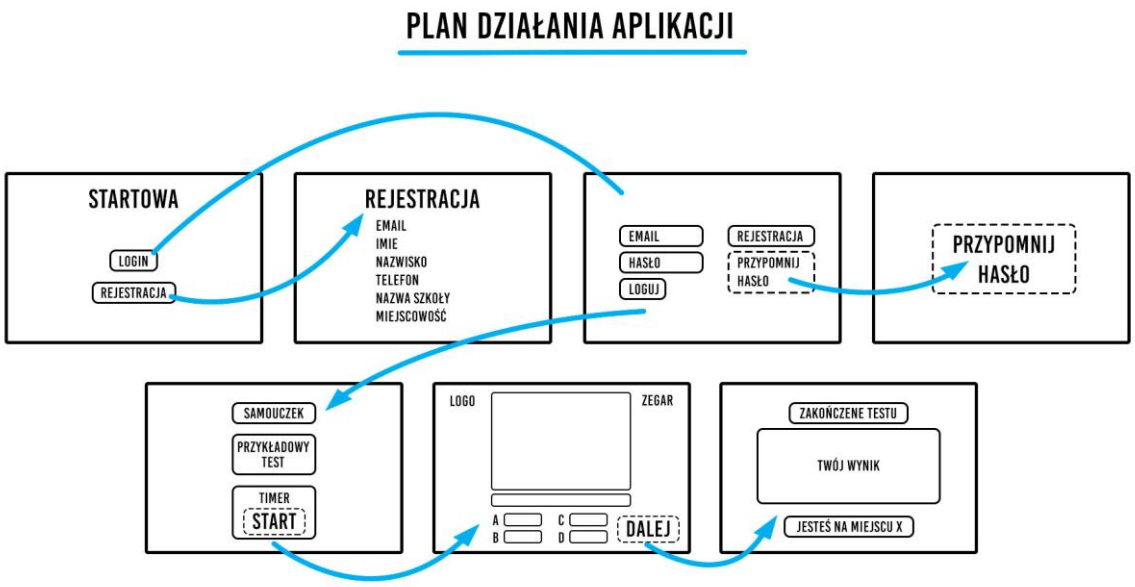
SUKCES NA BANK

turniej wiedzy ekonomicznej rozgrywany w ramach projektu FIN-EK MASTERS

Turniej SUKCES NA BANK skierowany jest do uczniów szkół średnich (liceów i techników). Jego pierwszy etap rozgrywany będzie za pomocą aplikacji online, co pozwoli na udział w rozgrywkach wszystkim szkołom z całej Polski. Kolejnym etapem projektu będzie etap regionalny, w którym zmierzą się szkoły wyłonione w eliminacjach, a ostatnim etapem będzie rywalizacja telewizyjna, w formie teleturnieju.

1. ETAP ELIMINACYJNY



Po przejściu ze strony głównej projektu do podstrony poświęconej aplikacji (więcej informacji: opis strony internetowej), użytkownikowi ukaże się podstawowe menu, pozwalającego wybrać zalogowanie się do swojego konta, lub do rejestracji (nowe konto).

REJESTRACJA

Ta część aplikacji poświęcona będzie dla nowych użytkowników. Przed podaniem danych kontaktowych i formalną rejestracją do projektu, każdy użytkownik (nauczyciel rejestrujący drużynę) będzie musiał zaakceptować regulamin projektu, uwzględniający także zgody do agregacji danych w celach komunikacyjnych, promocyjnych i organizacyjnych projektu. Osobą rejestrującą konto będzie nauczyciel nadzorujący szkolną reprezentację i to dane osobowe nauczyciela będą agregowane przez aplikację. Wśród obowiązkowych danych, które pozwolą zarówno na rozpoznanie w użytkowniku konkretnej placówki edukacyjnej, a także weryfikację wiarygodności zgłoszenia, znajdą się takie pozycje, jak: e-mail (stanowiący login w całej aplikacji), imię i nazwisko administratora konta (nauczyciela), telefon kontaktowy, nazwa szkoły, miejscowość (miejscowość będzie możliwa do

wybrania za pomocą wyszukiwarki Teryt) – informacje te pozwolą na dokładną identyfikację zgłoszonej szkoły. W ten sposób aplikacja będzie porównywać zgłoszenia, aby wyłapać wielokrotne zgłoszenia tej samej placówki. W przypadku każdego wątpliwego zgłoszenia, do użytkownika będzie wysyłany e-mail kontrolny z informacją o odrzuceniu zgłoszenia oraz prośbę o bezpośredni kontakt z administratorem (kontakt e-mail).. Jednocześnie aplikacja będzie wysyłać informacje o błędnym zgłoszeniu do administratora. W ten sposób ocenione zostaną złe zgłoszenia, aby pomóc w poprawieniu błędów ludzkich i ponownej, poprawnej rejestracji. Narzędzie to pozwoli także na wykreślenie z listy uczestników zgłoszeń nieuprawnionych (placówki nieuprawnione do udziału w projekcie, wielokrotne zgłoszenia tej samej szkoły, itp.). Aplikacja sprawdzi także podstawowe wymagania sprzętowe użytkownika (jedna z najpopularniejszych przeglądarek internetowych, działające wtyczki flash lub Java – podstawowe wymagania techniczne, które nie sprawią problemów użytkownikom). W przypadku nieaktualnych lub niedziałających wtyczek, aplikacja wyświetli użytkownikowi okno z linkiem do pobrania niezbędnych plików.

LOGOWANIE

Logowanie odbywać się będzie poprzez wpisanie prawidłowego loginu (adres e-mail) oraz wybranego wcześniej hasła. Jest to najbardziej oczywista forma logowania do kont wirtualnych, która nie będzie stanowić problemu dla wszystkich uczestników projektu. Podstrona ta będzie także oferować możliwość skorzystania z funkcji przypomnienia hasła. Po wybraniu takiej funkcji, hasło – lub link resetujący hasło – zostanie wysłany na e-mail wskazany przy rejestracji. Poprawne logowanie przeniesie użytkownika do właściwej strony głównej aplikacji.

STRONA GŁÓWNA APLIKACJI

Menu strony głównej aplikacji oferować będzie użytkownikowi trzy podstawowe opcje: samouczek, próbny test oraz start właściwego etapu eliminacyjnego. W okresie poprzedzającym start eliminacji, aktywne będą tylko dwie pierwsze możliwości – samouczek oraz przykładowy test. Przycisk włączający właściwy etap eliminacyjny będzie nieaktywny (wyszarzony), a na jego ikonie znajdować się będzie zegar, odliczający czas do startu etapu eliminacyjnego. Aplikacja odczyta aktywność użytkownika, dzięki czemu koordynatorzy projektu uzyskają potwierdzenie, że każdy użytkownik skorzystał zarówno z samouczka, jak i przykładowego testu.

Samouczek

Samouczek będzie narzędziem znanym z wielu stron internetowych i innych aplikacji elektronicznych. Będzie to prosta animacja, która przedstawi użytkownikowi interfejs aplikacji. Będzie miała ona formę filmu (animacji), która pokaże każdy slajd aplikacji, z jakim spotka się użytkownik. W odpowiednim momentach podświetlane i wyszarzane będą kolejne elementy interfejsu, a na ekranie użytkownika pojawiać się będą komentarze wyjaśniające każdą funkcję. Samouczek będzie miał także lektora – nagranie, które jeszcze dokładniej wyjaśni każdy element aplikacji. Po zakończeniu samouczka, użytkownik zostanie poproszony o skorzystanie z przykładowego testu.

Przykładowy test

Zawierać będzie kilka (od 5 do 10) pytań testowych, które będą reprezentatywne dla poszczególnych kategorii pytań, z jakimi spotkają się uczestnicy projektu. Pytania testowe pochodzić będą z oficjalnej bazy pytań projektu, jednak nie zostaną wykorzystane na kolejnych etapach projektu. W przykładowym teście użytkownik będzie miał przede wszystkim możliwość zapoznania się z formułą zadawanych pytań (więcej informacji na ten temat – w opisie modułu głównego).

START – etap eliminacyjny

Przycisk ten nieaktywny będzie aż do czasu rozpoczęcia etapu eliminacyjnego. Formuła etapu eliminacyjnego zakłada, że na wykonanie testu każda drużyna będzie miał maksymalnie 60 minut. Ta część aplikacji pozostanie aktywna w ciągu godziny (np. 12:00 – 13:00 w dniu rozgrywek). Zarówno w samouczku, jak i w regulaminie konkursu, znajdą się dokładne informacje o punktacji, jak również o efektach upływu przewidzianego czasu. Cały etap eliminacyjny (właściwy test) przewidziany będzie na 30-40 minut pracy. Godzina, przewidziana na cały etap eliminacyjny, daje drużynie stosunkowo duży margines czasu w przypadku wystąpienia ewentualnych problemów z logowaniem. Czas pracy z aplikacją (właściwym etapem eliminacyjnym) mierzony będzie od rozpoczęcia testu. W przypadku, jeśli użytkownik rozpocznie test np. o 12:47 i nie zakończy całego testu, aplikacja zliczy wynik uzyskany w regulaminowym czasie. Spóźnienie nie spowoduje to tym samym wyeliminowania użytkownika z projektu, a jedynie obniży jego szanse względem konkurentów, którzy rozpoczną pracę z aplikacją bez zbędnej zwłoki.

ETAP ELIMINACYJNY – WŁAŚCIWY TEST

W etapie eliminacyjnym każda drużyna szkolna będzie miała do rozwiązania 40 pytań. Szkolne reprezentacje wykonywać będą test pod okiem nauczyciela-koordynatora. Etap ten skierowany jest do drużyn 5-osobowych. Ewentualne oszustwa – udział większej liczby osób – będzie potencjalnie możliwy, jednak formuła etapu sprawia, iż udział większej liczby osób (więcej opinii) będzie automatycznie przedłużać wykonanie testu. Kryterium czasowe, które wpływa na końcowy wynik sprawia, iż takie podejście będzie obarczone wadami, co zostanie wyraźnie podkreślone w materiałach informacyjnych, aby zachęcić do uczestnictwa w etapie zgodnie z zasadami fair play. Każda drużyna rozwiązywać będzie te same zadania. Znajdą się w nim co najmniej cztery pytania w formie filmów oraz co najmniej dwa pytania wykorzystujące dane graficzne (zdjęcia, infografiki itp.) – dokładna ilość tej formy pytań do ustalenia w trybie roboczym. Aby zachować jednolity charakter etapu eliminacyjnego oraz porządek wizualny, niezależnie czy pytanie będzie miało formę tekstową, czy wykorzystywać będzie materiał filmowy lub graficzny, wszystkie treści umieszczone będą w stałych ramkach i okienkach (rysunek u góry). Podstawowy slajd, wykorzystywany przy każdym pytaniu. Składać się on będzie z następujących elementów:

-Okno poświęcone treści pytania (opis „case'u" lub sytuacji, której dotyczy pytanie – treść, film lub grafika

-Okno ze sprecyzowanym pytaniem dotyczącym treści

-Cztery okna z możliwością wyboru odpowiedzi A, B, C lub D

-Zegar w prawym górnym rogu, mierzącym czas wykonywania testu

-Przycisk DALEJ, umożliwiający przejście do kolejnego pytania

Podsumowanie wyników

Po rozwiązaniu 40 pytań eliminacyjnych, użytkownik przejdzie do ostatniej, podsumowującej planszy. Od razu po zakończeniu testu znajdzie na niej swój wynik punktowy (liczba poprawnych odpowiedzi) oraz czas rozwiązania testu. Po 24 lub 48 godzinach (czas na przekazanie wyników do ustalenia w trybie roboczym) na planszy podsumowującej pojawi się kolejne okienko – pokazujące ostateczny wynik w etapie eliminacyjnym oraz ewentualną kwalifikację do następnego etapu. Zarówno w regulaminie, jak i w planszy końcowej, znajdzie się informacja o zasadach punktacji: priorytetowy będzie wynik punktowy (liczba poprawnych odpowiedzi), a następnie o miejscach decydować będzie czas wykonania testu. Moduł ten pozwoli w pewnym stopniu wyrównać szanse „spóźnialskich", którzy nie mogli skorzystać z całego przewidzianego czasu na etap eliminacyjny (60 minut) – w

przypadku osiągnięcia tego samego wyniku punktowego, ich znacznie krótszy czas pracy z aplikacją będzie działać na ich korzyść.

Podsumowująca plansza będzie widoczna także po wszystkich logowaniach na swoje konto po zakończeniu etapu eliminacyjnego. Aplikacja ustawi ten wynik jako stronę tytułową aplikacji, dostępną po wprowadzeniu loginu i hasła. Po upływie określonego czasu, na stronie tej pojawi się wspomniany wynik w całym etapie eliminacyjnym. Po zakończeniu pracy na etapie testowym, każdy użytkownik (drużyna szkolna) będzie mogła przejrzeć wszystkie odpowiedzi, aby poznać swoje błędy.

POZOSTAŁE MODUŁY I FUNKCJE APLIKACJI

Moduł komunikacji

Za pomocą aplikacji wysyłane będą newslettery (co najmniej dziesięć) oraz kolejne informacje o dalszych etapach projektu (podsumowanie każdego etapu) do użytkowników na wskazane przez nich adresy mailowe. Funkcja ta zostanie określona dokładnie w regulaminie konkursu, z dbałością o zachowanie odpowiedniej ochrony danych osobowych. Będzie ona wymagać przekazania przez użytkowników stosownych zgód na planowane działania komunikacyjne, a także inne działania związane z agregacją danych. Za pomocą tego modułu aplikacji wysyłane będą także komunikaty oraz linki do materiałów dydaktycznych, służących zarówno do przygotowania się do poszczególnych etapów projektu, jak i inne wartościowe materiały edukacyjne niezwiązane bezpośrednio z formułą projektu, a raczej z działalnością edukacyjną w zakresie wskazanym w niniejszym wniosku. Materiały te będą przesyłane na adresy nauczycieli, którzy będą mieli je w swojej dyspozycji.

Moduł agregacji i generacji statystyk

Aplikacja pełnić będzie także ważną rolę w monitoringu całego projektu. Będzie także przydatnym narzędziem do zbierania danych potrzebnych do statystycznego podsumowania projektu. Będzie ona wyposażona w funkcje pozwalające na bieżąco kontrolować liczbę zgłoszeń, poprawnych wypełnień samouczka oraz testu przykładowego, a następnie etapu eliminacyjnego. Będzie to także narzędzie służące do podziału zakwalifikowanych użytkowników do kolejnego etapu regionalnego. Aplikacja zbierze i wygeneruje w postaci czytelnych raportów wszelkie wspomniane wartości i informacje.

2. FINAŁY REGIONALNE - ETAP DLA 200 NAJLEPSZYCH SZKÓŁ Z CAŁEJ POLSKI

INFORMACJE PODSTAWOWE

Uczestnicy: 200 drużyn szkolnych z całej Polski

Miejsce i data: 4 miasta w Polsce – cztery różne daty (wybór miast i podział – względem populacji zaklasyfikowanych szkół oraz uwarunkowań geograficznych.

Charakterystyka drużyn: 50 drużyn 5 osobowych (w tym jeden kapitan), każda drużyna co najmniej 2 uczennice i 2 uczniów.

LOKALIZACJA ROZGRYWEK

Miejsce: duża sala gimnastyczna z dostępnymi trybunami dla publiczności.

Scena: centralny punkt w sali gimnastycznej, znajdujący się frontalnie do uczestników turnieju, na scenie prowadzący, ekran multimedialny połączony z rzutnikiem

Jury: z boku sceny – komisja oceniająca sporne sytuacje i przebieg konkursu

Strefa rozgrywek: 50 stanowisk przed sceną

SCENARIUSZ ROZGRYWEK REGIONALNYCH

Wstęp do rozgrywek

1. Drużyny zajmują miejsca
2. Wejście prowadzącego – przywitanie uczestników
3. Przedstawienie i zaproszenie jury, komisji etc.

ETAP I - 50 drużyn

W pierwszym etapie każda z drużyn odpowiada na pytania za pomocą specjalnie przygotowanych tabletów oraz aplikacji, napisanych specjalnie pod rozgrywany turniej. Etap pierwszy składać się będzie z dwóch części - w pierwszej uczestnicy odpowiadać będą na zamknięte pytania z możliwościami wyboru odpowiedzi (A, B, C, D). Liczyć się będzie zarówno poprawna odpowiedź, jak i czas rozwiązania testu. Druga część pierwszego etapu rozgrywek polegać będzie na rozwiązywaniu innego rodzaju zadań – szybkościowych, polegających na poprawnym dopasowaniu odpowiedzi w odpowiedniej kolejności (także bazując na czterech możliwościach ABCD, które będzie trzeba uszeregować w odpowiedniej kolejności). W tej części uczestnicy odpowiedzieć będą musieli na łącznie 40 pytań. Etap pierwszy trwać będzie około godziny, w jego efekcie wyłonionych zostanie 16 najlepszych drużyn. Odpowiedź na każde pytanie będzie wyświetlana od razu po zakończeniu czasu możliwego na odpowiedź. Aplikacja pozwoli na ciekawe zaprezentowanie wyników na dużym telebimie. Wzmocni to efekt atrakcyjności całej rywalizacji.

Czas trwania Etapu 1 – około godziny

(proponowana przerwa obiadowa – 30 minut)

ETAP II - 16 drużyn walczących w systemie pucharowym

Korzystając z możliwości jakie daje aplikacja i precyzyjne liczenie punktów uwzględniające czas odpowiedzi drużyny można rozstawić z numerami od 1 do 16 - znane rozwiązanie z turniejów sportowych w tym tenisowych. W etapie wykorzystane będą pytania zamknięte (formuła tożsama z etapem pierwszym), które wyłonią osiem najlepszych drużyn.

1/8 Finału - 8 meczów rozgrywanych równocześnie

Rywalizacja polegać będzie na analizie wyświetlanych filmów oraz odpowiedzi na pytania, które wynikać będą z treści obejrzanych materiałów.

Zadanie 1 - Film nr 1 (tematyka: biznes sportowy) zakończony pytaniami wynikającymi z filmu (minimum 10 pytań - w tym co najmniej 5 pytań dotyczących stricte biznesu sportowego)

Zadanie 2 - Film nr 2 zakończony pytaniami wynikającymi z filmu (minimum 10 pytań)

Pytania na tym etapie mogą być bardzo zróżnicowane: mogą polegać na zapamiętaniu najważniejszej informacji z filmów, zauważeniu jakiegoś ważnego elementu, połączenia różnych faktów i danych finansowych oraz mogą być też luźno związane z tematem filmu, ale oczywiście dotyczyć ekonomii i finansów. Charakter pytań – zamknięte z możliwością wyboru poprawnej odpowiedzi (A, B, C, D).

Tematyka i forma filmów:

Filmy ukazywać będą różne zagadnienia ukazujące praktyczny wymiar wiedzy o finansach i ekonomii. Ukazane w materiałach sytuacje podsumowane będą pytaniami zamkniętymi, które dotyczyć będą poruszonej tematyki. Zadanie to będzie miało na celu nie tylko sprawdzenie wiedzy uczestników, ale

także umiejętności kojarzenia konkretnych zagadnień ekonomicznych, czy finansowych, z rzeczywistymi kontekstami, w których mogą się one pojawić. W tematyce filmów pojawią się ekonomiczne aspekty nawiązujące do Zrównoważonych Celi Rozwoju, zdefiniowanych przez ONZ, opracowane wspólnie ze Stowarzyszeniem AIESEC, a także pytania z zakresu biznesu sportowego.
Czas trwania filmu wraz z pytaniami do rozwiązania: około 10 minut

1/4 Finału - 4 mecze rozgrywane równocześnie
Rywalizacja polegać będzie na analizie obejrzanej sceny aktorskiej. Będzie ona przedstawiać sprawę typu „case" związany z zagadnieniami ekonomicznymi.
Zadanie - Scenka aktorska ok. 3-5min zakończona pytaniami wynikającymi ze scenki –odpowiedzi na tabletach – zadanie, w którym trzeba wykazać się wiedzą, pamięcią oraz kojarzeniem – pytania „otwarte" oceniane przez komisję. Odpowiedzi na pytania będą udzielane pisemnie, a następnie odczytywane – po zakończeniu udzielania odpowiedzi. Po każdym z pytań, komisja będzie miała 3-5 minut na weryfikację i uzasadnienie werdyktu.
Tematyka i forma sceny aktorskiej:
Sceny przedstawiać będą różne życiowe sytuacje, od zwykłych zakupów i planowania budżetu to wizyt w banku. Bohaterowie scen postawieni będą w sytuacjach, w których ich wybory będą miały wpływ na ich sytuację finansową. W ten sposób ukazany zostanie praktyczny wymiar wiedzy o finansach i ekonomii, w codziennym życiu. Forma scen uwzględniać będzie potrzebę wiedzy z różnych kategorii. W zaprezentowanej scenie poruszonych zostanie kilka wątków, stąd istotnym aspektem z perspektywy uczestników będzie wykazanie się nie tylko wiedzą, ale także pamięcią i spostrzegawczością.
Łączna liczba pytań do sceny: minimum 10 (zamknięte i otwarte).
razem: około 10-15 minut rozgrywki oraz 3-5 minut dla komisji – razem do 20 minut

1/2 Finału - 2 mecze, jeden po drugim
Pięć kategorii, po 3 pytania indywidualne – dla każdego członka drużyny, oddelegowanego do konkretnego zadania. Kapitan po naradzie z drużyną nominuje kto jest ekspertem w jednej z pięciu przyznanych kategorii. Pytania będą miały charakter otwarty, a odpowiedzi na nie będą udzielane ustnie przez każdego z zawodników. Czas odpowiedzi każdego uczestnika (na wszystkie zadane pytania) powinien zająć około 2 minut.
Propozycje kategorii:

- Budżet domowy
- Bankowość i ubezpieczenia
- Rynek kapitałowy i rynek walutowy
- Teoria ekonomii
- Podatki i ZUS

razem: około 10 minut na każdy „mecz" – razem do 20 minut

Finał rywalizacji – dwie najlepsze drużyny
Obie drużyny mają do dyspozycji pewną pulę pieniędzy – np. 10 tysięcy złotych.
W finałowej rundzie jest 10 pytań po 2 z każdej kategorii (propozycje kategorii jak w poprzednim etapie) podzielone na łatwiejsze i trudniejsze. Drużyny „licytują" możliwość odpowiedzi na dane pytanie (pytania mogę mieć pewną cenę początkową). Drużyna która wygra licytację odpowiada na pytanie. Jeśli odpowiedzą dobrze to pomnażają zalicytowaną kwotę, jeśli odpowiedzą źle – tracą

pieniądze, które licytowali. Drużyny muszą mądrze manewrować jakie pytania są ich mocną stroną i na co przeznaczają jaką kwotę.
Czas trwania finałowej rywalizacji: około 30 minut

NAGRODA DLA ZWYCIĘZCÓW
Nagrodą dla czterech najlepszych drużyn w każdym finale regionalnym będzie awans do ostatniego etapu projektu – części telewizyjnej. Każda z zakwalifikowanych drużyn do etapu telewizyjnego będzie miała pewność otrzymania nagrody pieniężnej lub rzeczowej (wysokość w zależności osiągniętego wyniku) – charakter nagród zostanie ustalony z NBP. Każda drużyna uczestnicząca w etapie regionalnym otrzyma zestaw gadżetów związanych z projektem (gadżety do uzgodnienia z NBP).

DZIAŁANIE APLIKACJI W FINAŁACH REGIONALNYCH
W przeciwieństwie do aplikacji, która wykorzystana zostanie w etapie eliminacyjnym, program do obsługi konkurencji w kolejnym etapie nie będzie korzystał z Internetu (aplikacja offline). Prace programistyczne, związane z przygotowaniem aplikacji oraz dostosowaniem jej do wszystkich form pytań, jakie pojawią się w etapie regionalnym, uwzględniać będą także przygotowanie aplikacji do obsługi urządzeń przeznaczonych do udzielania odpowiedzi. Wynajęte urządzenia będą w pełni kompatybilne z przygotowaną aplikacją, co pozwoli na sprawne przeprowadzenie konkurencji.
Przygotowana aplikacja powtarzać będzie graficzny interfejs znany użytkownikom z poprzedniej aplikacji – z etapu eliminacyjnego. Jednak jej funkcje będą bardziej rozbudowane. Będzie ona uwzględniała zarówno wyświetlenie treści pytań, samych pytań oraz możliwych odpowiedzi (pytania zamknięte). Szczegółowe rozwiązania dotyczące funkcjonalności aplikacji zostaną ustalone z NBP.

CZAS TRWANIA CAŁEGO WYDARZENIA:
Etap 1 – 60 minut
Etap 2 – 90 minut
Podsumowanie – 10 minut
RAZEM: 160 minut (plus przerwy techniczne)

3. ETAP TELEWIZYJNY – TELETURNIEJ

ETAP TELEWIZYJNY – 7 ODCINKÓW TELETURNIEJU

Pełna koncepcja oraz scenariusz etapu telewizyjnego powstawać będzie po zakończeniu etapów regionalnych. Doświadczenia i wnioski po pierwszych etapach projektu zostaną wykorzystane do dopracowania ostatecznej formuły etapu telewizyjnego. Każdy z odcinków telewizyjnych oparty będzie na rywalizacji czterech drużyn. Na pierwszym etapie telewizyjnym – będzie to poziom ćwierćfinału – rywalizować będą cztery najlepsze drużyny z każdego finału regionalnego (najlepsze czwórki regionalne utworzą skład odcinków ćwierćfinałowych). W każdym z odcinków dwie najlepsze drużyny awansują dalej, a dwie pozostałe odpadną z rozgrywek. W odcinku finałowym zmierzą się cztery najlepsze drużyny w całym projekcie. Na etapie telewizyjnym podstawowa rywalizacja będzie dotyczyła drużyn, jednak nie zabraknie także pytań indywidualnych, które będą decydowały także o tym, jak zaprezentują się poszczególni reprezentanci. Zabieg ten ma wprowadzić w etapie

telewizyjnym dodatkowe emocje, nową formułę konkurowania, a także umożliwić wybór najlepszych indywidualnych zawodników. Każdy z odcinków telewizyjnych w wersji emisyjnej będzie trwał 45 minut. Uczestnicy etapu telewizyjnego otrzymają wszystkie informacje oraz regulamin uczestnictwa przed rozpoczęciem zdjęć.

Rozkład odcinków:
Liczba odcinków: (4 x ćwierćfinał, 2 x półfinał, finał)
Liczba drużyn w każdym odcinku: 4 drużyny pięcioosobowe
Dni zdjęciowe: 3 dni pod rząd + 1 w innym terminie (np. dwa tygodnie później)
Liczba odcinków w trakcie jednego dnia zdjęciowego: 2 (2 ćwierćfinały, 2 ćwierćfinały, 2 półfinały – finał w innym dniu)

Przebieg turnieju – typy pytań w ramach przeprowadzanych konkurencji:
1. Pytania ABCD – odpowiedzi za pomocą sprzętu elektronicznego – wyniki na ekranie – co najmniej 10 pytań w każdym odcinku dla każdej drużyny.
2. Pytania w formie filmów – dwa pytania w etapie telewizyjnym.
3. Pytania typu „case" do rozwiązania – zarówno drużynowe, jak i indywidualne – co najmniej 5 pytań w każdym odcinku dla każdej drużyny.
4. Interakcja z prowadzącym – aktywny konferansjer prowadzący także rozmowy z reprezentantami drużyn.
5. Komentarze i oceny ekspertów – miejsce w przebiegu etapu telewizyjnego na opinie i wypowiedzi ekspertów, komentujących bądź oceniających postępujący przebieg konkurencji.
6. Udział popularnego influencera, jako komentatora/wspomagającego konferansjera – miejsce w przebiegu etapu telewizyjnego na komentarze i wypowiedzi influencera.
7. W każdym z ćwierćfinałów i półfinałów – dwie najlepsze drużyny przechodzą dalej, dwie odpadają
8. W każdym odcinku odpadające drużyny otrzymają nagrody pieniężne (lub rzeczowe) – zróżnicowane w zależności od osiągniętego wyniku.

Plan produkcji - zdjęcia:
Pierwszy dzień – montaż, przygotowanie
Drugi dzień – dwa ćwierćfinały – nagranie
Trzeci – dwa ćwierćfinały – nagranie
Czwarty dzień – dwa półfinały – nagranie
(przerwa)
Piąty dzień – montaż finału, przygotowanie
Szósty dzień – finał – nagranie