participanți**: copii cu vârste începând de la 3-4 ani, adolescenți, tineri, părinți, bunici, profesori și elevi.

Noaptea Cercetătorilor UNSTPB - CUP

30 septembrie 2023

Introducere:

Ceea ce contribuie în cea mai mare măsură la evoluția tehnologiei, indiferent de utilizările ei, este colaborarea sau, mai bine zis, posibilitatea de a interacționa și de a învăța de la cei din jur, motiv pentru care am fost invitați de **Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București - Centrul Universitar Pitești**, să participăm și anul acesta la **Noaptea Cercetătorilor**.

Scop:

Dorința de a spori **calitatea performanței în domeniile STEAM** ne-a îndemnat, pe de-o parte, să punem cât mai multe întrebări profesorilor dornici de a împărtăși cunoștințele lor cu întreg publicul participant pe parcursul zilei și, de asemenea, să ne punem și în postura de mentori, de **promotori ai roboticii**, în fața tuturor celor veniți să descopere și să iasă din zona de confort.



Desfășurare & Impact:

Pe durata după-amiezii, am explorat cu mare entuziasm **laboratoarele de cercetare** ale Universității, sub îndrumarea atentă a **cadrelor universitare**, care au reușit, pe lângă turul standard prevăzut publicului (i.e. simulări ale AI implementate în **inginerie, arhitectură, medicină**), să ne ajute și cu **informații auxiliare** pentru problemele pe care le-am întâmpinat de-a lungul sezonelor cu piesele 3D printate de pe robot.

Dânșii ne-au introdus în domenii precum: **analiza structurală a nanomaterialelor**, monitorizarea **funcțiilor cerebrale**, a motricității, a reflexelor și a proceselor cognitive, testarea **compușilor vegetali** și producerea **energiei bio**. Aceștia ne-au prezentat diverse **proiecte în desfășurare**, metode și **soluții** pentru studiile întreprinse în cadrul programelor de studiu și ne-au oferit șansa de a experimenta, de a cunoaște și de a învăța, cu ajutorul unor elemente foarte captivante, ce îmbină **inovația și plăcutul** (diverse activități de cercetare sub forma experienței VR).

Adiacentă experienței de vizitatori, anul acesta, a fost și oportunitatea de a **prezenta publicului robotica**, așa cum o conturează competiția și setul de valori **FIRST®**, printr-o serie de dialoguri cu **elevii de gimnaziu și profesorii lor**, veniți în excursii cu clasa, profesorii și studenții din cadrul Universității și firmele din domeniu participante la eveniment.



Kick Off Părinți

1 octombrie 2023

Introducere:

Pentru că, întotdeauna, în spatele succesului sau al echilibrului stau oamenii care îți sunt alături necondiționat, care te-au ajutat să crești, să depășești incertitudinea și dificultățile întâmpinate pe parcurs, am organizat primul eveniment **"behind the scenes"** la *hub-ul* nostru, la care publicul a constat în **părinții** membrilor.

Scop:

Acest *Kick Off* realizat la nivelul intern al echipei a încercat să potențeze **conexiunea** dintre activitatea noastră vizibilă prestată pe perioada *Off Season* și începutul sezonului *CENTERSTAGE* și toate demersurile desfășurate, de fapt, în spatele cortinei: de la iterații de **robot** și **algoritmi**, la **evenimente** sau **fundraising**; a încercat să aducă **părinții** și **membrii familiilor** noastre mai aproape de competiție, de *task-urile* și responsabilitățile, abilitățile și competențele care vin odată cu implicarea într-un astfel de proiect.

Desfășurare & Impact:

De la **istoricul**, scopul și **valorile**, **viziunea** și **parcursul** efectiv al echipei până în prezent (cuprinzând evoluția tehnică - **hardware** și **software** -, interacțiunea cu comunitatea, **evenimentele** - oficiale și, deopotrivă, amicale, ori performanță), până la **următorii pași** și **obiectivele** sezonului *CENTERSTAGE*, stabilite de echipă la sfârșitul anului competițional trecut și, ulterior, imediat după aflarea misiunii actuale, toate au fost împărtășite într-un cadru deschis cu invitații noștri.

Acest eveniment a ilustrat o metodă de **evaluare obiectivă** venită din **mediul extern**, ce oferă critică pur **constructivă**, astfel încât să reușim să asimilăm **sfaturile** și ideile primite, să catalizăm ascensiunea fiecăruia dintre noi și să **conștientizăm** cum dispersăm mesajul nostru despre domeniile STEAM, despre *FIRST® Tech Challenge* și despre echipă în sine, în comunitate, pentru a putea îmbunătăți pe cât posibil această comunicare fundamentală.



Le mulțumim **părinților** pentru că ne sunt mereu alături și că sunt primii care ne-au ajutat să ne conturăm aripile **visului roboticii!**

Titans Academy

7 octombrie 2023

Introducere:

Împreună, **lucrând și învățând** alături de **tineri** cu aceleași interese, aceleași seturi de valori, aceleași vise - doar așa putem să dăm contur unui **viitor** mai bun, să creștem și să oferim societății posibilitatea de a se axa pe o evoluție sănătoasă, completă, pe remedierea problemelor actuale cu care ne confruntăm la **nivel global**.

Scop:

Descoperirea unei perspective inedite asupra aceleiași sfere de activitate devine un mijloc de a ne genera noi **orizonturi de expectative**, de cunoaștere și de abordare a noțiunilor deja asimilate. Astfel, un workshop susținut de companii de succes pentru echipe de **FIRST® Tech Challenge** ajută toți participanții, adițional consolidării relațiilor dintre aceștia, să observe alte **metode de lucru** și să **învețe de la profesioniști** în diferite domenii. Acesta este un pas crucial către dezvoltare, ajutând **generațiile** să realizeze un **schimb de experiențe**.

Desfășurare & Impact:

Datorită inițiativei echipei organizatoare (**TITANS #19055**), am avut oportunitatea de a fi invitați la proiectul **TITANS Academy**, unde am luat parte la două **atelier**e concepute pentru a stimula și forma o suită de **abilități teoretice și practice** esențiale pentru **tineri**: dezvoltarea gândirii abstracte și conștientizarea volumetriilor, structurarea unui mesaj oral calitativ și expunerea sa într-un mod atractiv.

Sub îndrumarea unor traineri **3D Artists** de la **AMC Ro Studio**, o companie specializată în design 3D, am manipulat un soft accesibil și **începătorilor**, Blender, dar conform și cu cerințele și necesitățile **profesioniștilor**, utilizat pentru realizarea componentei vizuale a jocurilor video. Proiectul zilei a fost un avatar, prin realizarea căruia sa ne formăm abilități de înțelegere a conceptelor fundamentale precum *Vortex* sau *Mesh*, de **modelare**, **texturare** ori pigmentare a obiectului creat.

Cel de-al doilea workshop a fost susținut de un fost elev al **Colegiului Național „Gheorghe Lazăr” București**, Ștefan Bădescu, în calitate de reprezentant al companiei **Adobe**, prin intermediul căruia am fost ghidați printre etapele care fac o **prezentare** una de succes: de la **conținutul** propriu-zis, **metode** de focusare a interesului pe cuvintele

cheiei (*hook-uri*, inserarea de *breaker-e* sau atribuirea unor sarcini facile după terminarea prezentării, dar care să sedimenteze rezumatul acesteia pentru fiecare individ în parte), până la tacticile și elementele **non-** și **paraverbale** (respirație, mișcare, gesticulare, veridicitate, inflexiuni vocale).



Studiourile de **producție digitală** ale AMC Networks Inc.



Producător mondial de top de digital **marketing & creative softwares**



STEAM out loud - SICVRIO

14 octombrie 2023

Introducere:

Pentru a putea să îți extinzi, mai ales în calitate de echipă de **FTC**, aria de influență, să ajungi în fața mai multor categorii diversificate de public, alături de care să contribuiți la solidificarea unei comunități **STEAM** și mai puternice, conectarea perpetuă, graduală, cu cât mai multe segmente de activități, cu teme cât mai ample este esențială.

Scop:

În primul rând, laitmotivul acestui sezon, fuzionarea dintre **artă și tehnologie**, sub toate formele sale, ne-a ghidat către un fragment de public pe care nu l-am explorat până acum ca **echipă**, și anume cel pasionat de **muzică, producție video și divertisment**. Astfel, ne-am axat pe introducerea acestuia în universul **FIRST®** și în activitatea propriu-zisă specifică, pe familiarizarea cu viziunea și scopurile noastre și pe simbioza dintre **frumos și știință** absolut indispensabilă unei **performanțe** ridicate în competiție.

Desfășurare & Impact:

Începând cu un tur ghidat al *hub-ului* de creație SICVRIO, al cărui nucleu este **producția muzicală**, alături de **școala** efectivă de **muzică**, conținut **video** și prezență **scenică** online sau fizică, Vladon și echipa ne-au oferit oportunitatea de a explora latura noastră **spontană, creativă și liberă**, prin prezentarea instrumentelor muzicale și a echipamentelor utilizate pentru realizarea melodiilor și a videoclipurilor.

După ce am **cântat** la pian și orgă, am făcut **soundtrack-uri** și **beat-uri**, le-am prezentat **producătorilor** parcursul din ultimele patru sezoane ale **HighFive Robotics**, cum s-a integrat competiția în viețile copiilor, specialiștilor și partenerilor din întreaga lume, cum s-a dezvoltat fenomenul **FIRST®** la nivel național și care sunt oportunitățile **educaționale** ale tinerilor implicați în astfel de proiecte. Apoi, am fost invitați în studioul principal, unde am discutat despre muzică în general, cu scop de activitate de tipul **teambuilding**, am ascultat melodii ale **artiștilor** care colaborează cu casa de producție.



Producător și songwriter în cadrul studioului său, **SICVRIO**, colaborator cu **Ha-HaHA Producțion** încă din anul 2014 și cofondator al școlii **Mia Art School** by Giulia. Activează în parteneriat cu artiști din întreaga țară, preponderent în zona **Rap, Hip-Hop, R&B**, face podcast-uri și formează tineri.

Împreună cu **12 artiști: 1 melodie pentru FIRST®**



Ca recunoaștere a **performanței**, a aprecierii și a susținerii pe care aceștia le-au dezvoltat vis a vis de noi, în urma zilei petrecute împreună, Vladon și colegii săi ne-au ajutat să compunem o **melodie** ce surprinde spiritul **echipei**, valorile pe care le promovăm și care să inspire **roboticienii** să depășească limitele imposibilului. Alături de cei 7 **songwriteri**, am putut lua parte la o sesiune de *brainstorming* constructivă pentru **relațiile** dintre **membri**, **mentori** și noii noștri parteneri pe drumul către evoluție, pe baza căreia s-a creionat întregul proces din spatele **cântecului** nostru.



Proiectul Godmother

Din noiembrie 2023



Introducere:

„Totul este mai mult decât un robot - este vorba despre oamenii din spate”, și tocmai de aceea ne dorim ca fenomenul **FIRST®** să fie posibil și în alte orașe argeșene (întrucât doar jumătate dintre acestea sunt angrenate în competiție), precum **Topoloveni** și **Costești**, în care tinerii nu au avut oportunitatea de a experimenta ceea ce înseamnă competiția FTC și robotica educațională.

Scop:

Ne dorim ca în anul în curs să ajutăm la **înființarea a două echipe de robotică FIRST® Tech Challenge**, la Liceul Teoretic „Ion Mihalache” – Topoloveni, respectiv Liceul Teoretic Costești, alături de care, ulterior, să creștem, să învățăm și să maximizăm coordonatele comunității STEAM. Din postura de **mentori**, urmează să îi ghidăm pe drumul de început - le vom explica conceptele **tehnice** și **non-tehnice de bază**, cum să atragă mentori și sponsori, de unde să se informeze, cum să utilizeze în mod optim resurse, dar și cum să performeze sub orice condiții, toate acestea respectând valorile și principiile programului.

Desfășurare & Impact:

În data de **19 decembrie**, la Liceul Teoretic „Ion Mihalache” - Topoloveni, am făcut **primii pași** în conturarea proiectului nostru cu cea mai mare valoare socio-educatională, Godmother. Încă de la început, ne-am conturat o **strategie** care să ne permită să facem această inițiativă cât mai ușor de realizat în rândul copiilor și prin care să îi ajutăm să catalizeze anumite etape ale înființării echipei.

Prima interacțiune cu elevii (peste **30 de persoane**, preponderent clasa a **9-a și a 10-a**) a fost o introducere în mecanismul FTC, în modul în care s-a **dezvoltat** competiția la nivel național și internațional deopotrivă, dar și în cadrul echipei noastre, printr-o **prezentare detaliată**: de la formatul concursului și cum a fost implementat la noi în țară, istoricul temelor de joc, care este componența unei echipe și care sunt resursele fundamentale necesare, până la parcursul nostru și experiențele care ne-au ajutat să evoluăm. Pentru a le putea exemplifica și mai bine calibrul fenomenului și a maximiza informațiile pe care le asimilează pe termen lung, am avut ca suport vizual o **prezentare PowerPoint**, **site-ul** echipei, resurse oficiale de la organizatorul **FIRST®** și, nu în ultimul rând, **robotul de prezentări** conceput sezonul acesta. Astfel, copiii au reușit să se familiarizeze mai ușor cu aplicarea domeniilor STEAM, cu postura de *Second Driver*, iar, în urma dialogului animat avut, în care întreaga dimineață am răspuns cu mare interes curiozităților și întrebărilor adresate, le-am lansat **propunerea formării** unei echipe la liceul lor, în Topoloveni.



Primind și suportul profesorilor din cadrul instituției de învățământ, încă de atunci i-am **ghidat** în demersurile necesare și, ulterior, am organizat în vacanța de iarnă o întâlnire la hub-ul nostru. Ei au putut asista la **activitățile noastre zilnice** (de la procesele de proiectare și printare 3D, asamblarea propriu-zisă a robotului sau programarea acestuia, până la realizarea caietelor tehnice), la discuții de aprofundare a informațiilor împărtășite anterior, în care le-am prezentat și o parte dintre echipele din țară și, de asemenea, ne-au solicitat **opinia** în alegerea unei **identități** - logo, mascotă, cromatică-, în obținerea sponsorilor și a unui spațiu de lucru și în alcătuirea colectivului și atribuirea sarcinilor de lucru.

După sărbători, ei au preluat inițiativa și au dat startul unei **serii de prezentări** în cadrul liceului, cu scopul de a recruta alți tineri pasionați, dar și în fața unor potențiali sponsori. Apoi, la invitația noastră de a veni la **League Meet-ul HIDE & MEET**, organizat alături de echipele **4D-Robotics #18160**, **Broboți #19176** și **Light-Bulb Robotics #23203** la Pitești, aceștia au descoperit cu adevărat spiritul competiției, atmosfera caracteristică și comunitatea roboticienilor.

În continuare, împreună, punem bazele și creștem echipa **PANTHERTECH**, care va concura oficial începând cu **sezonul 2024-2025**.

Eveniment Sponsorii

22 decembrie 2023

Introducere:

Reușitele se datorează, întotdeauna, unui cumul de factori: efort individual, context, dar, cel mai important, **oamenii care ne susțin**. Indispensabili evoluției echipei sunt **sponsorii**, pe care noi nu îi privim ca persoane dispuse numai să se implice financiar, ci ca pe unele care și-au dorit cu adevărat să ni se alăture în acest proiect: să se dedice și la nivel afectiv; să ne motiveze; să ne ajute necondiționat, fără să aștepte nimic în schimb, în afară de promisiunea că vom face tot ce ne stă în putință să devenim cât mai aproape de cele mai bune versiuni ale noastre.



Alături de sponsorii, mentori și Alumnii - Le mulțumim pentru susținerea lor!!

Desfășurare & Impact:

Astfel, sub pretextul sărbătorilor și al sfârșitului anului, am încercat să dăm înapoi, măcar la **nivel simbolic**, o parte din ceea ce ne-a fost oferit până la momentul respectiv. **Reprezentanții firmelor** principale care fac posibilă activitatea noastră au onorat invitația de a veni la Hub, precum au făcut-o și foștii membrii și, astfel, ne-au oferit șansa să le arătăm **progresul** avut pe parcursul celor trei sezoane și jumătate de FTC.

Atmosfera a fost una deschisă, prezentarea susținută s-a dovedit a fi una dinamică, punându-se accentul pe colaborarea de lungă durată care a dus la fluiditatea echipei. Ca elemente concrete ale evoluției avute s-au remarcat iterațiile numeroase ale ansamblelor robotului, implementarea unei serii de noi algoritmi, dezvoltarea



substanțială a departamentului non-tehnic, recunoașterea performanței în cadrul competiției și, nu în ultimul rând, tranzițiile de la veterani la recruți. Totul a culminat cu o activitate de tip **teambuilding**: am împodobit bradul cu globuri 3D printate, modelate după logo-urile firmelor care ne-au sprijinit pe parcursul anilor competiționali, am mâncat fursecuri preparate de membrii echipei și le-am oferit sponsorilor, dar și mentorilor, spre surprinderea lor, ca dovadă a recunoștinței noastre, câte un **cadou simbolic** (care sperăm să le reamintească faptul că datorită dumnealor ne putem întinde aripile și zbura tot mai sus).

HIDE & MEET



13 ianuarie 2024

Introducere:

Având experiența sezonului precedent, în care am organizat, alături de echipele **TehnoZ #15972**, **TehnoZ Junior #19072** și **WATT's Up #16166** primul eveniment **demonstrativ** din județul **Argeș**, dar și noul format competițional oficial, am decis ca și în acest an să organizăm un eveniment la nivel regional. Astfel, cu sprijinul partenerilor noștri, **Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București - Centrul Universitar Pitești**, în colaborare cu alte trei echipe piteștene, am dat conturul celui de-al doilea League Meet din Județ, cel mai mare din regiunea Muntenia - **HIDE & MEET**.

Scop:

Încă de la început, ne-am propus să **îmbunătățim** rezultatul anului trecut, atât la nivel de organizare, cât și al dimensiunii evenimentului, pentru a putea aduce un **impact constructiv** asupra comunității piteștene, care să poată interacționa și mai de aproape cu fenomenul, dar și asupra celei a roboticienilor din regiune, care să aibă un cadru în care să concureze la League Meet-uri. **Colaborarea** cu alte echipe piteștene ne ajută să ne solidificăm relațiile și să conturăm proiecte din ce în ce mai ambițioase, să învățăm cum să gestionăm resurse umane mult mai numeroase, cum să împărțim *task*-urile eficient sau cum să lucrăm în echipă la scară și mai mare. Fiind **al treilea an** alături de partenerii noștri din mediul universitar, **UNSTPB-CUP** și **Upit Media**, din această perspectivă ne-am putut extinde incidența în rândul studenților, al profesorilor și al elevilor de liceu.



Desfășurare & Impact:

Fiind unul dintre cele **trei proiecte majore** pe care le-am prevăzut pentru anul acesta, pregătirile au început încă de la lansarea sezonului, alături de prietenii și colegii noștri de la **4D-Robotiics #18160**, **Broboți #19176** și **Lightbulb Robotics #23203**, cu care am desfășurat o serie de ședințe periodice de brainstorming (identitate ori promovare pe *Social Media*), de atribuire a sarcinilor de lucru și responsabilizare a voluntarilor și de evaluare constantă a problemelor întâmpinate (logistică, resurse) și a soluțiilor aferente, pentru un rezultat final cât mai bun.

Astfel, în data de **13 ianuarie 2024**, la Sala Polivalentă Universitară din Pitești, **douăzeci de echipe** din șapte orașe a patru județe au concurat în cadrul League Meet-ului HIDE & MEET, unind **principalele epicentre** ale roboticii din regiune: București, Pitești, Ploiești și Târgoviște.



Meciurile captivante, atmosfera dinamică și toți participanții au adus spiritul competiției mai aproape de publicul piteștean, ajungând la peste **300 de persoane** implicate pe parcursul zilei, dar și de comunitatea **FIRST®** din toate regiunile, întrucât *stream*-ul nostru a fost vizionat concomitent de aproximativ **85 de persoane**. Acesta a ajuns la peste **1.200 de vizualizări în doar 7 ore**, iar, însumând impactul de pe canalul partenerilor noștri, UPIT Media, cu cel al canalului nostru, am ajuns la **2.067 de vizualizări** - al doilea cel mai vizionat *stream* al unui eveniment tip League Meet sau Demo din țară!

Energia exponențială a competiției, de la tensiunea meciurilor propriu-zise până la colaborarea echipelor la standuri, s-a făcut remarcă ulterior și pe plan internațional, datorită obținerii unui **High Score Mondial - 311 puncte fără penalizări**, în meciul de calificări cu numărul 22, în care alianțele au scris istorie în fața publicului.

Mulțumim partenerilor de alianță, Broboți #19176, și felicităm echipele 4D-Robotics #18160 și WATT's Up #16166!!



Workshop Gamification

7 martie 2024

Introducere:

Conexiunile sunt cele care ne determină să evoluăm și să înțelegem dinamica din jurul nostru, construind oportunități și proiecte de viitor. Prin acest **workshop**, ne-am propus să descoperim metode relevante de **marketing și promovare**, pentru a ne ancora eficient în societatea autohtonă și a ne deschide un drum de viitor.

Scop:

Prin acest workshop ne-am propus să **analizăm și îmbunătățim actuala strategie de outreach** a echipei, să înțelegem mai bine concepte precum **Octalysis, Core Drive** sau **user persona**, de asemenea dorind să reușim să dezvoltăm și implementăm soluții de **Gamification** în activitatea noastră, dar și să captăm în mod eficient atenția **sponsorilor** și a **participanților** la evenimentele noastre.

Desfășurare & Impact:

În urma participării echipei în perioada *Off Season* la Atlanty Kron - The Summer Academy, am avut ocazia să învățăm de la **Răzvan Onișca**, prin workshop-ul „Gamification”, cum funcționează **bazele marketing-ului**, reușind să deprindem abilități mai solide în zona de *soft skills*. Ca o continuare a acestei experiențe, dar și ca o activitate predecesoare ediției de anul acesta a taberei de vară, în cadrul căreia suntem **co-organizatori**, l-am invitat, în data de **7 martie**, pe instructorul de la atelier la hub-ul nostru. Astfel, am inițiat o **nouă sesiune de Gamification**, cu ajutorul căreia să îi explicăm lui Răzvan și să evaluăm împreună cum a decurs **aplicarea strategiei de outreach** pe care ne-am creionat-o la începutul sezonului, respectiv să primim sfaturi în ceea ce privește definirea unor noi scopuri și *milestone*-uri.

Am început printr-un **dialog orientat** către perspectiva, ideile și întrebările noastre, urmând să analizăm mecanisme utilizate de marile companii în procesul de impactare pe termen lung a unui public divers și numeros. Am explorat **concepte și „tehnicile de joc”**, precum butoanele de dopamină, care să ne ajute să înțelegem și să îmbunătățim modul în care interacționăm cu comunitatea, pentru o experiență de învățare și cunoaștere cât mai plăcută.



Răzvan Onișca

Gamification Designer specializat în îmbunătățirea experienței utilizatorilor și îmbunătățirea proiectelor de afaceri, **instructor** la atelierul de Gamification în cadrul proiectului **Atlanty Kron - The Summer Academy**.

Despre **Octalysis** **Frame-Work**: tehnica lui Yu-Kai Chou





FINANTE

Aprilie 2023 - Martie 2024



Introducere:

Pentru a putea da contur ideilor și planurilor din fiecare sezon, avem nevoie de o **planificare** și o **gestiune riguroasă** a tuturor resurselor de care dispunem, fie că vorbim despre obiecte și servicii necesare realizării robotului, alte materiale de uz general sau timp și bani în formă brută.

Scop:

Responsabilitatea și **simțul realității** sunt fundamentele acestei administrări pe termen lung, astfel încât, pe lângă numeroasele competențe teoretice, practice și organizaționale pe care ni le dezvoltă implicarea în FTC, **spiritul economic** ocupă un loc indispensabil dezvoltării complete a tinerilor, alături de capacitatea de a forma și menține relații cu cei din jur.

Buget:

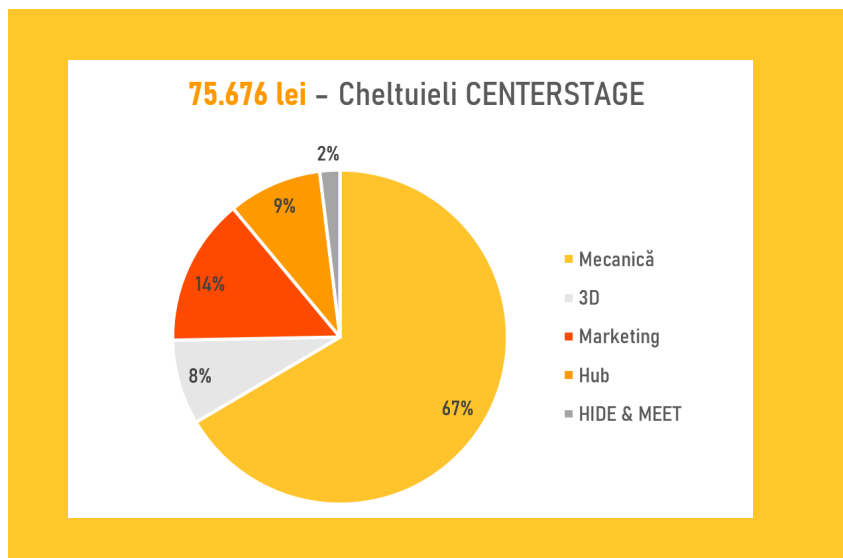
În urma unei retrospecții realizate cu simț de răspundere, am ajuns la concluzia că în spatele unei echipe care funcționează coerent, stau multe aspecte care, la nivel superficial, par garantate sau neimportante. De la diverse consumabile, până la facturile pentru utilitățile de la Hub (energie electrică, apă curentă, încălzire centralizată, chirie sau alte servicii), toate trebuie luate în considerare pe întreg parcursul sezonului.

Cheltuieli:

Astfel, am remarcat că sursele de cheltuieli colective se ramifică, în cea mai mare parte, în categorii bine definite, printre care se numără:

Repartizarea cheltuielilor pe categorii:

- **Mecanică** - 67% (piese, materiale, scule și ustensile sau servicii corespunzătoare realizării robotului);
- **Marketing** - 14% (materiale promoționale - stickere, brățări, materiale publicitare);
- **Hub** - 9% (papetărie, obiecte cu utilizări menajere, protocoale necesare pentru vizite, servicii periodice de curățenie, apă);
- **3D** - 8% (filamente, ustensile);
- **HIDE & MEET** - 2% (tricouri, badge-uri, transport, folii de protecție, diplome).



Responsabilitatea gestionării sumelor obținute, a prioritizării nevoilor și a deciziilor raționale de consum are o mare influență asupra noastră, într-un mod absolut firesc, iar încă un factor care ne face să conștientizăm progresul echipei este entinderea paletelor de bunuri și servicii pe care le achiziționăm, raportându-ne la sezoanele precedente, de exemplu:

- piesele pentru robot (care ilustrează diversificarea subansamblelor sale și a algoritmilor implementați și, implicit, evoluția tehnică a membrilor);
- materialele promoționale (ce reliefează creativitatea și conexiunea sporită cu comunitatea);
- obiectele și acțiunile necesare organizării unei noi serii de evenimente (care pun accentul pe experiența dobândită și pe ambiția și abilitățile aferente unor aspirații inedite).



Detaliere cheltuieri - Mecanică (67%)

Nr. crt.	Obiect/Serviciu	Cost (RON)	BF/FF	Categorie	Data achiziție
1	Bandă adezivă CENTERSTAGE	132,00	FF 2888268	Mecanică	28.05.2023
2	Șaibe	20,00	BF 234	Mecanică	13.05.2023
3	Policarbonat șasiu	260,00	FF 31661	Mecanică	12.05.2023
4	Lanț + Zale de legătură	56,00	Bf	Mecanică	19.05.2023
5	Baterii Matrix 12V - 6 buc.; Hub Sonic - 8 buc.	2.812,00	OP	Mecanică	22.05.2023
6	Roți Rotacaster - 7 buc.	409,00	OP	Mecanică	
7	Transport roți DHL	134,00	CH 325208	Mecanică	08.06.2023
8	5m de lanț + Zale	150,00	FF 23105929	Mecanică	08.06.2023
9	Cheder + Baterie șubler	21,00	BF	Mecanică	27.06.2023
10	Pop nituri	6,00	BF	Mecanică	28.06.2023
11	placi sasiu	142,00	FF 32382	Mecanică	18.07.2023
12	Comandă CENTERSTAGE	13.577,00	OP	Mecanică	08.08.2023
13	Plăci policarbonat șasiu "voluntari"	185,00	FF 22430	Mecanică	17.08.2023
14	Plăci policarbonat șasiu echipă	220,00	FF 32701	Mecanică	21.08.2023
15	Organizator șuruburi/piulițe	180,00	FF159731	Mecanică	24.08.2023
16	Cheder + Lipici	28,00	BF	Mecanică	07.09.2023
17	Plăci șasiu V1 CENTERSTAGE	1.000,00	FF33129	Mecanică	02.10.2023
18	Șmirghel dimensiuni diferite	20,00	BF	Mecanică	08.10.2023
19	Debavurator	36,00	BF	Mecanică	13.10.2023
20	Discuri abrazive	20,00	BF	Mecanică	13.10.2023
21	Set arcuri Yato	24,00	BF	Mecanică	13.10.2023
22	Comandă piese GoBilda	8.726,00	OP	Mecanică	23.10.2023
23	Comandă MISUMI	2.031,00	OP	Mecanică	24.10.2023
24	Burghiu 3.5 + Set Tarod M4	38,00	BF	Mecanică	18.10.2023
25	Bară pătrată de aluminiu 12x12 + Bară de aluminiu D60	87,00	BF	Mecanică	19.10.2023
26	Bară pătrată de aluminiu 12x12	47,00	FF	Mecanică	25.10.2023
27	Bară pătrată de aluminiu 10x10 + Arcuri	73,00	FF	Mecanică	25.10.2023
28	Bară pătrată de aluminiu 8x8	54,00	FF	Mecanică	25.10.2023
29	2 buc. Servo Contact Electric	45,00	BF	Mecanică	31.10.2023
30	eMAG camere web	1.000,00	FF / Banca	Mecanică	03.11.2023
31	eMAG cabluri USB-C	120,00	FF / Banca	Mecanică	06.11.2023
32	Placă policarbonat 2.000 x 1.000	500,00	-	Mecanică	08.11.2023
33	Șuruburi M4x10 + Șoricei (negru și alb)	42,00	BF	Mecanică	13.11.2023
34	Tarod M3	18,00	BF	Mecanică	17.11.2023
35	2 seturi șuruburi PLEX - PH	690,00	FF / Banca	Mecanică	05.12.2023
36	Bambu Lab A1 Mini Printer 3D	2.570,00	FF / Banca	Mecanică	08.12.2023
37	Bară de aluminiu 8x8, 10x10 12x12	112,00	BF	Mecanică	13.12.2023
38	Piese robotică rulmeți + Furtun + Arcuri + Ax D	635,00	FF	Mecanică	13.12.2023
39	Servo GoBilda	816,00	FF	Mecanică	15.12.2023
40	Servo Piese Robotica	1.445,00	OP / Banca	Mecanică	17.12.2023
41	Ruletă - 2 buc.	94,00	BF	Mecanică	07.01.2024
42	Ochelari de protecție - 10 buc.	134,00	FF	Mecanică	10.01.2024
43	Protecție cabluri verde	175,00	BF	Mecanică	19.01.2024
44	Ochelari protecție - 5 buc	65,00	FF	Mecanică	25.01.2024
45	Piese goBILDA (Motoare șasiu)	2.530,00	OP / Banca	Mecanică	29.01.2024
46	Comanda servo-uri AXON (AGEXIM)	6.205,00	-	Mecanică	07.02.2024





47	Storno Servo Piese Robotica	-1.435,00	OP / Banca	Mecanică	07.02.2024
48	Mufe JST VH 2 pini	160,00	-	Mecanică	12.02.2024
49	Piese goBILDA (Motoare glisier)	2.750,00	OP / Banca	Mecanică	12.02.2024
50	Piulițe inserabile, mufe	115,00	OP / Banca	Mecanică	12.02.2024
51	Cablu USB A- mini USB (Altex)	26,00	BF	Mecanică	18.02.2024
52	Cablu USB A- mini USB (Altex) - 2 buc	52,00	BF	Mecanică	19.02.2024
53	Cablu prelungire servo 1 buc. 300m ; 6 buc. 1000mm	79,00	FF	Mecanică	21.02.2024
54	cabluri motoare 16AWG	375,00	OP / Banca	Mecanică	26.02.2024
55	Curele termosudabile	60,00	OP / Banca	Mecanică	27.02.2024
56	1 placa hobycolor + 2profil U , - panou prezentare	73,00	BF	Mecanică	02.03.2024
57	Colantare robot V4_2	60,00	-	Mecanică	04.03.2024
58	Piese goBILDA (Motoare șasiu și sonic hub-uri hexa 8)	2.300,00	OP / Banca	Mecanică	04.03.2024
59	1 placa hobycolor+ 2profil U , - panou prezentare	73,00	BF	Mecanică	13.03.2024
60	Tija D6mm 3 buc + burghiu + tarod 4mm	110,00	BF	Mecanică	
61	Roți Rotacaster - 7 buc.	409,00	OP	Mecanică	
62	Freze CNC	200,00	-	Mecanică	
63	Placi șasiu v5 + brat v4.2	200,00	-	Mecanică	
TOTAL CHELTUIELI		50.312,00			

Detaliere cheltuieri - 3D Printing (8%)

Nr. crt.	Obiect/Serviciu	Cost (RON)	BF/FF	Categorie	Data achiziție
1	Filament - 2 role	401,00	FF15398	3D	03.05.2023
2	Filament - 2 role	397,70	FF 16802	3D	22.08.2023
3	Debavurator	25,00	BF	3D	09.09.2023
4	Filament - 2 role	398,00	FF	3D	31.10.2023
5	Filament - 3 role	654,75	FF	3D	12.12.2023
6	Filament - 4 role	875,00	OP / Banca	3D	12.02.2024
7	Filament - 2 role	445,00	OP / Banca	3D	24.02.2024
8	Filament - 2 role	445,00	OP / Banca	3D	10.03.2024
TOTAL CHELTUIELI		6.212,00			

Detaliere cheltuieri - Marketing (14%)

Nr. crt.	Obiect/Serviciu	Cost (RON)	BF/FF	Categorie	Data achiziție
1	Stickere robot sponsori + Cărți de vizită	250,00	-	Marketing	22.05.2023
2	Inele brelocuri - 700 buc.	102,00	FF 12035	Marketing	22.07.2023
3	Cutter tăiere circulară	101,00	FF 70268	Marketing	09.09.2023
4	Plansă de lucru/debitare cutter	77,00	FF + Chitanță	Marketing	13.10.2023
5	Banner mic (vizite)	80,00	-	Marketing	13.10.2023
6	NYDORA TRADING	3109,00	OP	Marketing	18.10.2023
7	XPRINT ORDER	1829,00	OP	Marketing	18.10.2023
8	Roll-up echipă și sponsori	500,00	-	Marketing	31.10.2023
9	Prezentare Colegiu + 2 afișe laminate ușă	100,00	-	Marketing	31.10.2023
10	Stickere robot + cod QR	65,00	-	Marketing	17.11.2023
11	Roll-up parteneri	250,00	-	Marketing	08.12.2023
12	Brad Crăciun	218,00	BF	Marketing	04.12.2023
13	Plachete sponsori	1350,00	FF	Marketing	12.12.2023
14	Colantare robot Meet #2	100,00	-	Marketing	14.12.2023
15	Secret Santa	92,46	BF	Marketing	15.12.2023
16	Stickere	465,00	OP / Banca	Marketing	12.01.2024
17	Materiale: 1 panou prezentare	60,00	BF	Marketing	16.01.2024



18	Brațări personalizate	598,00	FF	Marketing	17.01.2024
19	Materiale: 3 panouri prezentare	233,00	BF	Marketing	18.01.2024
20	Caiete tehnic/non-tehnic + portofoliu	636,00	FF	Marketing	19.01.2024
21	XPRINT ORDER	145,00	OP / Banca	Marketing	07.03.2024
22	NYDORA TRADING	175,00	OP / Banca	Marketing	07.03.2024
23	Chinga TV 2buc + Adeziv Moment	28,00	BF	Marketing	09.03.2024
24	Roll-up - 2 buc	200,00	-	Marketing	15.03.2024
25	Tricou Nicki	40,00	-	Marketing	

TOTAL CHELTUIELI 10.803,00

Detaliere cheltuieri - Hub (9%)

Nr. crt.	Obiect/Serviciu	Cost (RON)	BF/FF	Categorie	Data achiziție
1	Sursă PC	160,00	-	Hub	07.05.2023
2	Materiale igienico-sanitare	70,00	-	Hub	07.05.2023
3	Apă	50,00	-	Hub	19.05.2023
4	Balamale teren	50,00	BF	Hub	28.06.2023
5	Apă	50,00	-	Hub	28.06.2023
6	Cutie imprimantă	154,00	BF	Hub	10.07.2023
7	Curățenie hub	100,00	-	Hub	13.07.2023
8	Cutie mică scule - 2 buc.	36,00	BF	Hub	20.07.2023
9	Materiale curățenie + găleată mop	35,00	BF	Hub	13.07.2023
10	Apă	50,00	-	Hub	15.08.2023
11	Șervețele + saci de gunoi	67,00	BF	Hub	02.09.2023
12	Apă	40,00	-	Hub	07.09.2023
13	eMAG (wifi/adaptor/cabluri/tonner/încărcător)	1233,00	FF / Bancă	Hub	16.10.2023
14	2 prelungitoare 3m + 2 burghiu 3.2	254,00	FF	Hub	20.10.2023
15	Apă	50,00	-	Hub	27.10.2023
16	Curățenie HUB	150,00	-	Hub	02.11.2023
17	XEOTYPE perimetru teren	3438,00	FF / Banca	Hub	08.11.2023
18	Materiale igienico-sanitare, lavete, săpun lichid, saci menajeri	59,00	BF	Hub	12.11.2023
19	Apă	50,00	-	Hub	23.11.2023
20	Șuruburi teren	15,00	BF	Hub	10.12.2023
21	Curățenie HUB	150,00	-	Hub	20.12.2023
22	Acumulator extern Driver Hub	240,00	Card / Banca	Hub	08.01.2024
23	Lacăt cu cifru, bandă montaj, super glue	65,00	BF	Hub	21.01.2024
24	Prelungitor rolă	100,00	FF	Hub	
25	Comisioane bancă Februarie	50,00	Banca	Hub	29.02.2024
26	1 sac - granule poliester	100,00	BF	Hub	02.03.2024
27	Apă	50,00	-	Hub	12.03.2024

TOTAL CHELTUIELI 6.866,00

Detaliere cheltuieri - HIDE & MEET (2%)

Nr. crt.	Obiect/Serviciu	Cost (RON)	BF/FF	Categorie	Data achiziție
1	30 tricouri Meet	745,00	FF / Bancă	HIDE & MEET	05.12.2023
2	Imprimare 30 tricouri Meet	605,00	FF / Bancă	HIDE & MEET	05.12.2023

TOTAL CHELTUIT: 1.350,00



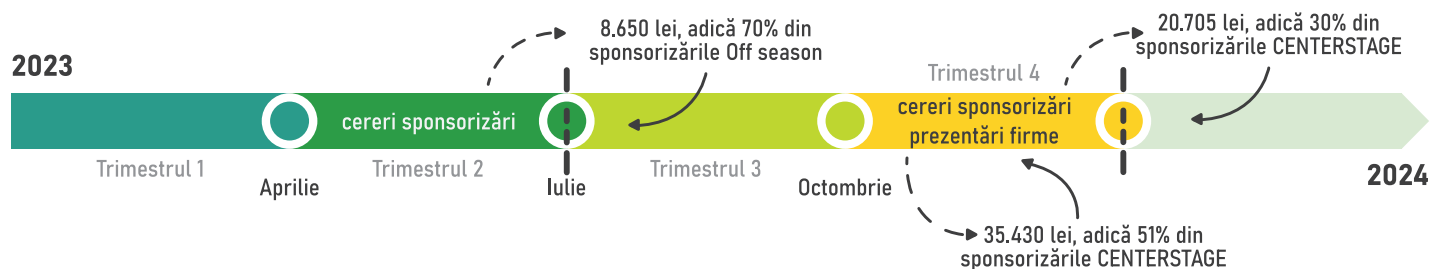
Strategie de fundraising & Venituri:

În ceea ce privește **veniturile**, un factor care ne-a oferit, cel puțin până la un anumit punct, o siguranță, un confort financiar, este precauția cu care **am gestionat banii** acumulați sezonul trecut, ajungând să avem un **Sold Sezon POWERPLAY** de aproape **8.000 RON** (10% din totalul veniturilor).

Dar este cert faptul că, pentru a putea performa în orice domeniu, trebuie să dispui de o anumită bază materială, care să îți permită să utilizezi echipamente și mai complexe, ce corespund cu nevoile, ideile și visele tale, care să îți ofere libertatea unor proiecte inedite și care să te ajute să oferi mai departe cunoștințe, sfaturi, speranțe și rezultate. Și, totodată, trebuie să dovedești că ești demn de încredere, perseverent, responsabil, altruist și echilibrat, că lupți pentru un scop.

De aceea, anul acesta ne-am propus să gândim **campania de fundraising** mai calculat și mai productiv în ceea ce privește gradul de aplicabilitate, în sensul că, am realizat solicitările și demersurile noastre în funcție de **anul fiscal** și de caracteristicile și valorile promovate de fiecare potențial sponsor.

Pentru a putea fi luați în calcul în planificările firmelor pe perioada următoare (a doua jumătate a anului sau un nou sezon financiar), am încercat să ne focusăm cererile de finanțare spre trimestrul al treilea al anului (octombrie-decembrie), respectiv, în perioada Off Season, pe trimestrul al doilea (aprilie-iunie 2023).



De asemenea, pe cât posibil, am vrut să ne asigurăm că mesajul este transmis complet, echitabil pentru ambele părți, că **sponsorii** cărora ne-am adresat reușesc să **înțeleagă pe deplin** amplitudinea competiției **FIRST@ Tech Challenge**, dinamica echipei, mecanismele de funcționare și rezultatele pe care aceasta le are în ceea ce privește fiecare tânăr care s-a implicat în HighFive Robotics și comunitatea pe care am încercat să o impactăm pe parcursul anilor, nu **doar** că primesc un **e-mail** sau o prezentare în format **online**.

Pentru aceasta, am realizat evenimente tip **Interface with HighFive**, precum prezentarea la sediul **AGEXIM**, cea la **Smart Academy of Languages** și cea de la hub-ul nostru, pentru compania **Gold Plast**, cu sediul în Topoloveni, în care le-am adus la cunoștință reprezentanților companiilor detalii despre **activitatea**, obiectivele, valorile, proiectele și resursele noastre.

Dialogul deschis a beneficiat de **demonstrații** cu robotul, de analiza și discutarea **caietelor tehnice** din anii anteriori, de un **suport vizual și numeric constant**, care le-a fost trimis, în mod firesc, spre studiu, astfel încât să reușim să le împărtășim cât mai bine evoluția noastră și spiritul competiției.



Sponsori:

- Cei **cinci sponsori ai sezonului trecut (Kranz Eurocenter, AD Garage - Advira & Paneuro - , CTS, Eltra Logis, Do-centris)**, a căror contribuție este esențială pentru desfășurarea activităților noastre, și-au manifestat acordul de a continua colaborarea;
- Datorită încercărilor noastre de a lăsa un ecou în societate, **alte opt firme (Delta Invest, AGEXIM, Lupa GPS, Goldplast, Smart Academy of Languages Pitești, AMAT , Rotary Club Pitești, Ibis Styles și o firmă care dorește să rămână anonimă)** și-au arătat receptivitatea față de interesele și obiectivele noastre, alăturându-ni-se pe drumul către performanță (finanțări în valoare de aproximativ **57.000 RON**);
- Același grad de importanță îl au și **partenerii** - firmele și oamenii care ne ajută din altruism - (**Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București - Centrul Universitar Pitești, VIVO! Mall Pitești, SICVRIO, Princon**), întrucât, ca în cazul oricărui mecanism în dezvoltare, pe parcursul timpului intervin numeroase aspecte și necesități, de la debitarea pieselor pentru robot, realizarea materialelor promoționale, până la organizarea de evenimente.



- **Domeniu de activitate:** construcții;
- **Perioadă de colaborare:** 4 ani (din primul nostru sezon, ULTIMATE GOAL);
- **Sponsorizare:** Firma asigură un spațiu de lucru adecvat pentru nevoile echipei (spațiu, utilități), în incinta sediului companiei din Pitești, alături de plata facturilor aferente consumului lunar de la hub;



- **Domeniu de activitate:** obținerea de mase plastice;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** echipamente și accesorii autoturisme;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;

- **Domeniu de activitate:** service auto;
- **Perioadă de colaborare:** 4 ani (din primul nostru sezon, ULTIMATE GOAL);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



*Ad Garage contribuie la sprijinirea echipei prin colaborarea cu două locații din Pitești, AD Garage Advira, respectiv AD Garage Paneuro;



- **Domeniu de activitate:** logistică și transport;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** cursuri de limbi străine și alte materii școlare din curriculum;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** producție de mase plastice;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel material, prin bancuri de lucru etc.;



- **Domeniu de activitate:** procesarea documentelor;
- **Perioadă de colaborare:** 2 ani (de sezonul trecut, POWERPLAY);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** voluntariat internațional;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** dealer auto;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** industria petrolieră;
- **Perioadă de colaborare:** 4 ani (din primul nostru sezon, ULTIMATE GOAL);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** logistică (depozitare și transport);
- **Perioadă de colaborare:** 2 ani (de sezonul trecut, POWERPLAY);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;



- **Domeniu de activitate:** turism (hotel);
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Sponsorizare:** Firma realizează susținerea echipei la nivel financiar;

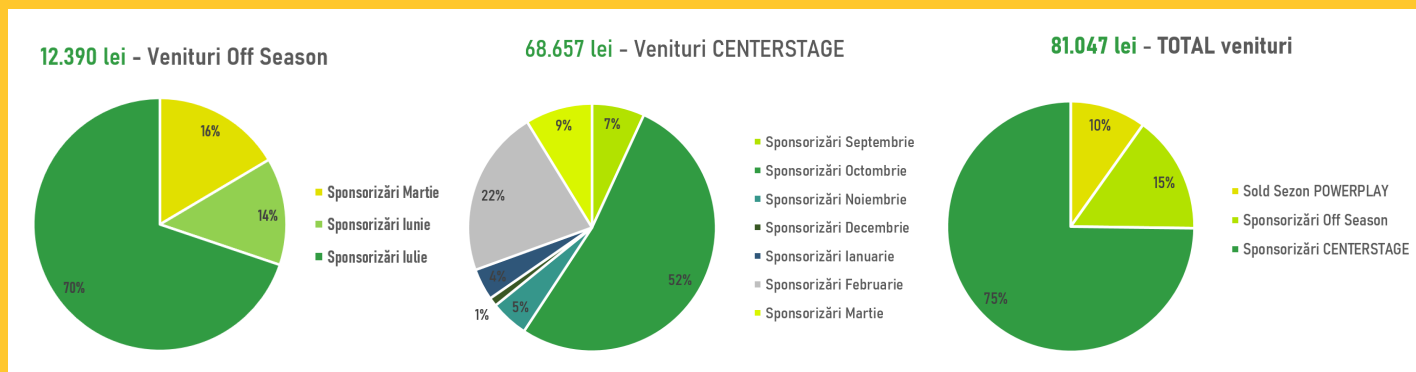
* De asemenea, respectăm dorința unuia dintre sponsorii din acest an de a rămâne anonim.

Astfel, am reușit să obținem **șapte sponsori** care, adițional sprijinirii pe plan financiar, ne ajută și în proiectele pe care ne propunem să le desfășurăm, precum compania Gold Plast, care și-a manifestat interesul de a susține, de asemenea, echipa noastră din proiectul **Godmother**, de la Topoloveni sau școala Smart Academy of Languages Pitești, ce ne-a propus să desfășurăm activități de promovare a domeniilor **STEAM** în cadrul academiei.

Iar pe lângă acești cinci sponsori oficiali, am reușit să interacționăm și să ne consolidăm relațiile cu anumite instituții și firme pe care le cunoșteam de sezoanele trecute, dar și cu unele noi, două la număr. Acestea sunt partenerii noștri, sprijinindu-ne în diverse tipuri de activități.

Venituri:

Veniturile acestui sezon sunt o confirmare a faptului că ne îmbunătățim constant abilitățile de comunicare, că suntem mai **persuasivi** cu fiecare interacțiune, că învățăm să înțelegem **publicul țintă**. Astfel, am reușit să **creștem** (până la momentul actual) cu aproximativ **250% sumele** pe care le-am primit de la firme, relativ la anul trecut.



Panrteneri/Colaboratori:



- **Domeniu de activitate:** învățământ superior;
- **Perioadă de colaborare:** 2 ani (de sezonul trecut, POWERPLAY);
- **Suștinere:** Universitatea a avut o contribuție de amploare în evoluția echipei, atât pentru evenimentele

unde am fost invitați (POLIFEST, Ziua Porților deschise ale FMT, Renault Engineering Day, Noaptea Cercetărilor), cât și organizatori (HIDE & MEET). Prin intermediul acestei colaborări, sezonul trecut i-am cunoscut doamna Monica Lordache și domnul Constantin Onescu, care ne dau **sfaturi tehnice**;



- **Domeniu de activitate:** centru comercial;
- **Perioadă de colaborare:** 3 ani (din al doilea sezon, FREIGHT FRENZY);
- **Suștinere:** Alături de reprezentanții lor, organizăm anual evenimentul deschis publicului larg - Robotics Challenge;



- **Domeniu de activitate:** publicitate;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Suștinere:** debitarea pieselor metalice;



- **Domeniu de activitate:** producție muzicală și școală de muzică;
- **Perioadă de colaborare:** 1 an (din acest sezon);
- **Suștinere:** Compunerea, înregistrarea și realizarea melodiei HighFive Robotics, „Spre infinit”, respectiv promovarea pe rețelele de socializare.

8 noi sponsori și 2 parteneri! În total 13 sponsori și 4 parteneri.



SOCIAL MEDIA & BRANDING

Aprilie 2023 - Martie 2024



Social Media

Aprilie 2023 - Martie 2024

Introducere:

În ultimii ani, **mediul online** a devenit principala modalitate de a rămâne conectați la cei din jur. În cele trei sezoane competiționale, el a făcut posibilă promovarea la scară înaltă a comunității **FIRST®**, ceea ce a potențat, implicit, și rețelele de socializare.

Scop:

Dorința de a minimiza barierele spațio-temporale, de a stabili conexiuni interculturale, de a crea și, mai apoi, consolida relații bazate pe pasiuni comune ne stimulează comportamentul digital și facilitează integrarea platformelor de conținut, la rândul lor, în activitatea noastră. Astfel, ne simțim responsabili să împărtășim, atât cu prietenii și colegii noștri din cadrul competiției, cât și cu celelalte segmente de public, cadre din spatele progresului echipei.

Impact:

La nivel global, printre cele mai populare rețele de socializare sunt **Facebook, YouTube, Instagram și TikTok**, urmate de **LinkedIn**, având o audiență destul de consistentă (ca ordin de mărime, între 424 de milioane și 3,05 de miliarde de persoane active). De aceea, pentru a promova cât mai eficient **sfera STEAM**, pentru a face cunoscută robotica, așa cum este creionată în programele **FIRST®**, și pentru a mări apariția oportunităților de descoperire a acestui domeniu de către cei nefamiliarizați cu el, echipa noastră s-a asigurat de prezența în toate cele cinci medii de socializare.



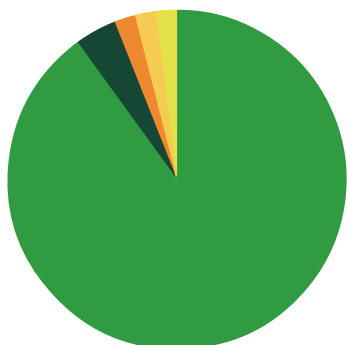
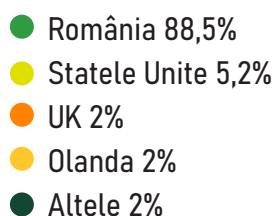
Instagram:

Aprilie 2023 - Martie 2024

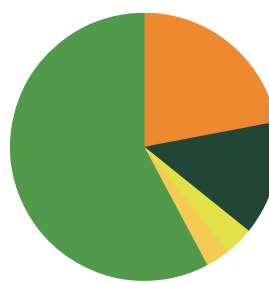
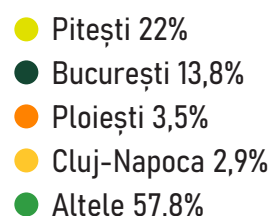
Platforma prin care comunicăm preponderent cu oamenii uniți sub interese comune cu ale noastre, și anume **Instagram**, a fost mediul care a susținut apariția unei **creșteri exponențiale** în ceea ce privește dimensiunile comunității care ne urmărește activitatea, depășind orice expectativă formată de la începuturile echipei.

Astfel, în ultimele trei luni, **peste 29K utilizatori unici** (cu 700% mai mult față de perioada iulie-decembrie) au fost expuși, în mod repetat, conținutului pe care îl dorim a fi cât mai vizibil, indiferent de considerente precum vârsta sau factorii demografici (sub formă de postări sau *story*-uri, acesta a fost arătat publicului de **121.396 de ori**). Dintre aceștia, aproximativ **972** se încadrează în categoria *Followers*, restul de **28.5K Non-followers** constituind, de fapt, unul dintre cele mai promițătoare rezultate.

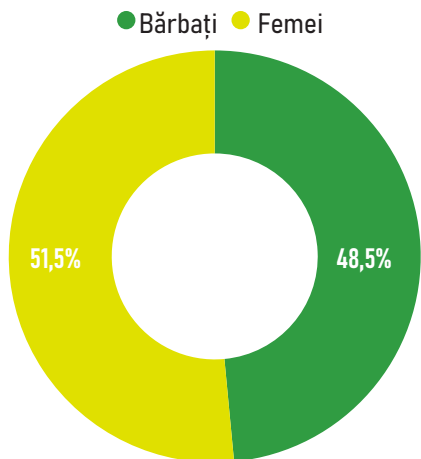
Audiență pe țări



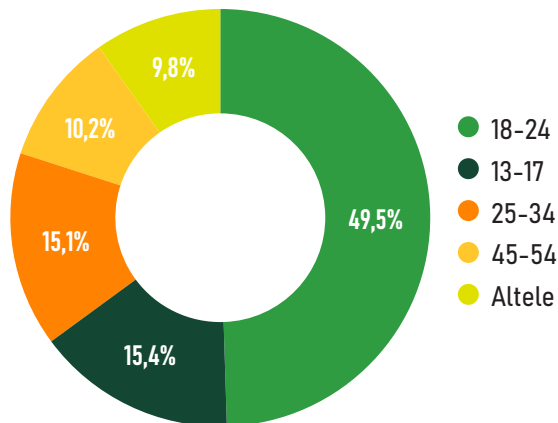
Audiență pe orașe



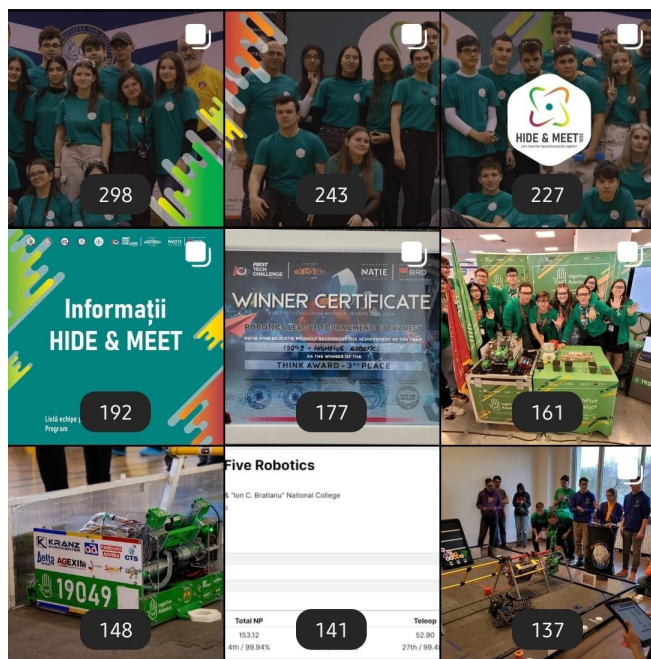
Audiență pe sexe



Audiență pe vârste



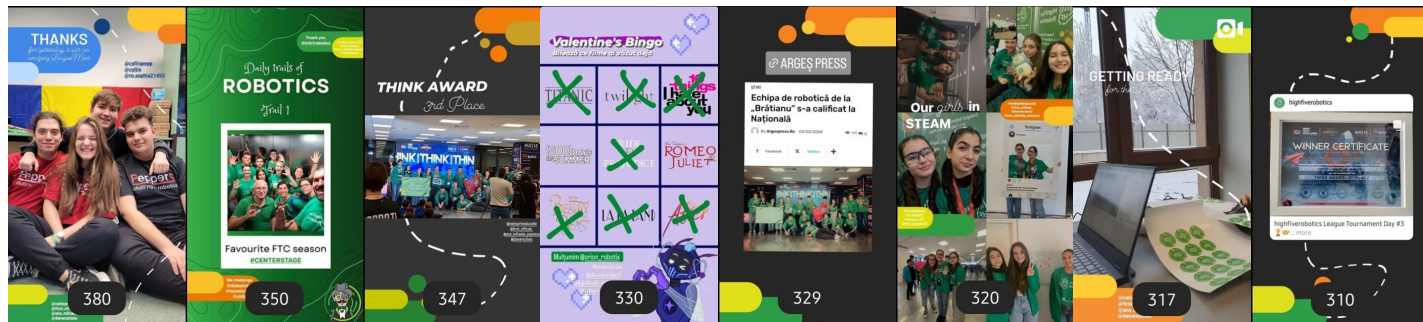
Din punct de vedere al următorilor actuali, am reușit să **dublăm** numărul acestora, un factor relevant fiind vizibilitatea crescută prin intermediul evenimentelor și colaborărilor. În categoria de vârstă predominantă se încadrează **tinerii** de 18-24 de ani (51,4%), urmați de 13-17 ani (10,4%). Față de sezoanele anterioare, suportul primit provine și **din afara țării** - Statele Unite 15,7%, Regatul Unit 3%, Libya 2%, Brazilia 2%.



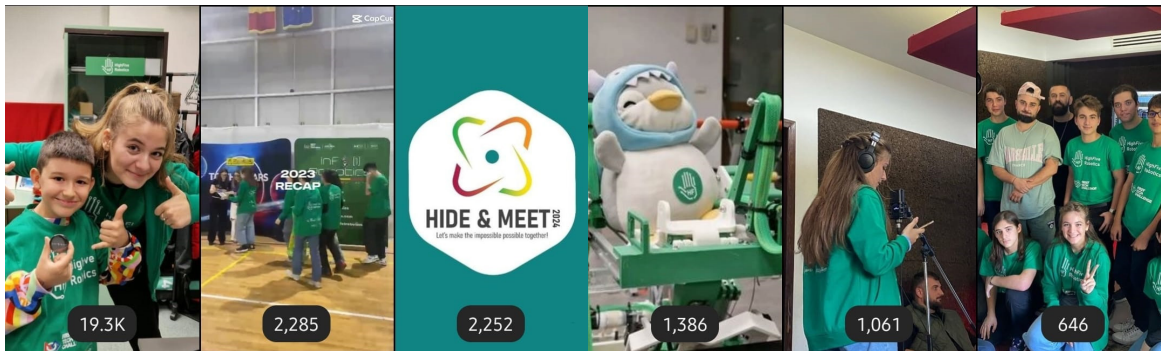
Top 9 postări - Likes



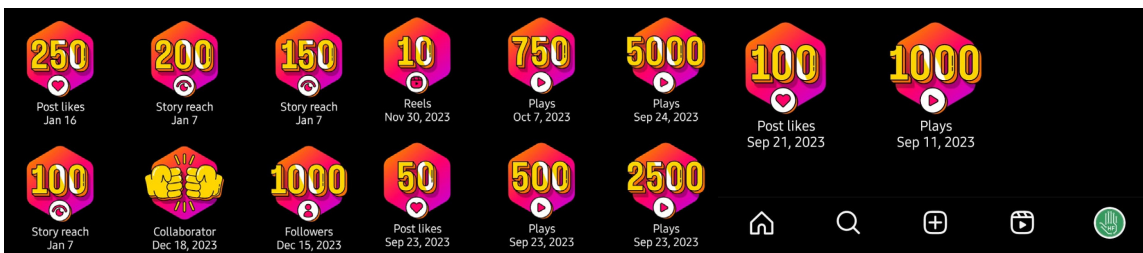
Top 9 postări - Reach



Cele mai vizualizate 8 story-uri



Top 6 Reels - Reach



Instagram Achievements



Facebook:

Aprilie 2023 - Martie 2024

Alături de Instagram, am reușit să ne facem simțită prezența prin intermediul platformei **Facebook**. Scopul nostru este extinderea sferei de influență a domeniilor STEAM în rândul persoanelor adulte. Astfel, publicul majoritar este alcătuit din **categoria de vârstă 35-44 de ani**. În total am impactat **17.868 de persoane**, cu 122,8% mai mult decât în perioada februarie 2022 - aprilie 2023.

Această platformă ne ajută să rămânem în contact cu sponsorii și partenerii, respectiv viitori susținători, astfel că noi ne adaptăm conținutul în funcție de publicul căruia ne adresăm.



Luni, 29 ianuarie 2024, 21:18

2.313 208 42 5

Prezentare generală

Impact	2.313
Afișări	2.814
Reacții, comentarii și distribuiri ale postărilor	255
Numărul total de clicuri	215

Postarea cu cele mai multe afișări și interacțiuni



Postările cu cel mai mare impact

YouTube:

Aprilie 2023 - Martie 2024

Sezonul acesta ne-am conturat activitatea și prin intermediul canalului de **YouTube**. Postările cu și despre robot, respectiv performanța din teren, ne-au crescut vizibilitatea **la nivel internațional**. Astfel, echipe din mai multe țări ne-au contactat în urma vizionării postărilor noastre.

Cel mai ambițios proiect al acestui sezon, indiferent de perspectiva din care îl privim, este **League Meet-ul HIDE & MEET**, motiv pentru care acesta a avut o performanță mult peste așteptări și în ceea ce privește audiența din medii online.

Alături de reprezentanții **UPIT Media** (cu care am colaborat în vederea asigurării unui suport tehnic cât mai calitativ pe durata evenimentului: camere video, microfoane, sonorizarea sălii), am transmis **LIVE** evenimentul pe **canalul de YouTube al Universității din Pitești** (urmând ca apoi să îl încărcăm și pe contul nostru). În total, cele două videoclipuri cu desfășurarea League Meet-ului au avut **1.700 de vizualizări**, ceea ce înseamnă că acest proiect a impactat (incluzând cele peste **300** de persoane prezente fizic) peste **2.000 de oameni**, o realizare cu care ne mândrim!



Statistici pentru cel mai popular video pe YouTube

Geografie	Vizionări ↓
<input type="checkbox"/> Statele Unite ale Americii	5.529 40,0 %
<input type="checkbox"/> România	3.724 26,9 %
<input type="checkbox"/> Canada	372 2,7 %
<input type="checkbox"/> Brazilia	332 2,4 %
<input type="checkbox"/> Kazahstan	220 1,6 %
<input type="checkbox"/> India	212 1,5 %
<input type="checkbox"/> Vietnam	174 1,3 %
<input type="checkbox"/> Coreea de Sud	148 1,1 %
<input type="checkbox"/> Israel	66 0,5 %
<input type="checkbox"/> Mexic	55 0,4 %
<input type="checkbox"/> Taiwan	39 0,3 %
<input type="checkbox"/> Thailanda	36 0,3 %
<input type="checkbox"/> Turcia	31 0,2 %
<input type="checkbox"/> Malaysia	11 0,1 %

După primul nostru **robot reveal** - care a fost și momentul decisiv în ceea ce înseamnă constanța postărilor pe YouTube - activitatea a crescut radical, astfel că acesta a ajuns la **125.4K** de afișări și **10K** spectatori unici.

Majoritatea vizitatorilor, dar și a abonaților, au fost redirecționați către canalul nostru datorită algoritmului, care ne-a sugerat materialele prin termeni cheie precum "ftc centerstage world record", "ftc robot reveal", "ftc centerstage intake".



Vizionările canalului în funcție de țări

Video „Spre infinit”:

Sezonul acesta promovează fuziunea dintre artă și tehnologie, astfel că ne-am îndreptat spre un nou segment de public, concentrat în domeniul artei. Aici am găsit reprezentanții studioului de creație muzicală **SICVRIO**. Împreună am reușit să aducem la viață **imnul echipei HighFive Robotics** care, în scurt timp, a devenit o piesă dedicată **comunității FTC**.

Spre infinit Nicki feat. HighFive Robotics



Pe lângă înregistrarea melodiei, am realizat și un video sugestiv, de această dată apelând la ajutorul altor echipe calificate la Națională pentru materiale.

Am colaborat cu peste 25 de echipe



În săptămâna premergătoare Etapei Naționale, am postat o **serie de teasere**, urmate de link-ul către videoclipul oficial, pe platformele de socializare (Instagram, YouTube, Facebook, TikTok). Aceste interacțiuni au avut un **impact neașteptat**, propulsându-ne în mediul online, și crescând **interesul** urmăritorilor pentru rezultatul final.

La doar 10 ore după lansarea oficială, melodia a strâns peste **500 de vizualizări** pe YouTube, respectiv aproape **2000** pe Instagram. Al doilea teaser a ajuns la peste **33K de vizualizări** și **600 aprecieri**, devenind **cel mai vizionat reel** făcut de o echipă de FTC din România!

Acest proiect a fost o ambiție a noastră încă de la începutul sezonului și suntem extraordinar de încântați că l-am putut duce la bun sfârșit. Ne-am ghidat după un **plan** bine pus la punct, începând cu abordarea noilor noștri parteneri și până la contactarea echipelor și promovarea către public. Am putut urmări **strategia de outreach** specifică majorității evenimentelor, iar rezultatele nu au dezamăgit.

Pe Nicki l-am găzduit de mai multe ori în hub-ul nostru și l-am integrat în activitățile zilnice. A devenit un adept al roboticii și ne-a învățat cum să alternăm acest domeniu cu cel al artei, într-un mod inovativ.

Le suntem recunoscători **tuturor echipelor** care au ales să participe la acest proiect, deși nu știau în totalitate care va fi rezultatul. Din punctul nostru de vedere, a fost un mod eficient prin care să ne apropiăm și să împărtășim amintiri comune.

Cel mai important, mulțumim încă o dată echipei de producție **SICVRIO**, pentru că au fost deschiși către această **colaborare** și ne-au lăsat să le prezentăm robotica, așa cum ne raportăm noi la ea. Împreună am realizat ceva frumos și longeviv, care sperăm că va impacta cât mai multe **comunități** în cel mai **pozitiv mod!**



Nicki feat. HighFive Robotics - Spre infinit



HighFive RoI
147 de abonați

Date statistice

Editează videoclipul

56



Trimite

Descarcă





LinkedIn:

Aprilie 2023 - Martie 2024

Această platformă este orientată către **mediul de afaceri** și, deși nu o utilizăm ca un liant principal între noi și comunitate, încercăm să propagăm valorile fundamentale **FIRST®** către utilizatorii din domenii precum inginerie, administrare programe și proiecte sau învățământ.



TikTok:

Aprilie 2023 - Martie 2024

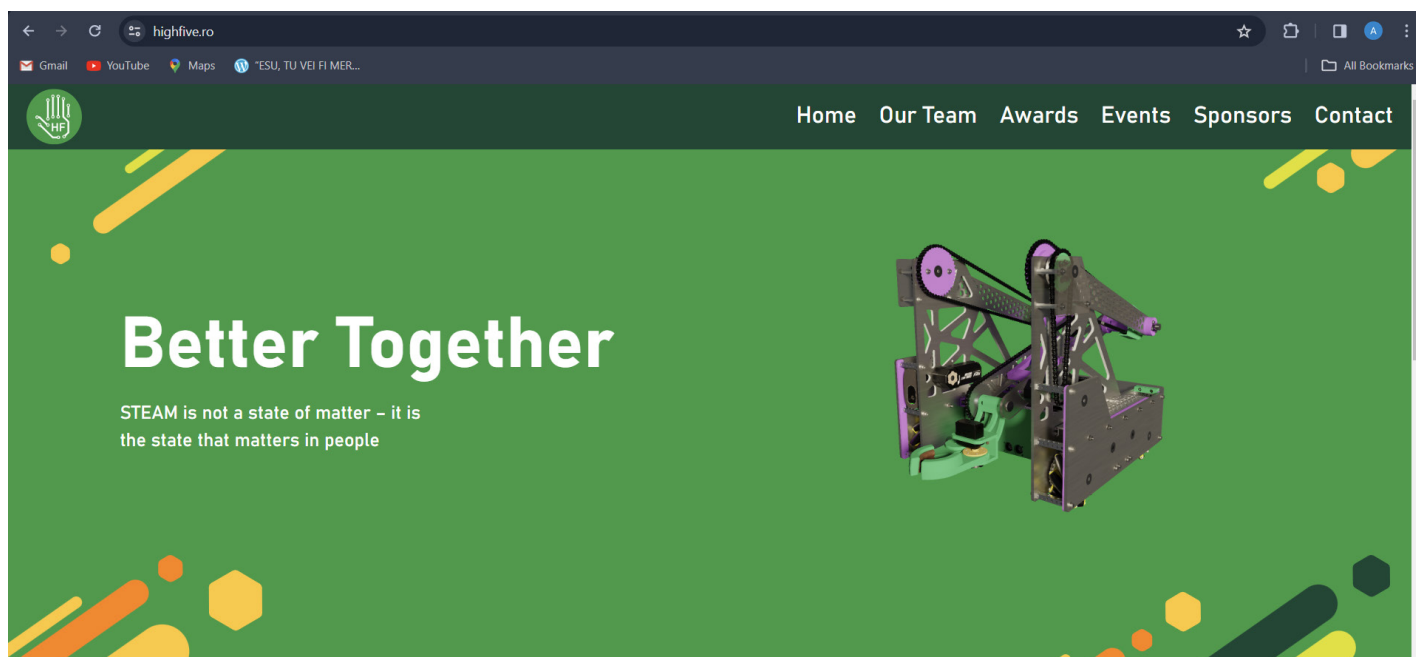
Aplicația **TikTok** este un fenomen activ în rândul **tinerilor și copiilor**, o modalitate de a promova educația prin robotică într-un mod informal și orientat. Deși nu ne bazăm pe această platformă în ceea ce privește creșterea vizibilității, este totuși un mod de a promova activitatea noastră și de a face cunoscut **domeniul STEAM**.



Site:

23 Septembrie 2024

După o perioadă de latență, am revenit asupra *site-ului* web și, în final, l-am deschis către public. Acesta cuprinde **parcursul echipei, performanța, componența și toate evenimentele**. El constituie un mijloc competent de a ne adresa atât celorlalte echipe, prin intermediul resurselor și al arhivei activităților echipei, cât și întregii societăți (comunitatea **FIRST®** Tech Challenge și cea neinițiată în robotică deopotrivă). Totodată, este o modalitate de a afișa **imaginea sponsorilor și partenerilor**, în semn de mulțumire pentru ajutorul oferit.



HighFive Robotics

A robotics team represents an innovative and efficient mean to enhance several defining processes in shaping future leaders of society, thereby being determined to: Make a contribution to the community, Step out of our comfort zone, surpassing our limits, Be responsible by adopting and adhering to a

Televiziune și publicații:

Aprilie 2023 - Ianuarie 2024

Anexat organizării **HIDE & MEET**, Departamentul de Media al instituției de învățământ universitar a realizat un alt videoclip de promovare a fenomenului **FIRST®**, printr-o serie de interviuri luate tinerilor coorganizatori, persoanelor în funcții de conducere în cadrul Universității și unor membri ai echipelor participante. Acesta a fost difuzat pe un post local de televiziune, **Antena 3 Pitești**.



HIDE&MEET 2024 - Concurs de ROBOTICĂ



Centrul Universitar Pitesti - UPI...
934 de abonap

Abonează-te

9



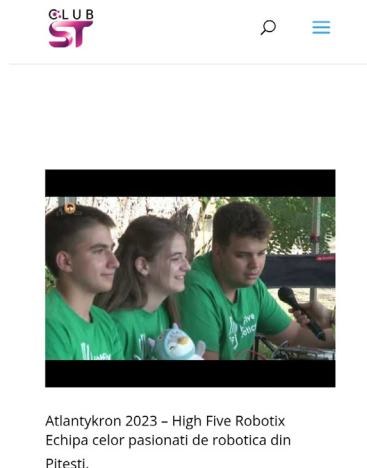
Trimite

Descarcă



Un impact esențial asupra comunității îl au, în mod evident, **articolele**, fie acestea publicate în mediul online (diverse site-uri de știri), fie în format fizic, în ziare, tocmai prin preponderența cu care acestea sunt introduse în viața fiecăruia dintre noi. Pe parcursul acestui sezon, am reușit să difuzăm spiritul competiției, domeniile STEAM și, sumarizând, fenomenul **FIRST®**, în societatea contemporană. Cele două direcții generale promovate au fost **Tabăra Atlantykrón**, respectiv **HIDE & MEET**, astfel încât am reușit să fim vizibili datorită unor site-uri precum:

- **Contacte Culturale:** HighFive Robotics la Atlantykrón, 24 august 2023, 947 Vizualizări
- **Știință și Tehnică:** Atlantykrón 2023 - HighFive Robotics, 27 august 2023
- **ePitești:** Ce au putut să facă elevii de la Colegiul „Brătianu” din Pitești
- **ArgesPress:** Echipa de robotică de la „Brătianu” s-a calificat la națională



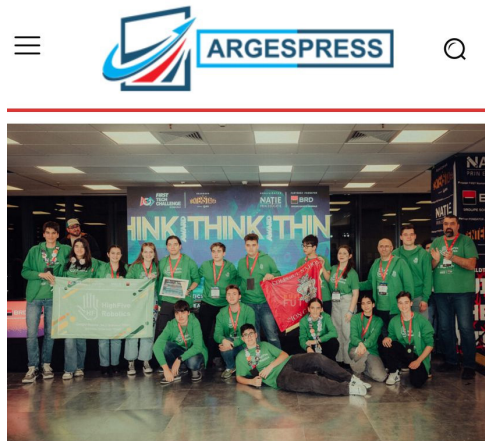
1 Comentariu



Dorian pe 28/08/2023 la 10:24

Aceasta echipa tanara din Pitesti ne arata tuturor ca se pot realiza multe lucruri utile atata timp cat creativitatea, imaginatia si ingeniozitatea nu sunt sufocate ci cultivate, sustinute si incurajate. Sincere felicitari !

[Autentifică-te pentru a răspunde](#)



Concluzii:

Echipa noastră reușește să se adreseze unui public vast, de la **copii și adolescenți**, până la adulți din domenii diverse și vârstnici. Acest lucru este posibil datorită mediului online, care menține active legăturile noastre cu comunitatea - locală, națională, internațională și **FIRST®**.

Reach:

- Instagram: 56.068
- YouTube: 19.873
- Facebook: 25.687

Cea mai vizualizată postare:

- Instagram: 2.110 Reach
- YouTube: 16.333 Vizionări
- Facebook: 2.313 Reach

Creștere urmăritori:

- Instagram: +818
- YouTube: +130
- Facebook: +117

Cel mai vizualizat reel pe insta are **33.336** de vizualizări.

Videoclipurile de pe YouTube au o rată de **160.000** afișări.

Audiența de pe Facebook se împarte în **67,80%** femei și **32,20%** bărbați.





Branding - Identitate Vizuală

August 2023 - Martie 2024

Introducere:

În mod incontestabil, **componenta vizuală** are un impact considerabil, procentual, în ceea ce privește percepția despre un anumit concept, o anumită persoană, un anumit obiect (fie că vorbim la nivel de memorie, la nivel afectiv ori la nivel de analiză predecesoare - de exemplu, modul în care arată un proiect este esențial pentru a putea stabili calitatea, efortul și timpul investit în acesta; modul în care arată un logo/material publicitar poate deveni, sau nu, recognoscibil; modul în care arată o persoană ilustrează o serie de repere ale personalității sale, al modului său de viață). De aceea, **identitatea vizuală** a echipei noastre trebuie să fie în concordanță cu noi, așa cum suntem de fapt, cu valorile noastre și cu procesul de funcționare a activității noastre.

Cromatică & Elemente de Design:

Coloritul ce conturează cadrul în care ne facem simțită prezența ca echipă de robotică, de la *pit* și toate obiectele prezente la stand (*roll-up-uri*, bannere, fața de masă, steagul), materiale promoționale (stickere, brelocuri, flyere, cărți de vizită, *pin-uri*), caiete tehnice, portofoliu, robot, până la *template-urile* folosite în mediul online (*story-uri*, coperti de postări) trebuie să fie **armonios** și să transmită **esența echipei**.

#319b42

Culoarea verde, asociată deopotrivă cu aspectul natural și cel tehnologic, este semnătura noastră vizuală, aducând în prim-plan concepte precum **echilibrul** (fiind obținut prin combinarea a două culori primare din spectre cromatice diferite), regenerare, calm, conștientizare și speranță, conform culturilor occidentale. Aceasta este nuanța acceptată cel mai ușor de ochiul uman, fiind preponderentă în viața cotidiană, iar la nivel psiho-biologic, crește nivelul de histamină din sânge, reducând dilatarea vaselor sangvine. Sporește concentrarea, minimizează tracul și este folosită în unitățile medicale, întrucât induce **sentimentul de acasă**.

#ff8200

Fiind cea mai caldă culoare (obținută prin combinarea celor două tonuri primare, galben și roșu), **portocaliul** este considerat a fi reprezentarea jovialității, a energiei, a spiritului constructiv și a transformării. Aceasta are subtonuri afective clare, precum dedicarea, spontaneitatea, creativitatea, iar, la nivel calitativ, semnifică **perfecțiunea**.

#ffc72c

Este una dintre culorile **nou adoptate** de noi, relevând, încă din Antichitate, opulența, dorința de cunoaștere absolută și fericirea. Aceasta este nuanța distinsă cel mai rapid de ochiul uman (de aceea, în Statele Unite ale Americii, autobuzele școlare sunt galbene, iar majoritatea marcajelor rutiere sau a celor realizate pentru persoanele cu probleme de vedere sunt galbene) și, la nivel psihologic, reduce anxietatea, depresia, dat fiind faptul că este cea mai pozitivă parte a cercului cromatic. Ea pune accentul pe intuiție, expansiune, solaritate.

#e1e000

Această alegere a fost făcută pentru a crea o tranziție, de la culoarea principală, la cele secundare, respectiv pentru a completa echidistant secvența cromatică de pe spectrul culorilor. Deoarece este utilizată, de obicei, în campanii sportive, tocmai pentru a ilustra energia în sensul clasic, pentru a da un aspect minimalist, fluid, aceasta are și în cadrul echipei noastre un rol de **evidențiere**, de distincție.

#154734

El **contrabalansează** celelalte patru nuanțe, fiind singura cu subtonuri reci, închise. Astfel, este culoarea de accent, de opoziție, atât la nivel vizual, cât și simbolic: ea creionează ideea de seriozitate, de introspecție, de ambiție și de disciplină.



Și pentru că din ce în ce mai mulți oameni sunt afectați de **deficiențe cromatice** (aproximativ unul din 12 bărbați și una din 180 de femei - adică **8-9%** din populația întregii lumi), ne-am dorit ca, pe cât posibil, paleta noastră să fie una plăcută vizual și ușor de distins (fără a apărea probleme în citirea textelor sau diferențierea elementelor), indiferent de percepția culorilor, încercând să reducem dezavantajele celor ce se confruntă cu defecte de vedere.

- **Paleta de culori în funcție de defecte mono-, bi- și tricromatice (este aleasă cât să fie ușor de distins pentru toți)**

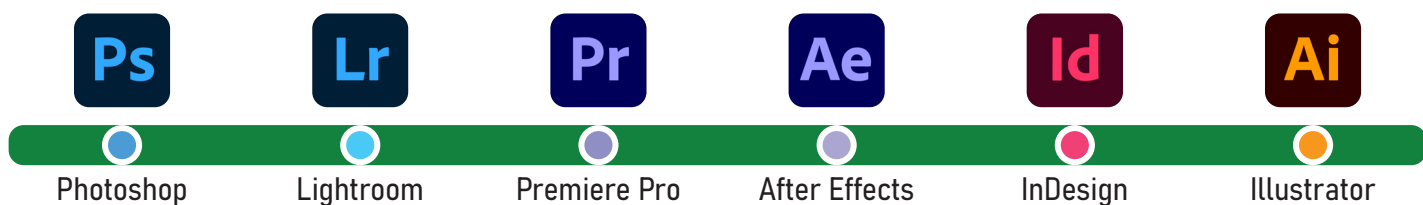


Elementele de design folosite de anul acesta sunt niște forme relativ simple, caldice, și anume **arcadele simetrice** față de axa OX (în plan bidimensional), asociate cu **hexagoane** cu colțuri rotunjite, (corner radius-ul fiind de 25% din înălțimea poligonului regulat). Aceste ansambluri sunt înclinate la un unghi de **35 de grade** față de planul orizontal, respectiv la unul de **325 de grade**, obținându-se două direcții, una ascendentă și una descendentă, în compoziție, dar păstrându-se paralelismul.

Soft-uri & Design Process:

După sesiunile de brainstorming, execuția schematică, cu scop exclusiv orientativ, și prezentarea ideilor și a conceptelor stabilite intern în departament tuturor membrilor și mentorilor, pentru a stabili variantele finale și a veni, eventual, cu sugestii, urmează **realizarea efectivă** a design-urilor. *Feedback*-ul activ și divizarea pe etape specifice ne fluidizează *workflow*-ul, deoarece încercăm să urmăm un **ciclu optim** de lucru.

Utilizând aplicații din suita **Adobe** pentru orice *task* cu componentă vizuală (editarea pozelor - Adobe Lightroom/ Adobe Photoshop, montarea și finisarea videoclipurilor - Adobe Premiere Pro, a animațiilor pentru stream - Adobe After Effects, crearea unor afișuri - Adobe Illustrator/Adobe Photoshop, a materialelor publicitare - Adobe Illustrator sau redactarea caietelor tehnice - Adobe InDesign), reușim să păstrăm o **coerență** a identității, să beneficiem de o execuție precisă și să eficientizăm procesele departamentului non-tehnic.



Materiale promoționale:



Materialele promoționale sunt, pentru comunitatea FTC din întreaga lume, o modalitate de a te conecta cu echipe diverse, creând amintiri puternice.



Noi modele de materialele promoționale - 2 stickere și prima brățară



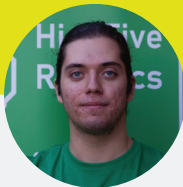
ECHIPĂ

Aprilie 2023 - Martie 2024



Membri:

Alec Ciocîrlan
Team Leader - Hardware



- Vârsta: 18 ani
- Clasă: a 11-a
- Personalitate: INFJ-T (Susținător)
- Despre: De 7 ani sunt implicat în robotică și fizică și îmi plac toate activitățile STEM!

Bianca Popescu
Non-Technical Leader



- Vârsta: 18 ani
- Clasă: a 12-a
- Personalitate: ENFJ-T (Protagonist)
- Despre: Într-o lume STEAM, emoțiile sunt timpul și speranțele sunt oamenii!

Alex Iordache
Software Leader



- Vârsta: 17 ani
- Clasă: a 11-a
- Personalitate: INTP-A (Logician)
- Despre: Îmi plac la nebunie matematica, programarea și filmele horror!

Teodor Voiculescu
Hardware Leader



- Vârsta: 17 ani
- Clasă: a 11-a
- Personalitate: ESFP-T (Animator)
- Despre: Iubesc să lucrez la mașini și chiar sunt un computer nerd.

Alexia Manea
Non-Technic



- Vârsta: 17 ani
- Clasă: a 10-a
- Personalitate: ISFJ-T (Apărător)
- Despre: Iubesc să lucrez cu oamenii - să fac conexiuni și să le capturez prin dialog.

Evelina Manda
Non-Technic



- Vârsta: 15 ani
- Clasă: a 9-a
- Personalitate: ISTP-T (Virtuos)
- Despre: Sunt pasionată de diverse activități STEAM și un mare fan al rock-ului!

Teodor Ene
Software



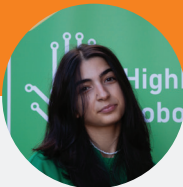
- Vârsta: 16 ani
- Clasă: a 10-a
- Personalitate: INFJ-T (Susținător)
- Despre: Sunt interesat de programare și de asemenea iubesc The Neighbourhood.

David Șerban
Software



- Vârsta: 14 ani
- Clasă: a 8-a
- Personalitate: ENFP-A (Activist)
- Despre: Chiar joc jocurile video și-mi plac informatica, matematica și baschetul.

Maya Soare
Software



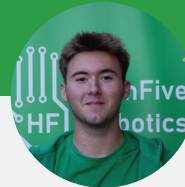
- Vârsta: 15 ani
- Clasă: a 8-a
- Personalitate: ENTJ-A (Conducător)
- Despre: Îmi plac matematica, filmele horror și ador căpșunele!

Alex Popescu
Hardware



- Vârsta: 16 ani
- Clasă: a 10-a
- Personalitate: ESTP-T (Antreprenor)
- Despre: Sunt pasionat de 3D design & printing și de tenis de masă.

Cătălin Ratea
Hardware



- Vârsta: 18 ani
- Clasă: a 12-a
- Personalitate: ENFJ-T (Protagonist)
- Despre: Consider că FTC-ul m-a pus în fața unor provocări pe care sunt gata să le înfrunt.

Ștefan Ion
Hardware



- Vârsta: 18 ani
- Clasă: a 11-a
- Personalitate: INTJ-T (Arhitect)
- Despre: Sunt foarte pasionat de industria auto și de-a învăța despre tehnologie.

David Iordache
Hardware



- Vârsta: 13 ani
- Clasă: a 6-a
- Personalitate: ISFJ-A (Apărător)
- Despre: Îmi place să-mi petrec timpul cu prietenii și sunt super pasionat de fotbal.

Matei Dumitrică
Hardware



- Vârsta: 14 ani
- Clasă: a 8-a
- Personalitate: ISTP-A (Virtuos)
- Despre: Mă dedic 100% prietenilor mei, dar am început și activități STEAM.

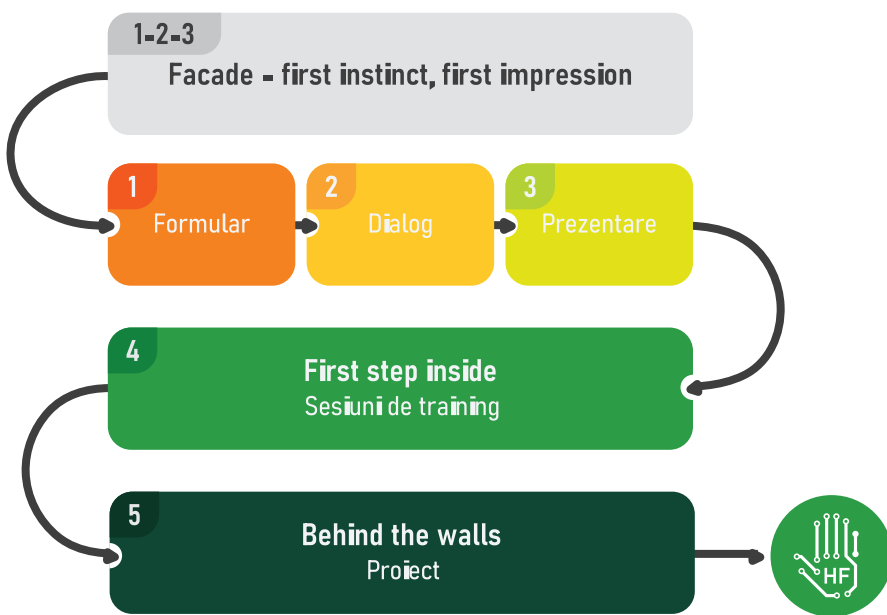
Recrutare

Introducere :

Continuitatea echipei, a proiectului HighFive Robotics în sine și scopul acestuia - de a ajuta la formarea cât mai multor generații de tineri din România înspre domenii, aptitudini și cunoștințe valoroase -, se realizează, evident, prin recrutarea, antrenarea și includerea noilor membri în mecanismul echipei. Practic, ne dorim să cunoaștem persoane amatoare de știință, artă sau tehnologie și să le oferim un cadru în care să-și cultive pasiunea, împreună cu ceilalți.

Desfășurare :

Anul acesta, am adoptat o **strategie de recrutare** care să ne permită să cunoaștem voluntarii simultan individual și în cadrul unui grup, respectiv să le punem la dispoziție mai multe opțiuni de activități, task-uri și timp de adaptare, de descoperire și orientare către un anumit departament.



Etapele 1-2-3:

Înscrierile au început în **luna iunie**, terminându-se în **luna august**, tocmai pentru a maximiza șansele fiecăruia de a se familiariza și de a se implica.

Prima subetapă este, ca în fiecare sezon de recrutări, cea a completării formularului, ce conține informații personale, un **CV** și o **scrisoare de intenție**, pentru a ne forma o impresie generală despre persoana din spatele răspunsului și a ști ce subiecte să abordăm la prima întâlnire fizică, în care discutăm liber și stabilim o **încadrare provizorie pe roluri**.

Am încercat să **ii introducem**, în primă fază, în modul nostru de organizare, etapizare și ierarhizare, prin intermediul unor discuții cu fiecare **grup de voluntari** (o dată la aproximativ 3 săptămâni) și a unei **prezentări comune** (membri, aspiranți, mentori).

Etapa 4:

Tot anul acesta am implementat și niște **sesiuni adiționale de training**, prin participarea la care fiecare voluntar este introdus într-un mod mai practic în activitatea efectivă a fiecărui departament.

Etapa 5:

Noi considerăm că **modalitatea optima** de a învăța și a evolua este experiența, însoțită de greșeală (principiul **Fail**

fast, learn fast). Astfel, ne-am organizat programul de lucru în așa fel încât să ne desfășurăm proiectele **Off Season** (precum evenimente, mecanisme și testarea unor algoritmi noi) concomitent cu voluntarii: ei observă și **preiau informații de la noi**, apoi le pot implementa în sarcinile lor, deoarece le-am atribuit, în funcție de departamentul ales și aptitudinile practice observate, câte un proiect prin care să **pună în aplicare** ceea ce au învățat și să primească un feedback.

STEM Kids:



Pentru că vrem să ne respectăm responsabilitatea etică de a contribui și mai consistent la ceea ce implică dezvoltarea domeniilor STEAM și pentru a fi cu un pas mai aproape de generațiile care vor urma, de câteva ori, după sesiunile de lucru la Hub, am vizitat echipa de FIRST® Lego League STEM Kids, cu scopul de a încerca să le oferim sfaturi, suportul și încrederea pe care le-au dobândit prin performanță și disciplină.

Ne dorim să rămânem în contact cu această echipă, care a crescut și s-a definit concomitent cu noi, și să le oferim tot ajutorul de care suntem capabili. Faptul că putem să împărtășim cu ei cunoștințele și rezultatele la care am ajuns treptat, să îi ajutăm, datorită experienței destul de ample pe care am căpătat-o în urma participării membrilor în programele FIRST® (FLL, respectiv FTC), nu ne face decât să muncim din ce în ce mai mult, pentru a putea oferi mai departe. - Sezonul POWERPLAY

De aceea, în perioada de recrutare, membrii echipei **STEM Kids** au ales să facă tranziția de la **FIRST® Lego League** la **FIRST® Tech Challenge alături de noi**.

Datorită implicării, de la statutul de voluntari, obținut la începutul verii, au ajuns, alături de o persoană de la echipa de **FLL TehnoZ Lightning Bolts** și una **nefamiliarizată** cu robotica competițională, după KickOff, membrii oficiali ai HighFive Robotics.

**7 copii după recrutări,
în total 14 membri**

În această sesiune de recrutări, am reușit să stârnim interesul a **27 de voluntari** de la **7 școli** din județ, de la calasa a **6-a** la a **11-a**. Nou record!

Mentori:

Emanuel Șerban

Mentor (preponderent tehnic)



- Vârstă: 44 ani
- Despre: Antrenor și mentor la multiple echipe de WRO, FLL și FTC cu rezultate internaționale.

Marius Ciocîrlan

Mentor (preponderent tehnic)



- Vârstă: 49 ani
- Despre: Pasionat de tehnologie. Mentorarea acestor echipe de robotică - un joc de copii jucat de un adult!

Tiberiu Ionescu

Peer Mentor



- Vârstă: 20 ani
- Despre: Sunt un om ambițios, care iubește munca în echipă și vrea să contribuie la o comunitate mai bună.

**Alături și de 3 profesori și
de 2 specialiști psihologi**



Monica Iordache
Mentor

- Vârstă: 47 ani
- Preponderent tehnic

Augustina Ene
Mentor

- Vârstă: 54 ani
- Preponderent non-tehnic

Bogdan Ionescu
Mentor

- Vârstă: 40 ani
- Coordonator școlar

Ședințe de formare constructivă

5 noiembrie 2023 - 17 februarie 2024

Introducere:

O echipă își câștigă armonia și forța doar **cunoscându-se**: cunoscând **oamenii** care o formează, atuurile, slăbiciunile, **viziunile** și aspirațiile lor, atât la nivel **individual**, cât și **colectiv**. Membrii și mentorii, în egală măsură, trebuie să fie **deschiși** să îi cunoască și înțeleagă pe ceilalți, mai ales în contextul **dinamicii componentei echipei**, al schimbărilor care au loc în interiorul sau în afara acesteia.



Augustina Ene

Consilier psihologic specialist, formator în consiliere psihologică centrată pe copil, adolescent, adult, cuplu și familie. Membru fondator și președinte al ACI - Pitești. Consilier și inspector școlar pentru învățământul special. Facilitator pentru grupuri de dezvoltare pt copii, adolescenți și adulți.

Desfășurare:

Am decis că o serie de câteva ședințe de **formare constructivă** avute pe parcursul sezonului vor reprezenta un element **echilibrator** arbitrar, un procedeu de a evolua și, cel mai important, de a da contur unui mediu de lucru orientat pe pozitivism, pe eficacitate și încredere. Astfel, în data de **5 noiembrie**, am avut ocazia de a lua parte la prima întâlnire cu doamna **Augustina Ene**.

Dânsa și **domnul Ștefan Moiceanu**, consilier școlar, ne-au propus **4 jocuri de cunoaștere** și ne-au introdus într-una dintre prezentările realizate pentru echipa noastră cu scopul de a **gestiona timpul** și dorințele mai eficient: Foamea de atingere și de recunoaștere & *managementul* timpului.

Al doilea joc, numit **Pluta**, presupunea divizarea aleatorie în **două echipe** și alegerea unui bilet secretizat cu o **tipologie** de persoană (acestea erau comune în cele două grupe), precum un copil de 13 ani care a câștigat un premiu important pentru literatură; un soldat venit în permisie după 3 ani; o văduvă bătrână care se întoarce în țara natală cu ultimii bani; un bărbat necăsătorit de 35 de ani, designer interior, implicat în politică; un rrom abia ieșit din închisoare.

Fiecare jucător trebuia să-și **dezvolte contextul**, în condițiile în care, la fiecare 5 minute, prin vot democratic, deschis, o **persoană** era **aruncată de pe plută**. **Comportamentele** noastre au fost monitorizate la distanță de către cei doi specialiști în dezvoltare personală unificatoare individuală și de grup, în psihoterapie corporală și *mindfulness*, în consiliere psiho-educațională și vocațională, la final urmând o **analiză** colectivă a parcursului exercițiului.

Fiecare participant a fost rugat să descrie jocul în detaliu, iar aceste confesiuni, alături de interpretarea doamnei Ene și a domnului Moiceanu au construit modul în care fiecare **percepe situațiile de grup**, cum gestionează interacțiunea cu ceilalți sau **oportunitățile**, cum acționează pentru atingerea **scopurilor** sau cum le definește.

Rezultatele au fost extrem de diferite de la o jumătate la cealaltă:

- **Grupa 1**, unde câștigătorul a fost soldatul, a avut un scop **comun**,



involuntar s-a ales un **lider** care să medieze întregul joc, fiecare jucător a pus mai presus de înaintarea individuală **binele comun**, absolut și i-a **ajutat pe ceilalți** să își dezvolte povestea, în așa fel încât toți să aibă o șansă cât mai mare de supraviețuire, dar **alegerile** au fost dificile, **întârziate**;

- În **Grupa 2**, în care finalist a fost rrom-ul ieșit din închisoare, fiecare a lucrat **pe cont propriu**, de asemenea s-au utilizat de către fiecare în parte **argumente** care să dezvolte povestea **individuală**, nu a existat un jucător intermediar și **deciziile** au fost luate **cerebral, rapid**, reconfigurându-se de fiecare dată opțiunile și **adaptându-se** ușor la joc și dinamica sa.

Al treilea joc viza **încrederea**, familiarizarea, analizarea gradului de expunere la care fiecare este dispus să se prezinte, printr-un **dialog de 10 minute** cu un coleg, în care trebuia menținut **contactul vizual**, fiecare parte prezenta un eveniment din viața personală, în timp ce celălalt **asculta activ** (doar elemente non-verbale).

Cele **trei jocuri** din cea de-a doua ședință au fost o **retrospectivă** a etapei Regionale, care ne-a ajutat să înțelegem și să depășim **frica**, sub orice formă ar fi aceasta. Fiecare dintre noi trebuia să se **focuseze** total pe respirație, motricitate și schimbările psiho-biologice, **imaginându-și**, în funcție de indicațiile primite, timp de **10-15 minute**, o **călătorie** pe un drum, către **vârful unui munte**, însă în care apărea un **obstacol** semnificativ. Cu ochii închiși, toți **simulam** mișcări, întrucât activitatea s-a desfășurat plimbându-ne, detalii cât mai autentice despre locul fictiv și situația în care ne aflam, apoi reconectându-ne, la final, la camera hub-lui și **desenând experiența**, așa cum am perceput-o (emoții, repere, acțiuni și decizii și chiar reacții fizice), tocmai pentru că a fost o simulare a fricii (de nereușită). Ulterior, am completat un **chestionar** în urma căruia ne-am creionat **profisul STSS (Scara Tridimensională a Stimei de Sine)**, pentru a putea fi cu toții conștienți de **puterea**, valoarea și **unitatea** echipei și a ne mula abordarea și inițiativele în conformitate. Ultimul exercițiu a fost o **continuare conștientă a călătoriei**, de data aceasta cu **finalitatea fericită**, având aceleași etape (**focusare, imaginare, decizie, reconectare, desen și analiză**).

Aceste trei jocuri au fost **interconectate**, concluziile colective, deschise, relevând faptul că toți am învățat, în echipă, să alegem ca mecanism de **combatere a fricii, Lupta** (dânșii ne-au explicat că frica se manifestă prin trei procese: Înghețul, Fuga sau Lupta), să **nu renunțăm**, indiferent de circumstanțe, să ne **conștientizăm pragurile personale** și să putem să **evoluăm** armonios, la nivel psihologic, de abilități și cunoștințe.

Tocmai aceste rezultate au arătat modul în care echipa noastră este una fluidă, echilibrată, integrând mai multe tipologii:

- există **lideri/executanți** și specialiști;
- există persoane **altruiste, extrovertite**, care lucrează în **echipă**/persoane **pragmatice, introvertite**, performante în munca **pe cont propriu**;
- există oameni care **se adaptează mai greu**, care **evită deciziile**, care urmează un plan detaliat, bine definit de la început/oameni care **se acomodează repede**, nu au dificultăți în a **selecta o singură variantă** și care urmează anumiți pași strict în funcție de situație.



Obiective:

Înainte de Kick Off, pentru a fi conștienți de **scopurile** pe care ni le stabilim sezonul acesta, de **resursele** de care dispunem (temporale, umane, financiare), de repartizarea responsabilă a **rolurilor** și de modul în care noi ne raportăm la **CENTERSTAGE**, fiecare membru a completat un **formular** în care a fost rugat să-și exprime, liber, realist și sincer, opinia cu privire la **obiectivele** personale, contribuția pe care o va avea și obiectivele sezonului din punctul de vedere al echipei în sine.

Ulterior în ziua respectivă, în cadrul **ședinței săptămânale**, am analizat împreună, membrii și mentori, **target-urile** propuse, gradul de posibilă **materializare** și ce implică fiecare, dar și dezvoltarea **individuală**, de viitor (am analizat un grafic cu **evoluția în ultimii 8 ani** a celor mai importante **abilități** căutate pe **piața muncii**, la nivel internațional, constatând că cele din top în prezent sunt chiar părțile pe care vrem să le îmbunătățim, respectiv, perfecționăm și noi în cadrul echipei).

După metoda **OKR** (*Objective Key Results* - acesta presupune stabilirea unui obiectiv semnificativ, specific și bine definit, urmat de câteva rezultate mai mici, prin intermediul cărora să se poată măsura gradul de realizare), ne-am setat anumite **milestone-uri**, combinând-o cu ținte mai mici de tipul **SMART** (*Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-based*), de exemplu:

- clasarea în **primele 3** locuri la **KickAthon** ✓
- clasarea în **top 4** la cele trei **League Meet-uri** ✓
- realizarea a cel puțin **20 de evenimente** (incluzând perioada verii) până la Regională ✓
- obținerea unor **sponsorizări** de cel puțin de **50.000 de lei** până la finalul anului 2023 ✓
- implementarea roților de **odometrie** și a **glisierelor** până la League Meet-ul #2 ✓
- programarea noilor sisteme (Dead Wheels) și o **autonomie** consistentă până la League Meet-ul #3 ✓
- câștigarea **premiului Inspire Award** (1st, 2nd sau 3rd Place la Regionala #1, respectiv 1st sau 2nd Place la Națională) ???



OBJECTIVES + KEY RESULTS

S M A R T



Prenume și Nume	Obiective personale în noul sezon	Contribuție personală în cadrul echipei în noul sezon	Obiectivele echipei în noul sezon
Alexandru Ciocîrlan	<ul style="list-style-type: none"> • Să învăț să folosesc un program de analiză cu element finit ce poate să ne ajute la optimizarea pieselor; • Să învăț să folosesc InDesign pentru caietul tehnic; • Să învăț să fac cabluri custom pentru robot; • Să învăț să folosesc Blender pentru randări cu robotul; • Să fac mecanisme cât mai simplu posibil și mai ușor de reparat; • Să folosesc Excel mai eficient; • Să învăț să folosesc camera pentru detecție mai eficientă; • Să mă vopsesc verde în cap (la mondială):). 	<ul style="list-style-type: none"> • 3D Design pentru robot(+Analiza cu element finit); • 3D Printing; • Redactare caiet tehnic și portofoliu; • Organizare; • Cable management pe robot; • Detecția cu cameră. 	<ul style="list-style-type: none"> • Să ne calificăm la mondiala + Inspire 1 la Regională; • Să avem un robot simplu mecanic, care este foarte constant și ușor de reparat; • Să găsim un mod de organizare pentru a lucra cât mai eficient; • Să reușim să împărțim timpul între lucrul la robot și participarea la evenimente; • Să facem un plan pentru modul cum putem să ne calificăm mai ușor (spre exemplu, pentru calificarea la Națională, trebuie prioritizată autonomia).
Alexandru Iordache	<ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea abilităților de programare în Java; • Dezvoltarea abilităților de programare orientată spre obiect; • Învățare InDesign pentru caietul tehnic; • Învățare Html, Css și JavaScript; • Dezvoltarea abilităților de editare foto/video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Programare; • Caiet Tehnic; • Site; • Învățarea noilor recruți; • Editare Video Înscriere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avansarea echipei în faza Mondială a competiției; • Maximizarea punctelor obținute de robot în perioada de autonomie.



Prenume și Nume	Obiective personale în noul sezon	Contribuție personală în cadrul echipei în noul sezon	Obiectivele echipei în noul sezon
Bianca Popescu	<ul style="list-style-type: none"> • Să încerc să fiu mai detașată, pentru a avea o perspectivă mai amplă, mai obiectivă și, în ansamblu, profesională, asupra dinamicii echipei; • Să învăț să mă raportez cât mai realist la resursele temporale, materiale și umane de care dispunem, pentru a minimiza decalajele dintre planificare și realizare; • Să devin, pe cât posibil, imaginea unui lider, în sensul că îmi doresc să motivez membrii, să le inspire încredere și apropiere, nu doar ca prietenă, ci și în calitate de coechipier; • Să accept că putem fi imperfecti, că pot fi imperfectă, că putem face greșeli; • Să am curaj, să-mi asum riscuri, să fiu mai hotărâtă, mai "autoritară" (deși nu neapărat "autoritară"), să îmi expun punctul de vedere; • Să îmi dezvolt abilitățile specifice zonei de design - manipularea unor programe tip InDesign, Illustrator, Photoshop etc. - pentru realizarea cât mai calitativă a caietelor tehnice, a site-ului și a unei identități vizuale a echipei (cea din urmă în contextul configurației actuale); • Să îmi perfecționez abordarea în ceea ce privește interacțiunea cu diverse categorii de public (copii, tineri, adulți), expunerea informațiilor prin prezentări sau alte proiecte; • Să învăț să gestionez și să atribui sarcini de lucru membrilor sau voluntarilor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Engineering Portfolio & Notebooks; • PR & Marketing; • Social Media; • Finanțe & Fundraising; • Design; • Organizare echipă; <p>* Luând în considerare faptul că, din păcate, sunt în an școlar terminal, contribuția mea în cadrul sezonului acesta va fi împărțită în două categorii: activități cu implicare directă (execuție propriu-zisă) și activități "coordonate" (suport și ghidare).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Houston, here we come :) (de preferat, să ne calificăm cu Inspire Award 1st place, dar sunt conștientă de dificultatea și de numeroșii parametri care pot influența acest fapt); • Să formăm un nucleu stabil, performant, eficient și echilibrat, numeric vorbind, în privința departamentelor și a nevoilor noastre; • Să evităm greșelile deja făcute (de exemplu, comunicarea deficitară, depunerea unui efort maxim doar înainte de un milestone, în loc să depunem un efort constant pe toată perioada predecesoare acestuia etc. etc.).
Alexia Manea	<p>Vreau să îmi dezvolt abilitățile în design și să învăț să lucrez cu softuri precum InDesign sau Illustrator. Mi-ar plăcea să susțin mai multe prezentări în fața unui public divers, pentru a mă obișnui cu astfel de intervenții.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Marketing & PR; • Notebook; • Social Media; • Design; • Organizare evenimente; • Coordonare voluntari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Performanță (de preferat să ajungem la Mondiale) - cel mai important, să fim mai buni decât anul trecut, să avansăm; • Organizare cât mai eficientă, având în vedere numărul mare de voluntari; • Să reușim să ne împărțim taskurile, în toate departamentele, astfel încât să finalizăm mai multe obiective într-un timp mai scurt; • Comunicare eficientă membri-membri și membri-membri.

Exemple de răspunsuri la formularul Obiective CENTERSTAGE din partea membrilor

Organizare:

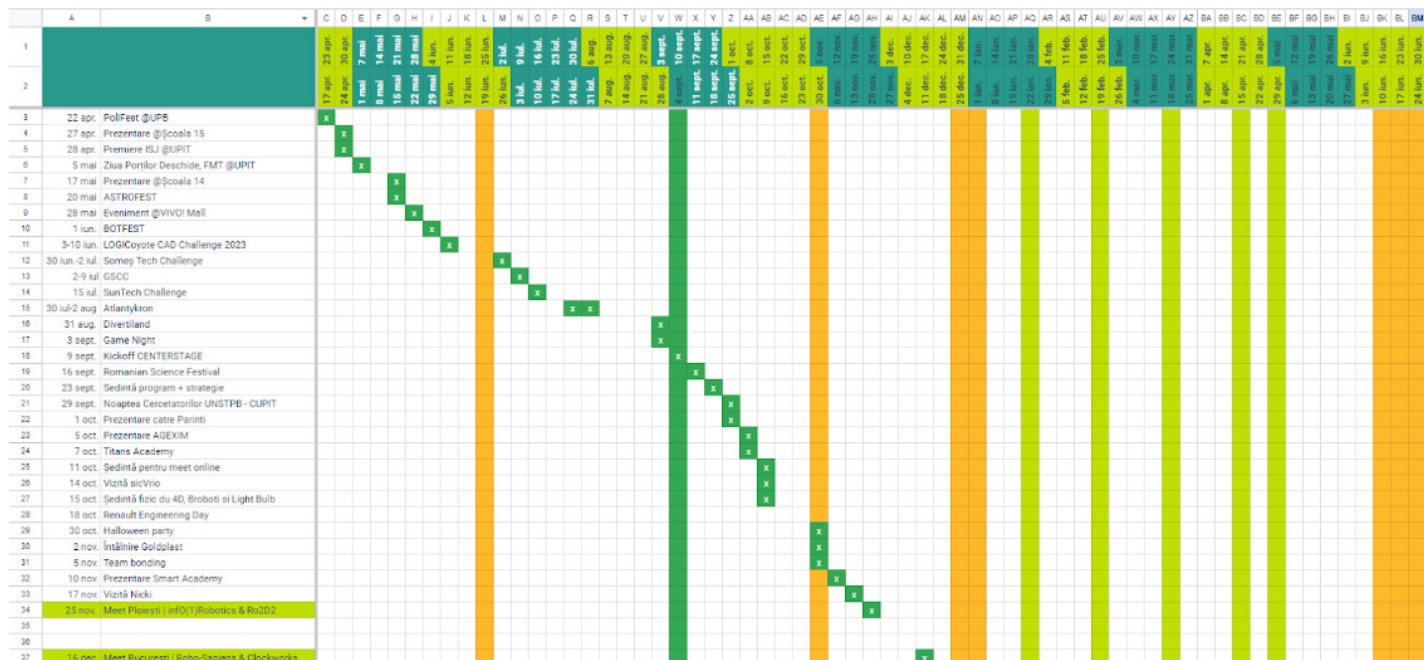
Pentru a putea fi **consecvenți**, a evalua **obiectiv** și realist activitățile deja desfășurate și rezultatele acestora, respectiv a contura scopuri și demersuri viitoare, trebuie să avem o **organizare optimă**, niște **reguli de conduită** interne bine definite și o coerență în viziune și acțiuni: de la modul în care sunt atribuite și **asumate task**-urile, cum sunt planificate în **timp** și cum sunt încorporate în sarcinile următoare ale echipei, toate trebuie să fie realizate cu simț de **răspundere**, **disciplină** și o **atmosferă** destinsă, pozitivă.

Weekly Highlights:

Una dintre metodele de organizare implementate anul acesta este **Weekly Highlights**, cu ajutorul căreia reușim să avem acces în **timp real** la toate procesele care se desfășoară în echipă, indiferent de **departament** sau **responsabili**. Astfel, sintetizăm progresul individual și colectiv, consemnăm contribuția noastră și etapele predecesoare și observăm **dinamica** fiecărei activități.

Avem un document în **Google Drive**, divizat în **sheet**-uri corespunzătoare fiecărui membru, respectiv **echipei** ca întreg, organizate **pe zile**, în care notăm prezența fizică la **hub**, pentru a ne sincroniza cu **sesiunile de lucru** la laborator, **evenimentele** non-tehnice, respectiv evoluția diferitelor sarcini.





Exemplu planificare Season Timeline - Anual

Main role & support – Shadowing & Role transfer.

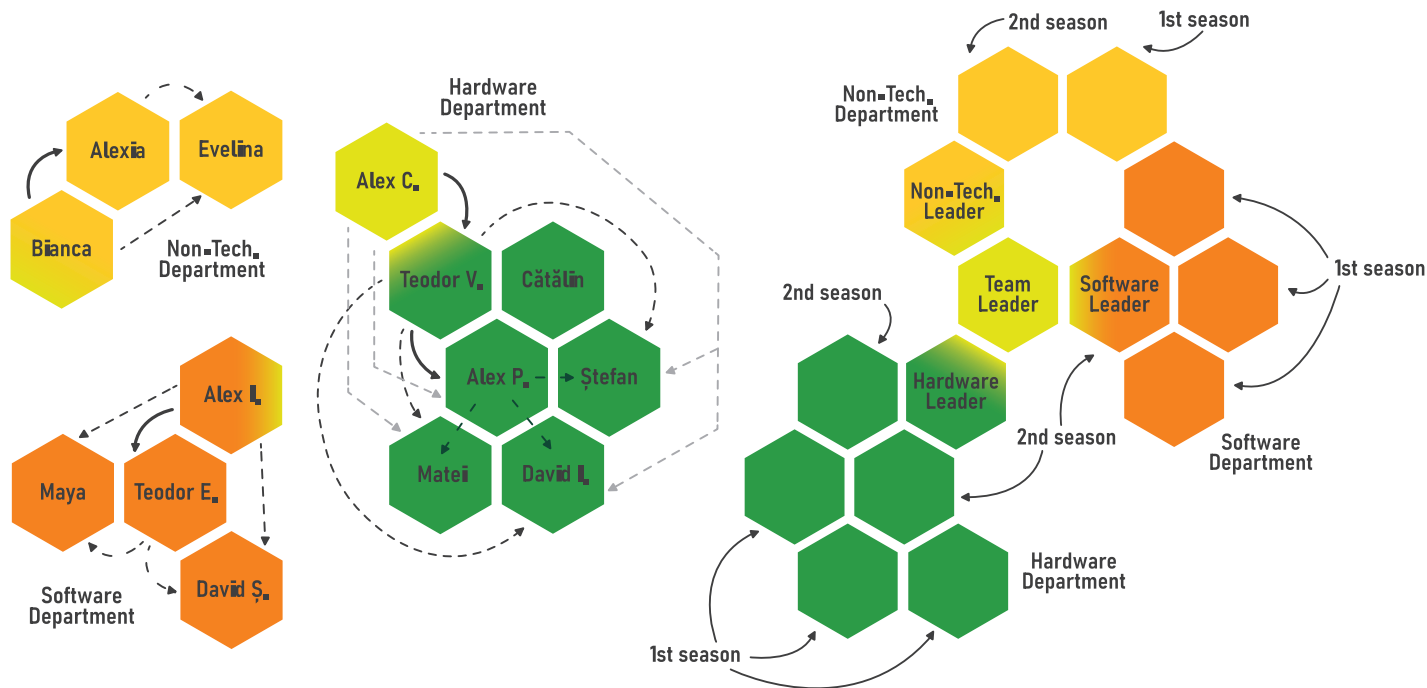
Ca o echipă să funcționeze ca un întreg, fiecare membru trebuie să își realizeze **sarcinile proprii**, specifice (de exemplu, persoanele din departamentul Software asigură programarea robotului, cu sarcinile aferente acestuia) cu **implicare totală**, dar și să se organizeze în așa fel încât toți să aibă pe cineva care să le fie **varianta de backup**.

Practic, am conceput un **sistem de roluri** care să ne permită întotdeauna să **continuăm** sarcinile de lucru, indiferent de stadiul în care se află, de către **cel puțin o altă persoană** în afara celei care este responsabilul (ceilalți se numesc *Support* pentru activitatea respectivă). De asemenea, un membru își alege departamentele în care activează ca **pion principal**, respectiv cele în care este *Support*, pe lângă activitățile propriu-zise care se aleg în funcție de volumul de muncă și de disponibilitate, deoarece promovăm contribuția pe diverse departamente.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
		3D Design / 3D Printing	Mechanics	Programming	Technical Writer	PR / Marketing / Events / Social Media	Design / Media	Finance
		8	7	4	5	4	3	1
1	Alex C.	x	x		o			
2	Bianca				x	x	x	o
3	Teo V	x	x					
4	Alex I.			x				
5	Teo E.			x				
6	Maya			x	o	o		
7	David Ș.	o		x	o			
8	Alex P.	x	x					
9	Ștefan	x	x					
10	David I.	x	x					
11	Matei	x	x					
12	Cătălin	x	x					
13	Alexia				o	x	x	
14	Eva					x	x	
15								

Repartizare roluri

Astfel, pentru că anul acesta trecem printr-o **tranziție** de la majoritar **veterani** la preponderent **noi membri**/voluntari, prin acest procedeu de *Support*, pe care îl corelăm pentru cei noi și cu **Shadowing**, realizăm **transferul de sarcini**, **skill-uri** și experiențe, într-un mod cât mai lin, cât mai facil. De asemenea, acesta ne ajută să avem o fluiditate în gândire, care ne permite să evaluăm obiectiv și rezultatele generațiilor anterioare, pentru a progresa.



Structură echipă - Role transfer și colaborarea departamentelor

Ședințe:

Deși nu par atât de importante pentru buna funcționare a echipei, toate **ședințele săptămânale** și cele **extra** (fie specifice fiecărui departament, fie tot generale), care sunt programate în funcție de **dinamica** activităților noastre și a parametrilor de pe parcurs, sunt de fapt fundația planificării și a organizării noastre, întrucât acestea sunt primii pași în comunicare, analizare și rezolvare sau în formarea celorlalte documente de care ne folosim (**Season Timeline, Weekly Highlights** etc.).

Pentru a putea să ne **îmbunătățim** constant, să minimizăm timpii de așteptare sau să găsim soluții cât mai rapide pentru problemele apărute pe parcurs, avem ședințe săptămânale (duminica) cu **toată echipa** (mentori, membri, voluntari), care se desfășoară în funcție de o **listă cu subiecte** de discuție realizată în prealabil pe parcursul săptămânii. O folosim ca un **ghid organizatoric** și, în același timp, dă contur **minutei**, pe care o realizăm fără excepție și cu simț de răspundere, tocmai pentru că ea conține toate problemele, ideile și **update-urile** din ultimele șapte zile, utilizate ulterior de restul metodelor.



Ședință 12 nov. 2023

1. Meet #1: ZILELE ROBOTICII #2

- CÂND? Sâmbătă, 25 noiembrie
- UNDE? Pitești
- CE? / CUM? / CINE? (și CÂND?)
 - a. Program și actualizare listă (7 membri + 1 mentor) - Alex C.
 - b. Robot. Colanțare Robot - Eve
 - c. Stand
 - i. Sticker QR Code Roll-up - Alex C.
 - ii. 2 Roll-up-uri (Echipă mic și Sponsor)
 - iii. Față de masă (material de stes) - dimensiuni Marius / design Bianca
 - iv. Promotional - avem de toate
 - v. Checklist cu ce luăm (Tehnic - Alex P., Non-Tehnic - Maya)
 - d. Nucleu (7 membri)
 - i. Driver: Alex C., Teo V.
 - ii. Coach: Alex I.
 - iii. Human Player: Alex P.
 - iv. Software Support: Teo E.
 - v. Stand: Bianca, Alexia
 - e. Echipa extinsă (5 membri): Maya, Eve, Ștefan, David I., Matei
 - f. Transport

Mașina	Șofer	Pasager 1	Pasager 2	Pasager 3	Pasager 4	Portajaj
1	Marius	Monica	Alex C.	Alex I.	Teo E.	Robot
2	Ema	Tibi	Bianca	David S.	Matei	Restul
3	Livia	Iulia	Teo V.	Alex P.	Ștefan	
4	Andrei	Lorela	Maya	Alexia	Eve	

2. Proiect „Godmother”

- CÂND? Marți, 19 decembrie
- UNDE? Topoloveni (L.T.M. și fabrica Gold Plast)
- CE? / CUM? / CINE? (și CÂND?)
 - a. Robot v2
 - i. Hardware: axuri hexagonale, roți dințate V 3D - Ștefan, David I, Matei - 19 noiembrie
 - ii. Software - Maya, David S - 3 decembrie
 - b. Backdrop - 19 noiembrie
 - c. Topoloveni
 - i. Licul Teoretic „Jon Mihalache” Topoloveni (19 decembrie, Interviu orar 10:00 - 13:00)
 - ii. Contact: Laura Flores 0745 235 665 (profesoară de Informatică) / Fugutin 0765 244 079 (profesor de Matematică)
 - iii. Vizită Goldplast (2024)
 - d. Costești
 - i. Licul Teoretic: Costești (2024)
 - ii. Contact: Albu Camelia 0728 085 701 (profesoară de Informatică)
- Eveniment cu Sponsor
 - a. Organizare - Alexia / Eve - shadowing - Codrut
 - i. Invitații
 - ii. Brad
 - iii. Căsoari
- Organizare HIDE & MEET - Pitești
 - a. Organizare
 - b. Roluri Voluntari
 - c. Arbitrii
- Voluntari

Exemplu listă subiecte ședință

Google Workspace:

Pentru noi, transparența este esențială, astfel încât **Google Workspace** constituie un mediu optim de lucru. Suita de aplicații precum **Google Drive, Google Meet, Google Docs, Google Sheets, Google Forms** și **Gmail** ne ajută să rămânem conectați la activitățile celorlalți membri, toți cei 14 utilizând constant aceste instrumente *online*, la fel și mentorii. Ne oferă **mobilitate**, eficiență și o infrastructură optimă, pe lungă durată.



Google Workspace



Astfel, precum în **OnShape** (aplicația pe care o folosim pentru **proiectarea 3D**), mai mulți membri pot lucra **simultan** la un proiect, beneficiind de actualizări în timp real, totodată gestionând fiecare versiune anterioară a acestuia. Ulterior, în Drive-ul comun al echipei -**HighFive Robotics**-, întreaga comunitate creată intern poate accesa **arhiva tuturor sezonelor**, întrucât am implementat această metodă încă de la înființarea echipei, iar fiecare dintre noi stochează **majoritatea fișierelor** necesare (de la caiete tehnice, conținuturi grafice pentru identitatea vizuală, resurse pentru voluntari, videoclipuri, poze, buget și alte documente organizatorice) în *foldere* bine organizate.

Google Workspace - Drive comun - Foldere principale

Google Workspace - Drive comun - Sezon CENTERSTAGE - Foldere principale



BETTER TOGETHER

Aprilie 2023 - Martie 2024



Introducere:

Competiția **FIRST® Tech Challenge** este mai mult decât un concurs, este vorba despre oameni, care reușesc să atingă imposibilul, dacă acționează cu **Gracious Professionalism** și **Coopertition** (cum spune și fondatorul Dean Kamen, „**FIRST® is More Than Robots. The robots are a vehicle for students to learn important life skills. Kids often come in not knowing what to expect – of the program nor of themselves. They leave, even after the first season, with a vision, with confidence, and with a sense that they can create their own future.**”), iar noi, toți membrii echipelor de FTC România, ne-am construit o **mentalitate** după aceste valori.

De aceea, pe întreg parcursul sezonului, încercăm să ne structurăm activitățile în așa fel încât să îmbinăm sesiunile de lucru și evenimentele cu activități de tip **teambuilding** la nivel intern și, de asemenea, cu alte echipe.

TehnoZ #15972 - în drumul spre World Championship POWERPLAY:



Tocmai pentru că și noi ne dorim să punem Piteștiul, și mai presus, România, pe **harta mondială a roboticii**, ne-am dorit să fim alături, pe cât posibil, de prietenii noștri de la echipa **TehnoZ #15972**, în această performanță remarcabilă - participarea la **Campionatul Mondial din Houston, Texas, Statele Unite ale Americii**.



În data de **17 martie 2023**, împreună cu **Consiliul Școlar al Elevilor Colegiului „Național Zinca Golescu”**, aceștia au organizat un eveniment de strângere de fonduri la **Filarmonica Pitești**, cu momente artistice, la care am participat, în postură de susținători. De asemenea, în data de **10 aprilie**, am reușit să dăm contur, în incinta *hub*-ului nostru, unei sesiuni de *practice* cu aceștia și **4D Robotics #18160**, pentru a îi ajuta să simuleze un ultim mediu competițional înainte de Mondiale, în care să își perfecționeze strategia și să anticipeze potențialele impedimente.

Premiere de către ISJ Argeș:



Robotica argeșeană, atât la nivel de **FTC**, cât și de **FLL**, reușește anual să facă din regiune și din întreaga țară un epicentru al competițiilor educaționale din domeniul **STEAM**. Astfel în data de **28 aprilie**, în cadrul unui eveniment organizat de **Instituția Prefectului - județul Argeș**, echipele de robotică au fost invitate de **Universitatea din Pitești** pentru a li se recunoaște **contribuția** valoroasă în această sferă de activitate (soldată cu rezultate zonale, naționale, respectiv internaționale).

După o serie de meciuri amicale și de dialoguri între elevi, mentori și oficiali, **doamna Președinte Interimar al Senatului României, Alina Gorghiu, domnul Ministru al Cercetării, Inovării și Digitalizării, Sebastian Burduja, și domnul Prefect al Județului Argeș, Radu Perianu**, au premiat participanții: **HighFive Robotics, 4D Robotics #18160, Broboți #19176, RoboDac Dacia #19130, TECHNO-MAISTER #19151, TehnoZ #15972, TehnoZ Junior #19072, V.V. Robots #19116, WATT's UP #16166**, respectiv **ARRA, STEM Kids, TehnoZ Lightning Bolts**.

Robotica argeșeană: performanță în 2023 cu **12** echipe din programele **FIRST®**





Teambuilding-uri:

Pe parcursul acestui sezon, am încercat periodic să desfășurăm activități care să ne **consolideze** ca echipă, atât în cadrul, cât și în afara mediului competițional. Acestea să ne ajute să ne **înțelegem** mai bine perspectivele, atuurile și lucrurile care pot fi îmbunătățite, dar și să descoperim dimanica individuală dintr-un colectiv.



- Am organizat o serie de **Game Nights** la hub (**17 iunie, 3 septembrie, 30 octombrie, 24 februarie**), în care am jucat *board games* și jocuri pe consolă;
- Am fost la **cinema** (unde am vizionat filmele „Spider-Man: Beyond the Spider-Verse” - **15 iunie**, „Oppenheimer” - **24 iulie**, „Barbie” - **18 august**, „The Nun II” - **6 septembrie**, „A Haunting in Venice” - **23 septembrie**);
- Am mers la **concertul** trupei unui fost voluntar, din cadrul festivalului **RebelX**, urmat de meciuri de fotbal în parcul Lunca Argeșului (**8 iulie**);
- Ne-am **jucat** tenis de masă, fotbal (cu prietenii de la TehnoZ #15972), biliard, am mers în parc după sesiunile de lucru de la laborator;
- Am fost la **Divertiland** (**31 august**);
- Pregătitoare experienței inedite de la **Atlantykron**, am campat pentru o seară acasă la unul dintre membri (**8-9 iulie**);
- După **International University Fair Romania** am fost la un **Escape Room** (**1 octombrie**);
- Am fost de sărbători la **Casa Miței Biciclista** din București (**16 decembrie**).

Bucharest Twin Cup:

Bucharest Twin Cup este prima competiție de tip FTC internațională din Europa, în cadrul căreia **alianțe prestabilite** de câte două echipe se înscriu într-un format diferit de cel clasic al **FIRST® Tech Challenge**. Desfășurat pe durata a 3 zile, concursul promovează **colaborarea** dintre echipe, conturarea unei **strategii** optime, cu resurse duble față de cele cu care ne-am obișnuit, dar și **optimizarea** post-sezonală a roboților.

Deși nu am participat în postură de concurenți, ne-am dorit să **susținem** comunitatea liceenilor roboticieni și, în data de **12 august**, am organizat un **teambuilding** care să ne permită, de asemenea, să interacționăm și cu echipele venite din toate colțurile țării, reușind să ne conectăm, chiar și pe perioada vacanței de vară, și cu atmosfera competițională specifică.



Aflat la a **31-a ediție**, International University Fair este cel mai mare **eveniment educațional din Europa de Sud-Est**, în care sunt implicați anual **peste 26.000 de vizitatori** (studenți, elevi și părinți), ce intră în universul a **peste 100 de unități** de top din **20 de domenii** de activitate, reprezentante a **12 țări**.

International University Fair Romania:

În data de **1 octombrie**, membrii echipei din **clasele a 11-a și a 12-a** au participat la București la unul dintre evenimentele din **gama IUF**, pentru a se familiariza cu diverse **oferte educaționale**, atât din țară, cât și din alte state europene, pentru a primi sfaturi de la **consilieri** specializați în legătură cu departamentele spre care consideră că ar putea să se îndrepte sau pentru a interacționa cu alți tineri ori cu experți (prin intermediul dialogurilor de la standuri ori la conferințe).

De asemenea, spiritul **FIRST®** și-a făcut simțită prezența și în acest cadru, deoarece ne-am întâlnit cu echipele ploieștene **Info(1)Robotics #15993** și **Eastern Foxes #19098**, participante din postura de atelier.

Evenimentul a fost unul cu un **impact** vizibil asupra generațiilor tinere, fiind, de asemenea, **mediatizat** la nivel național, de postul de televiziune **Antena 3**, care a luat **interviu membrilor** cu privire la oportunitățile academice deschise de rezultatele în competiția **FIRST® Tech Challenge**.



Halloween:

Cu ocazia **Halloween**-ului, anul acesta, în data de **30 octombrie**, am organizat la hub încă o ediție de **game night**: de la numeroase **board games** și jocuri pe consolă, jucate deopotrivă și cu mentorii, până la obiceiurile caracteristice acestei sărbători (**sculptatul** dovlecilor sau **costumatul** în personaje ori creaturi adecvate tematicii), seara a **consolidat fundația echipei**, și anume relațiile dintre membrii, în afara mediului competițional.

STEAM Out Loud - Nicki în laboratorul nostru:



Nicki Popescu

Nicki este un băiat de 10 ani din Pitești care, recent, a intrat în domeniul muzicii și al divertismentului. În același timp, el este cea mai tânără gazdă de podcast din România. Dar, înainte de orice, este pasionat de robotică. A făcut parte dintr-o echipă de FLL și își dorește ca în viitor să devină membru al echipei noastre.

Datorită colaborării cu studioul de producție muzicală **SICVRIO**, am avut ocazia să îl cunoaștem pe **Nicki**, un băiat de 10 ani din Pitești, pasionat de robotică, pe lângă activitatea sa din industria muzicală. În urma dialogului avut atunci cu el, ne-am dorit să-l ajutăm să-și cultive **creativitatea**, să-și satisfacă curiozitatea vis-a-vis de domeniile tehnice și să-l introducem, astfel, în echipă, întrucât încă de la primul contact ne-a explicat cât de interesantă și se pare activitatea noastră și faptul că vrea ca în viitor să facă parte din HighFive Robotics.

Pe **17 noiembrie, 20 și 21 februarie** l-am invitat la *hub*, pentru a vedea concret cum funcționăm și ce se întâmplă în spatele cortinei: cum se proiectează, **construiește și programează** un robot sau cum reușește echipa să devină un bun ambasador al spiritului **FIRST®** și al domeniilor **STEAM**.



Christmas Cookies & Shortbread:

Ca tradiție de **Crăciun**, complementar evenimentului dedicat **sponsorilor**, echipa dă contur unei serii în care prepară și, ulterior, decorează, **fursecuri** și **turtă dulce** pentru invitați. Începută anul trecut, această activitate cu specific **gastronomic** sezonal constituie o modalitate relaxantă de a explora și alte zone practice, alte *skill-uri*, de a da curs **creativității** și de a petrece timp de calitate de sărbători cu membrii și mentorii.



Târgul de Crăciun - Colegiul Național Ion C. Brătianu: 

Prin campania „Împună pentru școala noastră”, Narada mobilizează comunitățile din jurul a **60 de școli** din România, în sprijinul a **30 de mii de elevi**. Fondurile sunt strânse pentru a rezolva urgențele educaționale și de **infrastructură**. Târgul CNICB se află la cea de a doua ediție.

Este **al doilea an** în care asociația **Narada** ne-a selectat liceul pentru a fi parte din proiectul „Împună pentru școala noastră”. Astfel, drept ambasadori **FIRST®**, ne-am implicat în strângerea de fonduri prin activități specifice ariei **STEAM** - vizitatorii târgului au putut descoperi ce înseamnă să fii **Driver** al sezonului **CENTERSTAGE**, în schimbul unei donații minime.

Evenimentul a fost frecventat de **peste 500 de copii și părinți**, care au putut alege din mai multe **activități** și **produse**. Fondurile finale strânse au fost în valoare de **47.158 de lei**, bani ce urmează a fi **dublați** de asociație și folosiți în achiziționarea de **panouri fotovoltaice**.

Echipa noastră a reușit să contribuie prin suma de **300 de lei** și, pe lângă activitatea practică, am avut oportunitatea de a le vorbi copiilor despre competiția **FIRST® Tech Challenge** și de ai încuraja să descopere domeniile **STEAM** prin robotică.



Am ajutat la strângerea a 47.158 de lei pentru ecologizarea liceului!

Practice cu WATT's UP #16166, 4D-ROBOTICS #18160



Este important să rămânem conectați cu celelalte echipe, să stabilim legături durabile și să învățăm unii de la ceilalți, evoluând împreună și solidificând relațiile dintre tinerii pasionați de domeniile **STEAM** din regiune. Astfel, pentru a face un schimb de idei despre noul sezon competițional și a ne evalua obiectiv performanța și strategia, am organizat întâlniri cu alte echipe argeșene, atât înainte de Regionala #1, cât și de Națională.

În perioada **6-7 ianuarie**, alături de echipele **WATT's UP#16166** și **4D Robotics #18160**, am desfășurat sesiuni de antrenamente pentru a ne testa și dezvolta competențele în cadrul *Drive Team*-ului. Am invitat WATT's UP la hub-ul nostru, urmând ca, la rândul nostru, să fim invitați de cei de la 4D-ROBOTICS.

În cele două zile am dat meciuri de *practice* în vederea analizei și îmbunătățirii abilității de comunicare și execuție dintre *driveri*, *coach* și *human player*. Totuși, a fost mai mult decât o întâlnire tehnică: am purtat discuții informale și am petrecut timp de calitate împreună. Această activitate a fost ca o ieșire din cotidian, având ca rezultat îmbunătățirea modului nostru de lucru.



Voluntari la Iași - CyLiis #19043, Peppers #19044 și RoSophia #21455:



Spiritul **FIRST®** unește comunități de tineri din întreaga lume sub un scop comun, creând conexiuni pe termen lung și experiențe care ne dezvoltă din toate perspectivele: la nivel de responsabilitate, cunoștințe, abilități și interacțiuni sociale. Astfel, în data de **3 februarie 2024**, patru membri ai echipei și-au dorit să se implice, din postura de voluntari (doi Referee, un Queuer și un MC) la League Meet-ul organizat de echipele **CyLiis #19043, Peppers #19044 și RoSophia #21455**, cel are a și încheiat perioada League Meet-urilor de anul acesta.

Evenimentul a avut un impact amplu asupra **Regionalei #4 - Iași**, fiindcă au participat **32 de echipe** din 16 orașe, ajungând, astfel, să fie cea mai mare competiție oficială predecesoare etapelor zonale din țară, cu **48 de meciuri** de calificări, peste **275 de persoane** și o atmosferă intensă specifică valorilor FTC.



Podcast-ul „Brave Around The World” - La invitația echipei BraveBots #19141:

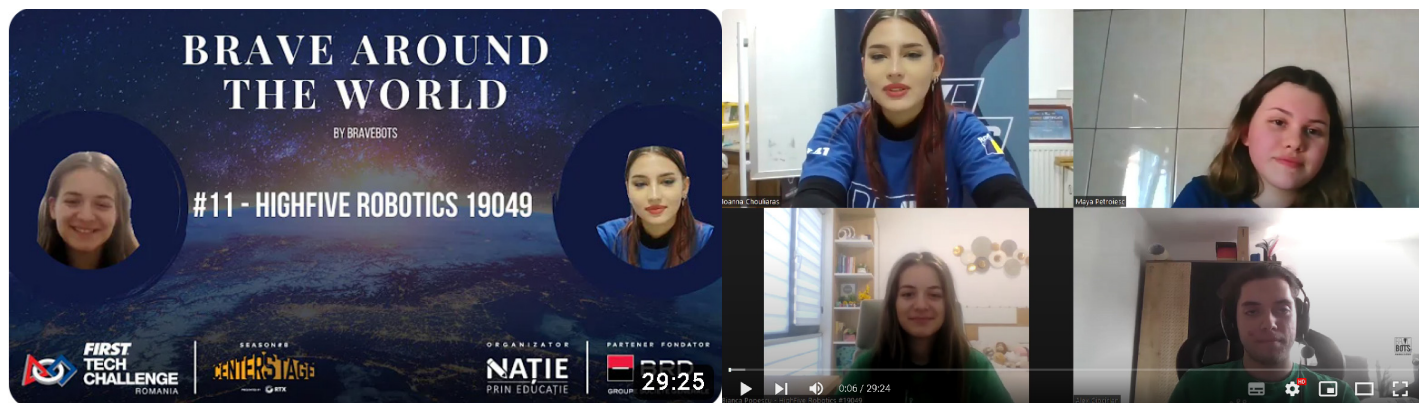


Pentru a putea rămâne **conectați** cu celelalte echipe, a evolua împreună și a maximiza rezultatele propagării domeniilor STEAM în medii cât mai diverse (la nivel geografic sau social), **colaborarea** dintre roboticieni este esențială, astfel încât a fost o plăcere să răspundem invitației echipei **BraveBots #19141** de a participa la sezonul al doilea, în

episodul șapte, al **podcast**-ului lor, „**Brave Around The World**”. Am avut oportunitatea de a discuta deschis cu aceștia despre parcursurile noastre competiționale, metodele de organizare, proiecte și sfaturi reciproce, dar și despre teme de actualitate, de interes general, precum inteligența artificială ori automatizarea industrială.

Experiența dialogului cu echipa BraveBots a fost o sursă de inspirație, de noi alternative și idei, reușind să contribuie la un proiect cu 14 echipe din peste 8 țări (din Europa, America de Nord, America de Sud, Asia și Africa), prin care să minimizăm barierele demografice ale roboticii.

Cel mai vizionat episod al sezonului <3



Podcast-ul „Auzi?... by Nicki” - La invitația echipei SICVRIO:

Tema acestui sezon, **fuziunea dintre artă și tehnologie**, ne-a oferit oportunitatea de a ne dezvolta latura non-tehnică și spontană, alături de noii noștri parteneri, studioul de creație muzicală **SICVRIO**, prin intermediul a mai multor proiecte, unul dintre acestea fiind participarea, din postura de invitați, la cel de al nouălea episod al primului sezon din **podcastul „Auzi?...”**, susținut de **Nicki Popescu**.

Elementul **inedit** al acestuia a fost tocmai perspectiva cu care am venit, fiind cei mai tineri invitați și, totodată, pasionați de un domeniu diferit de cel pur beletristic. Întrebările și provocările aduse de *host*, prietenul nostru Nicki, ne-au determinat să ne **depășim zona de confort**, să contribuim la o atmosferă dinamică, destinsă, în care robotica și fenomenul **FIRST®** să-și găsească un loc aparte în **contextul artei**, al pasiunii și al curajului de a face posibile scopurile în care crezi. Interacțiunea cu **cea mai tânără gazdă a unui podcast oficial în România** ne-a îndemnat să le împărtășim ascultătorilor (care fac parte din categorii de public cu care nu avem ocazia de a colabora de obicei) experiențele noastre, ca membri, respectiv ca echipă, mecanismele din spatele roboticii educaționale și, în definitiv, o parte din parcursul nostru ca nucleul HighFive Robotics.

Aceste tipuri de activități consolidează conexiunile pe care le realizăm cu oamenii care ne sunt aproape, cu cei pe care îi impactăm indirect și ne oferă șansa să creștem pe latura de **soft skills**, crucială pentru evoluția în competiție.



Voluntari la București - Ro2D2 #17962 și Eastern Foxes #19098:



În spiritul competiției, ne-am dorit să **continuăm acțiunile de voluntariat** în cadrul evenimentelor demonstrative din țară, astfel încât, în data de **2 martie**, unul dintre membrii echipei a participat în calitate de **Head Referee** la demo-ul organizat de echipele ploieștene **R02D2 #17962** și **Eastern Foxes #19098**, la București. Experiența a fost una inedită pentru noi, iar interacțiunea cu cele **12 echipe** ne-a apropiat și mai mult de comunitatea tinerilor roboticieni.



Voluntari Junior MC cu Nație Prin Educație la Regionala #1:

Tot pentru e putea fi mai aproape de comunitatea FIRST din țară, de echipele din regiune și de voluntarii **Nație Prin Educație**, unul dintre membrii echipei a devenit Junior MC la **Regionala #1**.



HighFive around the world - Mentorat/Asistat de echipe:

Experiența este cea care are un impact exponențial în evoluția echipelor de FTC, deoarece prin încercare și greșeală, acestea reușesc să învețe, iar interacțiunea, mai ales din postura de rookies, catalizează etape și ajută la un parcurs ascendent.

Next Steps:

Dupa etapa Națională urmează să ne reluăm activitatea și să sprijinim echipele - atât din punct de vedere tehnic, cât și non-tehnic: **Battle Bots #20152**, Chalfont, Pennsylvania; **SESI FTCAMB #16049**, Maceio, Brazilia; **Wolves Robotics #5189**, San Antonio, Texas; **Equipe SESI SENAI Ceara 1 #23500**, Fortaleza, Brazilia; **PID #24670**, Almaty, Kazahstan; **Kcell Tech #24804**, Astana, Kazahstan; DeGreeS of Freedom, Maryland Heights, Missouri.

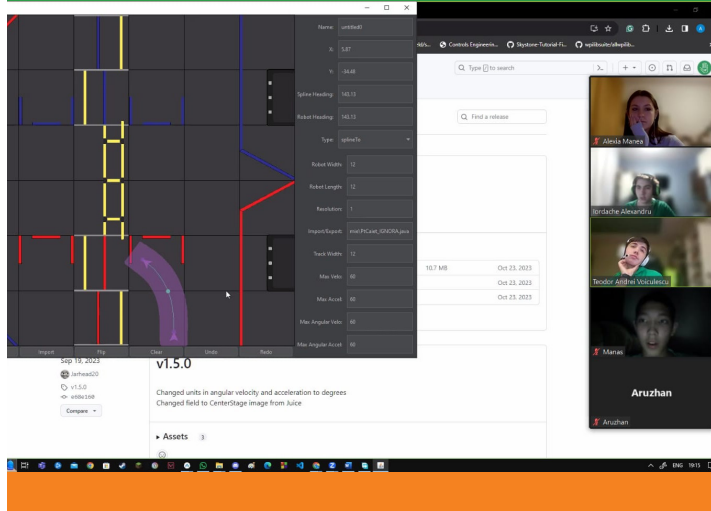
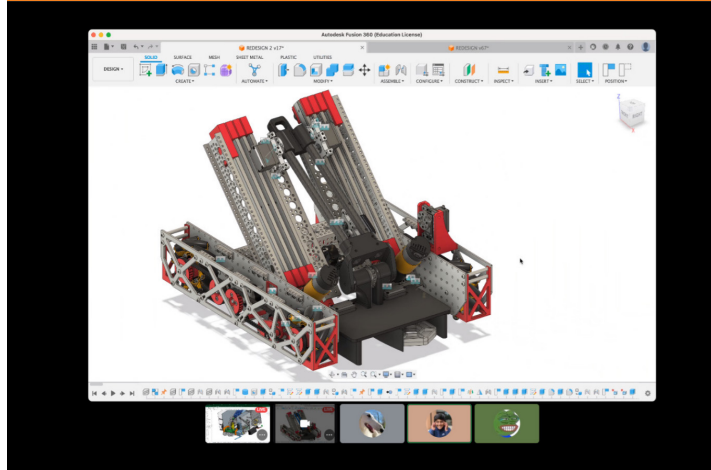
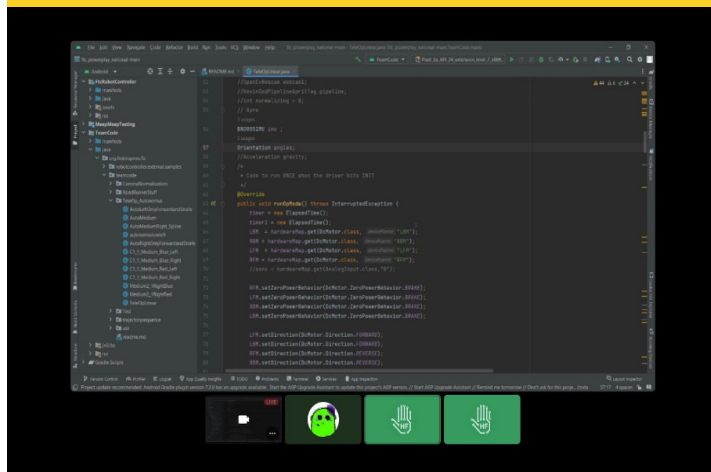
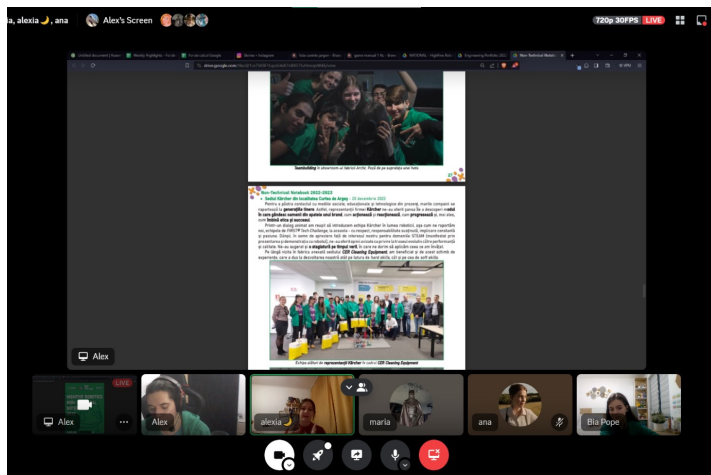
4 dintre echipele asistate/mentorate:

Astfel, în data de **13 octombrie**, am făcut, la inițiativa lor, primii pași în mentorarea echipei **CyberLIS76, din Panciu, Vrancea**. Aceștia ne-au solicitat preponderent sfaturi non-tehnice și, în consecință, am răspuns curiozităților și nelămuririlor lor, am analizat caietele noastre (Portofoliul, Caietul Non-Tehnic și, de asemenea, cel Tehnic) de sezonul trecut, activitățile prestate de ei în perioada Off Season și cea pe care noi am realizat-o pe parcursul POWERPLAY. Le-am explicat perspectiva noastră în raport cu scopul competiției, cu strategia pe care să o abordeze ca echipă nouă, precum și parcursul concret al zilelor de competiție, însoțit de sfaturi și observații de anul trecut.

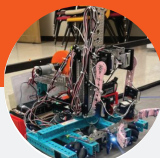
Din considerente tehnice, am avut ocazia să ajutăm, în data de **11 iulie**, echipa **The Dropouts #4921, din Lubbock, Texas**, cu soluții pentru programarea robotului lor. Am discutat, mai întâi, mecanismele și algoritmi (de exemplu, Field Centric) pe care aceștia doreau să îi utilizeze atât pentru îmbunătățirea performanței din sezonul POWERPLAY, cât și pentru a pregăti o bază stabilă pentru noua misiune din CENTERSTAGE. Dialogul a fost unul productiv, captivant, oferind noi perspective atât nouă, în calitate de mentori, cât și noilor noștri prieteni.

De asemenea, în data de **24 decembrie**, am ajutat echipa **Verge #23250 din Wildwood, Missouri**, pentru a putea să concureze după vacanța de iarnă la al patrulea League Meet cu o versiune și mai performantă de robot. De la principiile și ideile pe care noi le-am implementat în realizarea subansamblurilor roboților de competiție, adaptarea acestora la ceea ce deja au construit (sistem de colectare și manipulare a pixelilor) și până la alte variante și optimizări care pot fi făcute pentru planurile pe care ei deja și le-au conturat. Interacțiunea cu aceștia ne-a determinat să fim și mai conectați la lumea și viziunea internațională FIRST.

În data de **13 februarie** am intrat pe Google Meet pentru a asista echipa **Queue #24443 din Almaty, Kazakhstan**. Centrul de interes al discuției a fost evoluția robotului din punct de vedere al programării. Le-am explicat cum să implementeze biblioteca Roadrunner, le-am prezentat Control Award Submission și portofoliul nostru (resurse pe care le-am trimis mai departe către echipă), urmând să le oferim feedback pentru materialele lor aferente.




The Dropouts
#4921




- Sezon: al 14-lea;
- Despre: Lubbock, Texas, USA;
- Mentorat: software;

CyberLIS76
#23161




- Sezon: primul;
- Despre: Panciu, Vrancea, Romania;
- Mentorat: non-tehnic;

Verge
#23250



- Sezon: primul;
- Despre: Wildwood, Missouri, USA;
- Mentorat: hardware;

Queue
#24443



- Sezon: primul;
- Despre: Almatî, Almatî, Kazahstan;
- Mentorat: mixt;

Redstone
#24749



- Sezon: primul;
- Despre: Almatî, Almatî, Kazahstan;
- Mentorat: hardware;

Am asistat/mentorat 5 echipe de FTC din România, USA și Kazahstan. Le-am oferit ajutorul pe non-tehnic, software și hardware

Ne bucurăm pentru succesul echipelor cu care am interacționat sezonul acesta!!

The Dropouts - Think Award 3rd Place

CyberLIS76 - Think Award Winner

Verge - Connect Award Winner

Queue - Connect Award Winner

Redstone - Connect Award 3rd Place

Valorile echipei:

Datorită competiției, a atmosferei și a oamenilor pe care i-am cunoscut prin intermediul acestui proiect, fiecare dintre noi și-a modelat, involuntar, gândirea, comportamentul și acțiunile după spiritul *FIRST®*, **Gracious Professionalism** și **Coopertition**, însușindu-ne motto-ul **BETTER TOGETHER**, chair titlul acestui capitol. De asemenea, atât în viața cotidiană, cât și ca echipă de robotică, ne ghidăm după o serie de principii și subprincipii:

1. Responsabilitate individuală și colectivă:

- Care este forma de încredere primară într-o echipă? - Ca fiecare să-și îndeplinească cu responsabilitate propriile task-uri;
- Viteza unui tren nu este dată de locomotivă, ci de ultimul vagon;

2. Încredere reciprocă:

- O echipă fără încredere nu este o echipă, ci doar o colecție de persoane.

3. Adaptabilitate și învățare continuă:

- Învățăm să învățăm.
- *Fail fast, learn fast(er)* - Eric Ries, în lucrarea sa publicată în 2011, *The Lean Startup*
- *In theory, theory and practice are the same. But in practice, they are not* - Albert Einstein

4. Comunicare deschisă și eficientă:

- *O comunicare eficientă este puntea dintre cunoaștere și înțelegere* - Brian Tracy



* Majoritatea principiilor sunt preluate din surse publice cărora nu li se cunoaște cu exactitate originea, prin urmare, nu ne asumăm dreptul de autor pentru acestea.

5. Lucru în echipă:

- *Echipa nu este despre indivizi care reușesc. Echipa este despre indivizi care reușesc împreună - Vince Lombardi*



- H** - Hotărâtă
I - Independentă
G - Gracious
H - Harnică
F - Flexibilă
I - Ingenioasă
V - Versatilă
E - Empatică

R - Responsabilă
O - Obiectivă
B - Bună
O - Onestă
T - Transparentă
I - Inițitoare
C - Conectată
S - Solidară

Mulțumiri:

Cum bine știți, reușitele se datorează, întotdeauna, unui cumul de factori: **efort individual**, **context**, dar, cel mai important, **oamenii care te susțin**. În ceea ce privește evoluția echipei noastre, ea a fost posibilă doar prin **colaborare**, **pasiune**, **bunăvoință**, **implicare** și **conexiune**. Astfel, măcar la nivel simbolic, vrem să ne exprimăm **gratitudinea** tuturor celor care ne-au fost alături, care s-au implicat afectiv, care ne-au îndemnat să ne depășim limitele pe zi ce trece, care, deși nu pare mereu ușor, ne-au dat imboldul de a ne ridica și de a înfrunta noi provocări și care, în perspectivă macroscopică, ne-au format ca **OAMENI MARI**.

- Mulțumim **mentorilor** noștri - **Emanuel, Marius și Tibi** - pentru că ne inspiră în fiecare zi, se implică din suflet în tot ce facem, ne-au învățat cu adevărat ce este o echipă, ce este un om mare și ne privesc de departe, cu afecțiune și mândrie pe fiecare în parte, cum creștem lângă ei!
- Mulțumim **sponsorilor** - **Kranz Eurocenter, AD Garage, Delta Invest, AGEXIM, Lupa GPS, Smart Academy of Languages, Gold Plast, CTS, Docentris, Eltra Logis, AMAT** - și partenerilor noștri - **Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București - Centrul Universitar Pitești, VIVO! Pitești, SICVRIO și Princon** - pentru încrederea pe care ne-o oferă, generozitate și motivația pe care o reprezintă!
- Mulțumim echipelor **4D-Robotics #18160, Broboți #19176 și Light Bulb Robotics #23203** care au fost co-organiza-tori de excepție la **League Meet-ul HIDE & MEET** și ne-au arătat că performanța argeșeană nu are limite!
- Mulțumim echipei **VECTRON #17873** pentru organizarea evenimentului Off season **Someș Tech Challenge!**



- Mulțumim echipelor **ABS0-TECH #19068** și **TITANS #19055** întrucât ne-au oferit șansa de a face parte din alianța lor la **Someș Tech Challenge!**
- Mulțumim echipelor **TehnoZ #15972** și **TehnoZ Junior #19072** pentru organizarea evenimentului Off Season **SunTech Cahllenge**, în care voluntarii noștri au aflat cum se simte **FIRST®**-ul!
- Mulțumim echipei **Quantum Robotics #14270** pentru că an de an organiază **Kick Athon**-ul, cel mai frumos loc unde se nasc idei!
- Mulțumim echipei **TITANS #19055** pentru invitația la **TITANS Academy**, unde am învățat din nou cum e să fii copil (**Blender**-ul e la fel ca plastilina)!
- Mulțumim echipelor **inf0(1)Robotics #15993** și **Ro2D2 #17962** pentru organizarea **League Meet**-ului **ZILELE ROBOTICII #2**, un început de sezon de proporții, cu emoții fresh și oameni dornici să încerce necunoscutul!
- Mulțumim echipelor **Clockworks #19075** și **Robo-Sapiens #19117** pentru organizarea **League Meet**-ului **WINTER ROBOTICS MEET**, unde atmosfera competiției a fost incredibilă, iar spiritului sărbătorilor ne-a făcut mai buni!
- Mulțumim echipei **ORION #23576** pentru un **Secret Santa** care ne-a pus zâmbetul pe buze, sau mai bine zis, pe cărămizi!
- Mulțumim echipei **Broboți #19176** pentru că, împreună, am depășit orice așteptare și am făcut **HighScore Mondial!**
- Mulțumim echipelor **WATT's UP #16166** și **4DROBOTICS #18160** pentru că au dat dovadă de **Gracious Professionalism** și împreună am făcut show!
- Mulțumim echipelor **Ro2D2 #17962** și **inf0(1)Robotics #15993** pentru că au avut încredere să **concurăm împreună** și ne-au **susținut** în cele mai tensionate momente!
- Mulțumim echipelor **Ro2D2 #17962** și **Quantum Robotics #14270** pentru că sunt mereu dornice să-i **ajute** pe ceilalți și au devenit „**motorul**” **colaborării** între echipe!
- Mulțumim echipei **Brave Bots #19141** pentru invitațiade a ne da curajul de să vorbim deschis despre pasiunile noastre în cadrul **podcast-ului** lor “Brave Around The World”!
- Mulțumim **tuturor echipelor** de **FTC din țară**, alături de care am simțit cum este să faci parte dintr-o comunitate conectată prin pasiune, emoție, inovație, perseverență și curajul de a fi tu însuți!
- Mulțumim **tuturor echipelor** de **FTC din lume** și celor din celelalte programe **FIRST®**, pentru că ne ajută să punem bazele unui mediu îna care noi, oamenii, să putem să evoluăm, în adevăratul sens al cuvântului!
- Mulțumim **Nație prin Educație** și tuturor **voluntarilor** care fac acest fenomen posibil, care dezvoltă generații și creează un viitor mai bun!



Viitorul este încă nescris!

Și pentru că în **FIRST® Tech Challenge**, unele dintre cele mai importante valori sunt **colaborarea**, **creativitatea** și **spontaneitatea**, potențate de un scop comun, **o pasiune sinceră**, **amintiri și relații de lungă durată**, vrem să dedicăm această pagină tuturor echipelor, voluntarilor, oamenilor pe care reușim să-i angrenăm în procesul de promovare a domeniilor **STEAM** și a spiritului **FIRST®**.

Viitorul este încă nescris! De ce nu contribuim cu toții la conturarea sa? Vă încurajăm să scrieți, să desenați sau să lipiți stickere pe această pagină - faceți din această suprafață albă, simplă, un loc al **conexiunii**, un loc care să vizualizăm ce înseamnă pentru voi fenomenul **FIRST®**! We are **better together** :)

Echipa HighFive Robotics



