

Opis sposobu naliczania punktacji

Program Be.Net i Be.Eco Fundacji Digital University

1. Zakres stosowania

1.1. Niniejsze zasady stosuje się do klasyfikacji szkół w Programach Be.Net oraz Be.Eco.

1.2. Algorytm punktacji jest identyczny dla obu programów

2. Warunki uwzględniania prób w punktacji szkoły

2.1. Do punktacji szkoły uwzględnia się wyłącznie zakończone sesje quizu (po zakończonej sesji quizu otrzymywany jest komunikat: „Quiz zakończony pomyślnie! Dziękujemy za udział w Turnieju (nazwa programu – rok)“

2.2. W punktacji szkoły bierze udział jedynie uczestnik przypisany do danej szkoły. Przypisanie uczestnika do szkoły następuje w momencie podania RSPO szkoły.

2.3. Sesje nieuwzględnione w punktacji szkoły nie wpływają na ranking szkół.

3. Definicje

N — liczba uczniów szkoły według danych RSPO (student_count).

k — liczba sesji uczniów danej szkoły spełniających warunki z pkt 2.

Wynik ucznia — procent poprawnych odpowiedzi w jego sesji quizu (0–100).

4. Punkty za wiedzę w Turnieju (maksymalnie 75 pkt)

Dla szkoły tworzy się zbiór wyników uczniów (procent poprawnych odpowiedzi).

Oblicza się medianę tego zbioru.

$$P_{\text{wiedza}} = \text{mediana} \times 0,75$$

W przypadku braku wyników uczniów punkty za wiedzę wynoszą 0 pkt.

5. Punkty za frekwencję w Turnieju (maksymalnie 75 pkt)

Frekwencja rzeczywista:

$$p = \frac{k}{N}$$

Frekwencja oczekiwana (z korektą na wielkość szkoły):

$$p_{\text{exp}} = \text{clamp}(a \cdot \ln(N) + b, p_{\text{min}}, p_{\text{max}})$$

Parametry modelu ustalane dla turnieju:

- a (domyślnie: -0.0744430914)
- b (domyślnie: 0.6651801016)
- p_min (domyślnie: 0.05)
- p_max (domyślnie: 0.95)

Odchylenie standaryzowane:

$$\text{var} = \frac{p_{\text{exp}} \cdot (1 - p_{\text{exp}})}{N}$$
$$z = \frac{p - p_{\text{exp}}}{\sqrt{\text{var}}}$$

Punkty za frekwencję:

$$P_{\text{frekwencja}} = 75 \cdot \Phi(z)$$

gdzie Φ oznacza dystrybuantę standardowego rozkładu normalnego.

Zasady bezpieczeństwa obliczeń:

- jeżeli $N \leq 0$, przyjmuje się 0 pkt frekwencyjnych,
- jeżeli $k < 0$, przyjmuje się $k = 0$,
- jeżeli $k > N$, przyjmuje się $k = N$,
- jeżeli $\text{var} \leq 0$, przyjmuje się 50 pkt przed skalowaniem.

6. Punkty za udział w Programie (tylko ranking pełny)

Punkty za Certyfikaty Nauczyciela Przyszłości:

- 0 certyfikatów: 0 pkt
- 1–2 certyfikaty: 25 pkt
- 3 lub więcej certyfikatów: 50 pkt

Punkty za zatwierdzone materiały foto/wideo szkoły:

- brak zatwierdzenia: 0 pkt
- zatwierdzenie: 100 pkt

7. Rodzaje rankingów i maksymalna liczba punktów

Ranking turniejowy (na potrzeby nagród w pojedynczym Turnieju):

$$P_{\text{całk}} = P_{\text{wiedza}} + P_{\text{frekwencja}}$$

Maksymalnie: 150 pkt.

Ranking pełny Programu (z punktami za udział w Programie):

$$P_{\text{całk}} = P_{\text{wiedza}} + P_{\text{frekwencja}} + P_{\text{certyfikaty}} + P_{\text{zdjęcia}}$$

Maksymalnie: 300 pkt.

Ranking łączny Be.Net + Be.Eco dla danego roku:

$$P_{\text{całk}} = P_{\text{Be.Net}} + P_{\text{Be.Eco}}$$

Maksymalnie: 600 pkt.

8. Kolejność w rankingu

Szkoły są porządkowane malejąco według total_points.

W przypadku równej liczby punktów system nadaje kolejność techniczną zgodnie z wewnętrznym porządkiem danych.

9. Zaokrąglenia

Wartości punktowe są zaokrąglane do dwóch miejsc po przecinku.

Prezentacja w interfejsie może stosować dalsze formatowanie wizualne bez zmiany wyniku obliczeń.

10. Postanowienie końcowe

O wyniku szkoły decyduje wartość obliczona przez system zgodnie z niniejszym opisem i parametrami aktywnego turnieju.