

REGULAMIN KONKURSU

„AI4Youth Sztuczna Inteligencja – konkurs finałowy”

dla uczestników projektu AI4Youth realizowanego na rzecz Ministerstwa Rozwoju i Technologii przez Instytut Chemii Bioorganicznej PAN Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe oraz SDA Spółka z o.o.

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin konkursu dla uczestników projektu pilotażowego „AI4Youth” (zwany dalej: „Regulaminem konkursu”) określa zasady i warunki organizacji, uczestnictwa i wyłonienia finalistów i laureatów konkursu prowadzonego pod nazwą „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży” (zwanego dalej: „Konkuresem”).
2. Projekt „AI4Youth” realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014 – 2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR Poddziałanie 2.4.1 inno_LAB – Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów (zwany dalej: „Projektem”).
3. Konkurs jest realizowany przez Konsorcjum w składzie: SDA Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Gdyni (81-451) przy Alei Zwycięstwa 96-98, NIP: 584-27-41-225, oraz Instytut Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe z siedzibą w Poznaniu (61-704), przy ul. Z. Noskowskiego 12/14, NIP: 777-00-02-062 (zwani dalej: „Organizatorem”).
4. Konkurs jest adresowany wyłącznie do uczniów – uczestników Projektu, o których mowa w § 3 ust. 1 Regulaminu konkursu.
5. Uczestnictwo w Konkursie jest bezpłatne i dobrowolne.
6. Udział w Konkursie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

§ 2. Cel i przedmiot Konkursu

1. Celem Konkursu jest:
 - a. promowanie nauki programowania oraz wiedzy o sztucznej inteligencji w szkołach, wypracowanie i przetestowanie rozwiązań, służących kształtowaniu kompetencji z zakresu sztucznej inteligencji (zwanej dalej również: „AI”) wśród młodzieży szkół średnich,
 - b. budowanie kluczowych kompetencji cyfrowych, angażujących sferę abstrakcyjnego myślenia wśród uczniów,
 - c. promowanie przedsiębiorczości opartej na AI w szkołach,
 - d. budowanie wśród młodzieży wysokiej motywacji do poszukiwania nowatorskich pomysłów, kreowania nowych rozwiązań i ich wdrażania.
2. Przedmiotem Konkursu jest opracowanie i wykonanie projektów opartych o algorytmy sztucznej inteligencji, zgodnych z tematyką i ideą Celów Zrównoważonego Rozwoju (ang. Sustainable Development Goals) (zwanymi dalej: „Projektami konkursowymi”).

§ 3. Warunki uczestnictwa



1. W Konkursie mogą wziąć udział wszyscy uczniowie będący uczestnikami projektu pilotażowego „AI4Youth”, którzy w terminie **określonym w § 4 ust. 1** zgłoszą swój udział w Konkursie (dalej zwani: „Uczestnikami Konkursu”).
2. Wszyscy Uczestnicy Konkursu są zobowiązani do wyrażenia zgody na przetwarzanie ich danych osobowych oraz akceptacji Regulaminu konkursu według wzoru zgody stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu konkursu. W przypadku uczniów małoletnich zgodę wyraża rodzic/opiekun prawny Uczestników Konkursu.

§ 4. Przebieg Konkursu

1. Termin zgłoszenia Uczestników konkursu upływa w dniu **18 września 2022 roku (niedziela), godzina 23:59.**
2. Termin przesyłania Projektu konkursowego i udostępnienia pełnej dokumentacji przez Uczestników Konkursu upływa w dniu **16 października 2022 roku (niedziela), godzina 23:59.**
3. Spośród wszystkich Projektów konkursowych Kapituła Konkursu, o której mowa w § 7 dokona wyboru 30 najlepszych Projektów konkursowych, których autorzy staną się Finalistami konkursu. Następnie spośród 30 najlepszych Projektów konkursowych wyłoni 5 Projektów konkursowych, których autorzy staną się Laureatami konkursu.
4. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w terminie do dnia **21 października 2022 roku (piątek).** Uczestnicy Konkursu zostaną poinformowani drogą mailową, na adres kontaktowy podany w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym o wynikach Konkursu. Wyniki Konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej Projektu, pod adresem <https://ai4youth.edu.pl/konkurs>.
5. Finaliści konkursu i Laureaci konkursu zostaną zaproszeni na Galę finałową, która odbędzie się dnia **3 listopada 2022 roku (czwartek)** w Ministerstwie Rozwoju i Technologii <https://www.gov.pl/web/rozwoj-technologie>. Szczegółowe informacje zostaną przesłane drogą mailową wraz z wynikami Konkursu.

§ 5. Zgłoszenie Uczestników konkursu

1. Zgłoszenia udziału w Konkursie dokonują Uczestnicy Konkursu samodzielnie lub w zespole liczącym nie więcej niż **3** Uczestników Konkursu.
2. Zgłoszenie Uczestników konkursu następuje drogą elektroniczną poprzez wypełnienie internetowego formularza zgłoszeniowego, dostępnego na stronie internetowej <https://ai4youth.edu.pl/konkurs/> w terminie określonym w § 4 ust. 1.
3. Załącznikami do formularza zgłoszeniowego są następujące dokumenty:
 - a. skan wypełnionej Zgody na udział ucznia w Konkursie „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży”, która stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu konkursu,
 - b. skan wypełnionej Zgody na wykorzystanie wizerunku, która stanowi Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu konkursu.

§ 6. Zgłoszenie Projektu konkursowego

1. Przesłanie **Projektu konkursowego** następuje drogą elektroniczną poprzez wypełnienie internetowego formularza zgłoszeniowego, dostępnego na stronie internetowej <https://ai4youth.edu.pl/konkurs/> w terminie określonym w § 4 ust. 2.
2. Uczestnicy Konkursu przesyłają Organizatorowi elektronicznie swój Projekt konkursowy i dokumenty wymienione w § 6 ust. 3, wyłącznie w formie udostępnienia własnego folderu

sieciowego z chmury edukacyjnej drive.classroom.pionier.net.pl poprzez internetowy formularz zgłoszeniowy, o którym mowa w ust. powyżej.

3. Uczestnicy Konkursu są zobowiązani do udostępnienia folderu zawierającego Projekt konkursowy i kompletnej dokumentacji zgłoszeniowej, na którą składają się:
 - a. skan wypełnionego Oświadczenia o zgłoszeniu Projektu konkursowego w Konkursie „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży”, który stanowi Załącznik nr 3 do niniejszego Regulaminu konkursu,
 - b. prezentacja konkursowa w formacie PowerPoint (np. pptx),
 - c. kod źródłowy programu/prototypu w formacie .ipynb z kodem inicjalizującym środowisko,
 - d. dane umożliwiające demonstrację i weryfikację poprawności działania projektu - jeśli jest do tego niezbędne,
 - e. max. 4 zdjęcia dokumentujące postęp prac nad przygotowaniem Projektu konkursowego.

Szczegółowe wymagania dotyczące przygotowania Projektu konkursowego i dokumentacji określone są w Załączniku nr 4 do niniejszego Regulaminu konkursu.

4. Po przesłaniu Projektu konkursowego, Uczestnicy Konkursu nie są uprawnieni do dokonywania w nim żadnych zmian. Organizator nie przewiduje również możliwości uzupełnienia zgłoszenia Projektu konkursowego po wypełnieniu przez Uczestników Konkursu formularza zgłoszeniowego, o którym mowa w ust. 2 powyżej.
5. W Konkursie nie będą brały udziału zgłoszenia:
 - a. niespełniające warunków określonych w Regulaminie konkursu,
 - b. niezwiązane z przedmiotem Konkursu,
 - c. wysłane po terminie wskazanym w § 4 ust. 2 Regulaminu konkursu,
 - d. wykonane niezgodnie z wymaganiami dotyczącymi przygotowania Projektu konkursowego i dokumentacji o których mowa w Załączniku nr 4 do niniejszego Regulaminu konkursu,
 - e. zawierające treści o charakterze bezprawnym lub treści naruszające dobra osobiste, prawa osób trzecich, w szczególności ich majątkowe i osobiste prawa autorskie lub zawierające wulgaryzmy.

§ 6. Przedmiot oceny konkursowej

1. Przedmiotem oceny konkursowej jest:
 - a. wykorzystanie i zastosowanie narzędzi przedstawionych w Projekcie w celu podjęcia problemów określonych przez Cele Zrównoważonego Rozwoju,
 - b. czytelność, jakość kodu i prezentacji,
 - c. oryginalność proponowanych rozwiązań.
2. Wartość merytoryczna oraz walory Projektów konkursowych zostaną ocenione według następujących kryteriów:
 - a. zgodność prezentowanych materiałów z tematyką i ideą Celów Zrównoważonego Rozwoju (ang. Sustainable Development Goals), patrz: <https://www.gov.pl/web/polskapomoc/cele-zrownowazonego-rozwoju>,
 - b. czytelne wyeksponowanie elementów stanowiących przedmiot Projektu konkursowego,
 - c. oryginalność i innowacyjność Projektu konkursowego,
 - d. zaawansowanie wykorzystanych metod AI (m.in. poznanych podczas udziału w Projekcie AI4Youth) do rozwiązania przedstawionego problemu,
 - e. czystość oraz jakość przesłanego kodu,
 - f. atrakcyjność prezentacji.

3. Za każde z sześciu kryteriów Projekt konkursowy może uzyskać maksymalnie 10 punktów, łącznie 60 punktów. Szczegółowe zasady oceniania Projektów konkursowych opisane są w Załączniku nr 5 do niniejszego Regulaminu konkursu.
4. Ranking Projektów konkursowych ustalany jest na podstawie sumy punktów z poszczególnych kryteriów.
5. W przypadku Projektów konkursowych, które uzyskały tę samą sumę punktów, wyżej oceniona będzie praca, która uzyskała wyższą liczbę punktów w kryterium (w kolejności) a, b, c, d, e, f
6. W przypadku równych ocen na wszystkich kryteriach decyduje kolejność zgłoszeń.

§ 7. Kapituła Konkursu

1. Organizator powołuje Kapitułę Konkursu, składającą się z pięciu osób posiadających wiedzę i doświadczenie w dziedzinie odpowiadającej tematyce Konkursu (zwane dalej: „Kapituła Konkursu”). W skład Kapituły Konkursu wchodzić będzie dwóch przedstawicieli Organizatora i trzech przedstawicieli wskazanych przez Ministerstwo Rozwoju i Technologii.
2. Kapituła Konkursu sprawuje kontrolę nad prawidłowością przebiegu Konkursu oraz dokonuje oceny Projektów konkursowych.
3. Z przebiegu Konkursu Kapituła Konkursu sporządza protokół, zawierający w szczególności listę Finalistów konkursu i listę Laureatów konkursu.
4. Członkowie Kapituły Konkursu dokonują oceny zgłoszonych Projektów konkursowych, przyznając punkty według kryteriów wyszczególnionych w § 6 Regulaminu konkursu.

§ 8. Rozstrzygnięcie Konkursu i nagrody

1. Uczestnikom Konkursu nie przysługuje odwołanie od decyzji Kapituły Konkursu.
2. Organizator przewiduje nagrody rzeczowe oraz certyfikaty dla wszystkich Finalistów oraz dla Laureatów Konkursu.
3. Finaliści konkursu oraz Laureaci konkursu zostaną powiadomieni o wygranej oraz sposobie odbioru nagrody zgodnie z informacją zawartą w § 4 ust. 5.
4. Autorzy zwycięskich Projektów konkursowych są zobowiązani do dnia **26 października 2022 roku (środa), godzina 23:59** przesłać na adres kontakt@ai4youth.edu.pl poster Projektu konkursowego w wersji cyfrowej przygotowany z wykorzystaniem szablonu dostępnego na stronie <https://ai4youth.edu.pl/konkurs/>. Postery zostaną zaprezentowane podczas Gali Finałowej, o której mowa w § 4 ust. 5.
5. Każdy Finalista i Laureat konkursu w terminie 3 dni od daty otrzymania powiadomienia o wygranej oraz sposobie odbioru nagrody ma prawo złożyć oświadczenie o odmowie przyjęcia nagrody. W przypadku odmowy przyjęcia nagrody przez wszystkich autorów nagrodzonego Projektu konkursowego, Organizator zastrzega sobie prawo do nagrodzenia autorów kolejnego Projektu konkursowego, który otrzymał najwyższą liczbę punktów.
6. Finalistom ani Laureatom konkursu nie przysługuje wypłata równowartości nagród.

§ 9. Przetwarzanie danych osobowych i prawa autorskie

1. W chwili przesłania Projektu konkursowego Uczestnicy Konkursu jednocześnie oświadczają, że Projekt konkursowy nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich. Oświadczenie jest składane przez Uczestników Konkursu zgodnie ze wzorem stanowiącym Załącznik nr 3 do Regulaminu konkursu.
2. Udział w Konkursie jest jednoznaczny z nieodpłatnym przeniesieniem na Organizatora autorskich praw majątkowych na wykorzystanie prac w celach promocyjnych Konkursu i oznacza zgodę na wielokrotne, nieodpłatne publikowanie Projektu konkursowego wraz z

danymi osobowymi Uczestników Konkursu – imieniem i nazwiskiem autora Projektu konkursowego, danymi kontaktowymi szkoły, której uczniami są Uczestnicy Konkursu w materiałach promocyjnych związanych z Konkursem oraz na ich wykorzystywanie w celach promocyjnych i marketingowych Organizatora lub Ministerstwa Rozwoju i Technologii, w tym na utrwalanie, modyfikowanie i zwielokrotnianie Projektu konkursowego każdą techniką, w tym m.in. drukarską, na jakichkolwiek nośnikach, bez ograniczeń, co do ilości i wielkości nakładu, a także rozpowszechnianie Projektu konkursowego poprzez publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności w sieciach komputerowych oraz Internecie. Przeniesienie na Organizatora praw autorskich określonych w zdaniu poprzednim następuje z chwilą zgłoszenia Projektu konkursowego do udziału w Konkursie.

3. Zgłaszając swój udział w Konkursie, Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Organizatora (lub inne podmioty na zlecenie Organizatora i wyłącznie w celach określonych w niniejszym Regulaminie konkursu) swoich danych osobowych zawartych w zgłoszeniu w celu realizacji Konkursu oraz wydania nagród w Konkursie. W imieniu małoletnich Uczestników Konkursu zgodę na przetwarzanie danych osobowych wyrażają opiekunowie prawni (opiekunowie/rodzice). Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak konieczne do wzięcia udziału w Konkursie. Uczestnicy Konkursu mają prawo do wglądu w treść swoich danych oraz ich poprawiania lub żądania ich usunięcia. Przyjmują oni również do wiadomości, że administratorem tak zebranych danych jest Organizator.
4. Przystępując do Konkursu, Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na publikację swoich danych osobowych w postaci ich imienia i nazwiska, nazwy placówki wskazanej w zgłoszeniu konkursowym oraz nadesłanego Projektu konkursowego na wszelkich stronach internetowych według wyboru Organizatora.
5. Zgłaszając swój udział w Konkursie, Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Organizatora (lub inne podmioty na zlecenie Organizatora i wyłącznie w celach określonych w niniejszym Regulaminie konkursu) swojego wizerunku. W imieniu małoletnich Uczestników Konkursu zgodę na wykorzystanie wizerunku wyrażają opiekunowie prawni (opiekunowie/rodzice).

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Nadesłanie Projektu konkursowego jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu konkursu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody spowodowane podaniem błędnych lub nieaktualnych danych przez Uczestników Konkursu.
3. Organizator nie pokrywa kosztów przygotowania Projektów konkursowych lub dokumentów zgłoszeniowych, a także kosztów związanych z przyjazdem na Galę finałową.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu konkursu. Wszelkie zmiany ogłaszane będą na stronie Projektu.
5. Naruszenie postanowień Regulaminu konkursu jest równoznaczne z wykluczeniem z uczestnictwa w Konkursie.
6. Wszelkie pytania i uwagi dotyczące Konkursu należy kierować na adres e-mail: kontakt@ai4youth.edu.pl
7. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem konkursu zastosowanie mają decyzje Organizatora oraz przepisy obowiązującego prawa.
8. Regulamin konkursu wchodzi w życie z dniem ogłoszenia informacji o Konkursie.

Informacja o przetwarzaniu Pani/Pana danych osobowych*

Zgodnie z art. 13 i art. 26 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (zwanego dalej: „RODO”) informujemy, że:

- I. Administratorem danych osobowych, a więc podmiotem który ustala cele i sposoby przetwarzania danych jest Organizator w składzie: SDA Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Gdyni (81-451), przy Alei Zwycięstwa 96-98, działającą na podstawie wpisu do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, nr KRS 0000554532, której akta rejestrowe przechowywane są w Sądzie Rejonowym Gdańsk - Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestrowego, posiadającą NIP: 584-27-41-225, Regon: 361328749, o kapitale zakładowym w wysokości 6.400 zł oraz Instytut Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe z siedzibą w Poznaniu (61-704), przy ul. Z. Noskowskiego 12/14, NIP: 777-00-02-062 (dalej zwani łącznie Administratorami).
- II. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym możesz skontaktować się we wszystkich sprawach dotyczących Twoich danych osobowych za pośrednictwem poczty tradycyjnej pisząc na adres Administratorów lub na adres e-mail: dpo@ibch.poznan.pl lub iod@sdacademy.pl
- III. Przetwarzanie ma na celu:
 - A. organizację Konkursu edukacyjnego prowadzonego pod nazwą „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży” dla uczestników projektu pilotażowego „AI4Youth” realizowanego na rzecz Ministerstwa Rozwoju i Technologii przez konsorcjum w składzie: Instytut Chemii Bioorganicznej PAN Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe oraz SDA Spółka z o.o., na podstawie wyrażonej zgody – dotyczy dobrowolnie podanych przez Panią/Pana danych (art. 6 ust. 1 lit. a RODO).
 - B. wypełnienie zobowiązań sprawozdawczych Organizatora Konkursu względem Zamawiającego wynikających z umowy na realizację projektu „AI4Youth”.
- IV. Administrator danych przetwarza następujące kategorie danych: imię i nazwisko, wizerunek, nagrania wideo. Dane osobowe mogą zostać udostępnione upoważnionym pracownikom Administratorów, Ministerstwu Rozwoju i Technologii, spółce Intel Corporation, będącymi partnerami Projektu oraz innym podmiotom na zlecenie Administratorów na podstawie zawartej umowy. W przypadku zaistniałej konieczności dane osobowe mogą zostać także udostępnione wyłącznie podmiotom uprawnionym do otrzymania danych na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
- V. Administratorzy nie przekazują danych poza teren Europejskiego Obszaru Gospodarczego.
- VI. Dane osobowe pozyskane w celu organizacji Konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celu, o którym mowa w pkt. III niniejszej Informacji oraz przedawnienia roszczeń. W przypadku cofnięcia zgody dokumenty przekazane na podstawie wyrażonej zgody zostaną poddane anonimizacji, jeżeli spełniona zostanie jedna z przesłanek określonych w art. 17 RODO, m.in. dane nie są już niezbędne do celów, w których zostały zebrane.
- VII. Przysługuje Pani/Panu: prawo dostępu do danych osobowych – uzyskania od Administratora potwierdzenia, czy przetwarzane są Pani/Pana dane osobowe, a jeżeli ma to miejsce, uzyskanie dostępu do nich oraz przekazania informacji w zakresie wskazanym w art. 15 RODO;

- a) prawo do sprostowania danych osobowych – żądania od Administratora niezwłocznego sprostowania danych osobowych, które są nieprawidłowe oraz uzupełnienia niekompletnych danych osobowych zgodnie z art. 16 RODO;
- b) prawo do usunięcia danych osobowych – żądania od Administratora niezwłocznego usunięcia danych osobowych, jeżeli spełniona zostanie jedna z przesłanek określonych w art. 17 RODO, m.in. dane nie są już niezbędne do celów, w których zostały zebrane. Prawo do usunięcia danych może zostać ograniczone ze względu na obowiązki Administratora wynikające z obowiązującego prawa;
- c) prawo do ograniczenia przetwarzania danych osobowych w przypadkach wskazanych w art. 18 RODO, m.in. kwestionowania prawidłowości danych osobowych;
- d) prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych w przypadkach określonych w art. 21 RODO;
- e) prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych zgodnie z art. 77 RODO.

W celu skorzystania z w/w praw należy skierować żądanie do Administratora lub Inspektora Ochrony Danych.

- VIII. Podanie danych jest obowiązkowe, niepodanie danych osobowych będzie uniemożliwiało wzięcie udziału w Konkursie.
- IX. Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

Załącznik nr 1 do Regulaminu konkursu

Zgoda na udział ucznia w Konkursie „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży”

Wyrażam zgodę na swój udział/udział mojej córki/udział mojego syna/udział mojego podopiecznego*

imię, nazwisko ucznia

nazwa i adres szkoły

w Konkursie „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży”.

1. Potwierdzam, że zapoznałem się z Regulaminem konkursu i akceptuję jego postanowienia. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora (lub inne podmioty na zlecenie Organizatora i wyłącznie w celach określonych w niniejszym Regulaminie konkursu) *danych osobowych swoich* (dotyczy uczniów pełnoletnich)/*swoich i dziecka* (dotyczy uczniów niepełnoletnich)* zawartych w Zgłoszeniu w celu realizacji Konkursu oraz wydania nagród w Konkursie. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak konieczne do wzięcia udziału w Konkursie, a rodzice, opiekunowie mają prawo do wglądu w treść swoich danych oraz ich poprawiania lub żądania ich usunięcia. Przyjmują oni również do wiadomości, że administratorem tak zebranych danych jest Organizator.
2. Przystępując do Konkursu, w przypadku przyznania nagrody, wyrażam zgodę na publikację *danych osobowych swoich* (dotyczy uczniów pełnoletnich)/*dziecka* (dotyczy uczniów niepełnoletnich)* w postaci imienia i nazwiska, nazwy placówki wskazanej w zgłoszeniu konkursowym oraz nadesłanego Projektu konkursowego na wszelkich stronach internetowych według wyboru Organizatora.

imię i nazwisko ucznia, czytelny podpis (dotyczy uczniów pełnoletnich)
imię i nazwisko rodzica/opiekuna, czytelny podpis (dotyczy uczniów niepełnoletnich)*

*niewłaściwe skreślić

Załącznik nr 2 do Regulaminu konkursu

Zgoda na wykorzystanie wizerunku

Oświadczam, że wyrażam zgodę na rejestrowanie *mojego wizerunku/wizerunku mojego dziecka** (zdjęcia, nagrania wideo) podczas działań projektowych w Projekcie AI4Youth oraz wykorzystanie tego wizerunku przez Instytut Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk w Poznaniu z siedzibą przy ul. Noskowskiego 12/14, 61-704 Poznań i SDA Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni przy Alei Zwycięstwa 96-98, 81-451 Gdynia poprzez umieszczanie zdjęć, nagrań wideo w mediach elektronicznych, w szczególności na stronach internetowych, w prasie, w telewizji, na materiałach informacyjno-promocyjnych (np. prezentacje, ulotki) w celu promocji Projektu.

imię i nazwisko ucznia, czytelny podpis (dotyczy uczniów pełnoletnich)

*imię i nazwisko rodzica/opiekuna, czytelny podpis (dotyczy uczniów niepełnoletnich)**

**niewłaściwe skreślić*

Załącznik nr 3 do Regulaminu konkursu

Oświadczenie o zgłoszeniu Projektu konkursowego w Konkursie „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży”

Niniejszym zgłaszam/-y Projekt konkursowy:

nazwa Projektu konkursowego w języku polskim i angielskim

imię i nazwisko autora/autorów Projektu konkursowego

imię i nazwisko nauczyciela

nazwa i adres szkoły

Jednocześnie potwierdzam/-y, że zapoznałem/-liśmy się z Regulaminem konkursu i akceptuję/-jemy jego warunki.

imię i nazwisko, czytelny podpis

imię i nazwisko, czytelny podpis

imię i nazwisko, czytelny podpis

Oświadczam/-y, że Projekt konkursowy nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich. Dokonuję/-jemy niniejszym nieodpłatnego przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych, na wykorzystanie prac w celach promocyjnych Konkursu i oznacza zgodę na wielokrotne, nieodpłatne publikowanie Projektu konkursowego wraz z danymi osobowymi – imieniem i nazwiskiem Trenera i autorów, danymi

kontaktowymi szkoły w materiałach promocyjnych związanych z Konkursem oraz na ich wykorzystywanie w celach promocyjnych i marketingowych Organizatora oraz firmy Intel, w tym na utrwalanie, modyfikowanie i zwielokrotnianie Projektu konkursowego każdą techniką, w tym m.in. drukarską, na jakichkolwiek nośnikach, bez ograniczeń, co do ilości i wielkości nakładu, a także rozpowszechnianie Projektu konkursowego poprzez publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności w sieciach komputerowych oraz Internecie.

imię i nazwisko, czytelny podpis

imię i nazwisko, czytelny podpis

imię i nazwisko, czytelny podpis

Załącznik nr 4 do Regulaminu konkursu

Przygotowanie Projektu konkursowego i dokumentacji

Nr	Nazwa	Wytyczne
1	Prezentacja konkursowa	<p>Prezentacja PowerPoint (.pptx) powinna składać się z max. 8 slajdów, zawierających w szczególności:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tytuł Projektu konkursowego, autor/autorzy (imię i nazwisko, szkoła, klasa), imię i nazwisko nauczyciela (opiekuna w Projekcie „AI4Youth”), • cel/cele Projektu konkursowego, • zakres oddziaływania Projektu konkursowego w odniesieniu do Celów Zrównoważonego Rozwoju, • opis Projektu konkursowego, • oczekiwane rezultaty uzyskane w wyniku potencjalnego wdrożenia Projektu konkursowego, • potencjalne możliwości rozwoju Projektu konkursowego. • (opcjonalne) wybrane zrzuty ekranu, zdjęcia z prac przy Projekcie konkursowym. <p>Nazwa pliku: tytuł_projektu_konkursowego.pptx.</p>
2	Dokumentacja i kod źródłowy programu / prototypu - inicjalizacja środowiska	<p>Dokument tekstowy lub md. zawierający:</p> <ul style="list-style-type: none"> • instrukcję uruchomienia, • opis drzewa katalogu, • komentarze opisujące zaimplementowane funkcjonalności, • specyfikację środowiska uruchomieniowego. <p>W pierwszej komórce pliku .ipynb powinny znaleźć się wyłącznie komendy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • !pip install biblioteka (w razie potrzeby dodania nowej biblioteki nie wspieranej przez środowisko), • import biblioteka.
3	Zdjęcia	<p>Maksymalnie 4 zdjęcia z przygotowania Projektu konkursowego (np. przedstawiające prototyp).</p> <p>Nazwa pliku: tytuł_projektu_konkursoweg_Numer_zdjecia.jpg lub tytuł_projektu_konkursoweg_Numer_zdjecia.jpeg lub tytuł_projektu_konkursoweg_Numer_zdjecia.png</p>

Załącznik nr 5 do Regulaminu konkursu

Zasady oceniania Projektów konkursowych

Kapituła Konkursu będzie oceniać wartość merytoryczną oraz walory prac konkursowych według następujących kryteriów:

Nr	Kryteria oceny	Warunki punktacji	Punktacja
1	Zgodność prezentowanych materiałów z tematyką i ideą Celów Zrównoważonego Rozwoju (ang. Sustainable Development Goals) oraz szkolenia AI for Youth	Tematyka projektu wpływa bezpośrednio* na rozwiązanie jednego z problemów określonych w Celach Zrównoważonego Rozwoju), a możliwość zastosowania ma charakter globalny. *zastosowanie tego projektu całościowo rozwiązuje podejmowany problem	8-10 pkt.
		Tematyka projektu wpływa bezpośrednio na rozwiązanie jednego z problemów określonych w Celach Zrównoważonego Rozwoju, lecz możliwy obszar zastosowania rozwiązania ogranicza się do krajów wysoko rozwiniętych.	5.5-7.5 pkt.
		Tematyka projektu wpływa pośrednio** na rozwiązanie jednego z problemów określonych w Celach Zrównoważonego Rozwoju, a możliwość zastosowania ma charakter globalny. ** zastosowanie tego projektu podejmuje jedną ze składowych problemu i nie przekłada się na jego całkowite rozwiązanie	3-5 pkt.
		Tematyka projektu wpływa pośrednio na rozwiązanie jednego z problemów określonych w Celach Zrównoważonego Rozwoju, lecz możliwy obszar zastosowania rozwiązania ogranicza się do krajów wysoko rozwiniętych.	0.5-2.5 pkt.
		Prezentowane materiały nie są zgodne z tematyką i ideą Celów Zrównoważonego Rozwoju (ang. Sustainable Development Goals) oraz szkolenia AI for Youth.	0 pkt.
2	Czytelne wyeksponowanie elementów stanowiących przedmiot oceny konkursowej	Przesłane elementy opisane zostały w dokumencie tekstowym lub .md z uwzględnieniem instrukcji uruchomienia, opisanego drzewa katalogu, komentarzy opisujących zaimplementowane funkcjonalności w kodzie, specyfikacji środowiska uruchomieniowego. Uruchomienie projektu nie sprawia problemów.	8-10 pkt.

		Przesłane elementy opisane zostały w dokumencie tekstowym lub .md z uwzględnieniem instrukcji uruchomienia, opisanie drzewa katalogu, komentarzy opisujących zaimplementowane funkcjonalności w kodzie, specyfikacji środowiska uruchomieniowego. Uruchomienie projektu jest utrudnione i wiąże się z potrzebą samodzielnego przygotowania środowiska uruchomieniowego przez sprawdzającego.	5.5-7.5 pkt.
		Przesłane elementy opisane zostały powierzchownie opisane w dokumencie tekstowym lub .md z uwzględnieniem tylko części wymaganych w powyższych punktach rzeczy. Uruchomienie projektu jest mocno utrudnione przez braki w dokumentacji lub błędy.	3-5 pkt.
		Przesłane elementy opisane zostały w dokumencie tekstowym lub .md z uwzględnieniem instrukcji uruchomienia, opisanie drzewa katalogu, komentarzy opisujących zaimplementowane funkcjonalności w kodzie, specyfikacji środowiska uruchomieniowego. Uruchomienie projektu jest niemożliwe ze względu na błędy po stronie aplikacji.	0.5-2.5 pkt.
		Przesłane elementy nie zostały opisane w dokumencie tekstowym lub .md oraz uruchomienie projektu jest niemożliwe ze względu na błędy po stronie aplikacji.	0 pkt.
3	Oryginalność i innowacyjność Projektu konkursowego.	Projekt podejmuje tematykę, która nie była dotąd często poruszana w środowisku AI (nowa bądź niszowa tematyka nieobecna w świadomości społecznej, brak prób rozwiązania tego problemu na publicznych repozytoriach, blogach, publikacjach naukowych).	8-10 pkt.
		Projekt podejmuje tematykę, która jest rzadko poruszana, ale próby jej rozwiązania są udokumentowane na repozytoriach i w publikacjach naukowych.	5.5-7.5 pkt.
		Projekt podejmuje tematykę często poruszaną na stronach popularnonaukowych z gotowymi implementacjami rozwiązań.	3-5 pkt.
		Projekt podejmuje tematykę szeroko opisaną na stronach popularnonaukowych, której implementacja nie wymaga tworzenia oryginalnego i innowacyjnego projektu.	0.5-2.5 pkt.

		Projekt kopiuje tematykę oraz implementację gotowych rozwiązań, nie wnosząc w tym zakresie nic nowego.	0 pkt.
4	Zaawansowanie wykorzystanych metod AI do rozwiązania przedstawionego problemu. Zwięzłość i rzeczowość materiałów konkursowych.	Projekt wykorzystuje najnowsze zdobycze techniki w dziedzinie AI, które zaimplementowano samodzielnie, bądź z wykorzystaniem mniej popularnych źródeł (repozytoria, biblioteki rozwijane przez społeczność).	8-10 pkt.
		Projekt wykorzystuje narzędzia wykraczające ponad poziom kursu AI4Youth, zaimplementowane w standardowych bibliotekach takich jak Pytorch, Tensorflow, Keras.	5.5-7.5 pkt.
		Projekt wykorzystuje dedykowane narzędzia do rozwiązania postawionego problemu, lecz niewykraczające poza kurs AI4Youth.	3-5 pkt.
		Projekt nie wykorzystuje dedykowanych narzędzi do rozwiązania postawionego problemu. Nie wykracza ponad poziom kursu AI4Youth.	0.5-2.5 pkt.
		Projekt nie wykorzystuje metod AI do rozwiązania przedstawionego problemu.	0 pkt.
5	Czystość oraz jakość przesłanego kodu.	Kod napisany jest zgodnie z wymogami PEP - 8.	8-10 pkt.
		Kod w 75% uwzględnia wymogi PEP - 8, lecz miejscami się do nich nie stosuje.	5.5-7.5 pkt.
		Kod nie uwzględnia wymogów PEP - 8, lecz napisany jest w sposób zrozumiały. Panuje w nim porządek.	3-5 pkt.
		Kod jest napisany w sposób niezrozumiały, lecz jego kompilacja jest możliwa.	0.5-2.5 pkt.
		Kod jest napisany w sposób niezrozumiały, a jego kompilacja jest niemożliwa.	0 pkt.
6	Atrakcyjność prezentacji.	Prezentacja została przygotowana zgodnie z wytycznymi zawartymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu konkursu oraz dbałością o stronę merytoryczną i wizualną.	8-10 pkt.
		Prezentacja została przygotowana zgodnie z wytycznymi zawartymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu konkursu, ale bez dbałości o stronę merytoryczną lub wizualną.	5.5-7.5 pkt.
		Prezentacja została w znacznej części przygotowana zgodnie z wytycznymi	3-5 pkt.

		zawartymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu konkursu, bez dbałości o stronę merytoryczną lub wizualną.	
		Prezentacja została w niewielkiej części przygotowana zgodnie z wytycznymi zawartymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu konkursu, bez dbałości o stronę merytoryczną lub wizualną.	0.5-2.5 pkt.
		Prezentacja nie została przygotowana zgodnie z wytycznymi zawartymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu.	0 pkt.