Simuthon

Informacje dla uczestników edycji 2026

Spis Treści

INFORMACJE PODSTAWOWE 2
WYMAGANIA DOTYCZĄCE UCZESTNICTWA ORAZ PRZYGOTOWANIE 3
ZASADY 3
OCENA 4
POLECANE MATERIAŁY 5

INFORMACJE PODSTAWOWE

Simuthon jest ośmiogodzinnym konkursem, podczas którego uczestnicy będą rozwiązywać zestaw zadań z użyciem oprogramowania MATLAB i Simulink. Każde z zadań będzie oceniane oddzielnie. Zadania będą niezależne i będą mogły być rozwiązywane w dowolnej kolejności.

Organizator zapewni każdemu zespołowi uczestniczącemu w konkursie, na czas jego trwania, bezpłatnie oprogramowanie MATLAB i Simulink do pracy nad zadaniami konkursowymi.

Definicje użyte w niniejszym dokumencie:

1. Konkurs – konkurs Simuthon dedykowany modelowaniu i symulacjom – skierowany do studentów oraz entuzjastów najnowszych technologii w tych dziedzinach;
2. Regulamin – regulamin Konkursu zamieszczony na stronie www.simuthon.com;
3. Uczestnik – osoba zakwalifikowana i biorąca udział w Konkursie z wykluczeniem pracowników Organizatora oraz osób biorących udział w przygotowaniu zadań konkursowych, na zasadach wskazanych w Regulaminie;
4. Nagroda – kwota pieniężna, która zostanie przyznana uczestnikom Konkursu w przypadku wygrania Konkursu, zgodnie z zasadami Regulaminu;
5. Laureat – zwycięzca Konkursu wyłoniony zgodnie z jego zasadami;
6. Sponsor – podmiot współpracujący z Organizatorem Konkursu, który wspiera realizację Konkursu, niebędący jednocześnie Organizatorem;
7. Sędzia – pracownik ONT, Boeing lub MathWorks wyznaczony przez organizatora lub współorganizatora do oceniania zadań konkursowych;
8. Oprogramowanie – oprogramowanie firmy MathWorks, wymagane do realizacji zadań Konkursu.

WYMAGANIA DOTYCZĄCE UCZESTNICTWA ORAZ PRZYGOTOWANIE

1. Każdy Uczestnik powinien posiadać zainstalowane Oprogramowanie przed rozpoczęciem Konkursu. Zespoły mogą korzystać tylko z najnowszej wersji Oprogramowania dostępnej w dniu Konkursu, aby wykonać zadania.

2. Wcześniejsze przygotowanie się merytoryczne do Konkursu nie jest wymagane, jednak uczestnicy są zachęcani do zapoznania się z materiałami referencyjnymi zamieszczonymi na końcu dokumentu.

ZASADY

1. W Konkursie może wziąć udział osoba fizyczna (konsument w rozumieniu art. 22^1 Kodeksu Cywilnego), zwana dalej Uczestnikiem, która:

    1.1 zapoznała się z Regulaminem i zaakceptowała jego treść oraz wyraziła zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu przeprowadzenia Konkursu poprzez zgłoszenie udziału w Konkursie;

    1.2 ukończyła 18 rok życia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych;

    1.3 posiada adres do doręczeń na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

2. Konkurs składa się z wielu zadań konkursowych.

3. Każde zadanie posiada swój opis, instrukcję oraz wytyczne dotyczące realizacji i oceny.

4. Wszystkie instrukcje zadań wraz z plikami pomocniczymi i wytycznymi do oceny zadań będą znajdować się w repozytorium udostępnionym przez Organizatora.
5. Aby otrzymać dostęp do repozytorium i mieć możliwość udostępnienia plików do oceny zadań należy skonfigurować środowisko zgodnie z wytycznymi przesłanymi emailem przed rozpoczęciem Konkursu.
6. Zadania i opisy zadań zostaną przekazane zespołom w chwili rozpoczęcia Konkursu.
7. Zespoły mogą wykonywać zadania w dowolnej kolejności.
8. Każde zadanie będzie oceniane oddzielnie.
9. Tylko zespoły które otrzymały co najmniej jeden punkt w ostatecznej ewaluacji będą uwzględniane do otrzymania nagrody pieniężnej.
10. Rozwiązania zadań muszą być dostarczone w plikach w formacie zdefiniowanym w instrukcjach zadań i zapisane w folderze repozytorium udostępnianego przez Organizatora podczas Konkursu.
11. Sędziowie przez cały czas trwania Konkursu mają wgląd do plików z zadaniami konkursowymi znajdującymi się w repozytorium.
12. Rozwiązania zadań zostaną ocenione w ciągu godziny od zakończenia czasu przewidzianego na wykonanie zadań.
13. Ewaluacje cząstkowe będą przeprowadzane cyklicznie w czasie trwania Konkursu. Harmonogram ewaluacji cząstkowych będzie podany przez Organizatora po starcie Konkursu. Organizator ma prawo przesunąć w czasie ewaluacje cząstkowe.
14. Organizator ma prawo do przeprowadzenia dodatkowych ewaluacji wyników w innym czasie.
15. Ewaluacje cząstkowe nie wpływają na ostateczny wynik Konkursu, z wyłączeniem sytuacji opisanych w sekcji OCENA pkt 2.1.
16. Zespoły mogą korzystać podczas Konkursu z innych narzędzi do tworzenia oprogramowania i symulacji lub języków programowania, niż udostępnione Oprogramowanie, pod warunkiem, że:
    16.1 narzędzia te nie wymagają uiszczenia opłaty w celu uzyskania dostępu do funkcjonalności narzędzia oraz
    16.2 przygotowane rozwiązanie zadania jest w pełni uruchamialne na najnowszej wersji Oprogramowania, tzn. żadne inne oprogramowanie nie jest potrzebne do uruchomienia przygotowanego rozwiązania.
17. Naruszenie zapisów w pkt. 16 przez Uczestnika może skutkować dyskwalifikacją jego oraz jego zespołu.

OCENA

1. Konkurs będzie oceniany przez Sędziów.
2. Każde rozwiązanie będzie oceniane na podstawie wytycznych dla danego zadania.
3. Konkurs będzie punktowany w oparciu o wytyczne ustalone dla każdego zadania.
4. Zwycięskie zespoły zostaną określone na podstawie sumy punktów uzyskanych z oceny wszystkich zadań.
5. W przypadku remisów na miejscach 1-3 o ostatecznej kolejności zadecyduje:

5.1 lepszy wynik uzyskany podczas ewaluacji cząstkowych w trakcie trwania konkursu, weryfikując od najpóźniejszej,

5.2 quiz wiedzy, przeprowadzony przez Sędziów, jeśli podpunkt 5.1 nie wyłoni laureatów konkursu.

POLECANE MATERIAŁY

Poniższa lista zawiera pomoce merytoryczne, które mogą służyć Uczestnikom w przygotowaniu się do Konkursu. Ich realizacja nie jest obowiązkowa, ani nie ma wpływu na uzyskane wyniki.

- Darmowe kursy self-paced:
  - MATLAB Onramp
  - Simulink Onramp
  - Build Simulink Proficiency
  - System Composer Onramp
  - Image Processing Onramp
  - Control Design Onramp with Simulink
  - Stateflow Onramp

- Tutoriale w formie wideo:
  - MathWorks Minidrone Competition - MATLAB & Simulink
  - Get Started with Simulink Coverage
  - Get Started with Simulink Design Verifier
  - Get Started with Simulink Test
  - MATLAB Tech Talks - Controls - MATLAB & Simulink