

REGULAMIN KONKURSU

„AI4Youth - Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży 2023/24”

dla uczestników programu AI4Youth realizowanego przez Instytut Chemii Bioorganicznej PAN Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin konkursu dla uczestników programu „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 2023/24” (zwanego dalej: „Konkursem”).
2. Konkurs jest realizowany przez 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”).
3. Konkurs jest adresowany wyłącznie do uczniów szkół ponadpodstawowych oraz uczniów klasy 7 i 8 szkół podstawowych – uczestników Programu AI4Youth edycji 2021, 2022 i nowej 2023 o których mowa w § 3 ust. 1 Regulaminu konkursu.
4. Uczestnictwo w Konkursie jest bezpłatne i dobrowolne.
5. Udział w Konkursie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

§ 2. Cel i przedmiot Konkursu

1. Celem Konkursu jest:
 - a. promowanie w szkołach nauki programowania oraz wiedzy o sztucznej inteligencji, wypracowanie i przetestowanie rozwiązań służących kształtowaniu kompetencji z zakresu sztucznej inteligencji (zwanej dalej również: „AI”) wśród młodzieży,
 - b. budowanie kluczowych kompetencji cyfrowych angażujących sferę abstrakcyjnego myślenia wśród uczniów,
 - c. promowanie wśród uczniów przedsiębiorczości opartej na AI,
 - 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, zgodne z tematyką i ideą Celów Zrównoważonego Rozwoju (ang. Sustainable Development Goals) (zwanym dalej: „Projektami konkursowymi”).

§ 3. Warunki uczestnictwa

1. W Konkursie mogą wziąć udział wszyscy uczniowie będący uczestnikami programów „AI4Youth” edycji 2021, 2022 i nowej 2023 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 marca 2024 roku (poniedziałek), godzina 23:59.**
2. Termin przesyłania:
 - a. Założeń Projektu konkursowego upływa w dniu **8 kwietnia 2024 roku (poniedziałek), godzina 23:59,**
 - b. Pozostałych elementów Projektu konkursowego w tym udostępnienia pełnej dokumentacji przez Uczestników Konkursu upływa w dniu **13 maja 2024 roku (poniedziałek), godzina 23:59.**
3. Spośród wszystkich Projektów konkursowych Kapituła Konkursu, o której mowa w § 8 dokona wyboru maksymalnie 5 najlepszych Projektów konkursowych, których autorzy staną się Finalistami konkursu. Następnie spośród maksymalnie 5 najlepszych Projektów konkursowych wyłoni maksymalnie 3 Projekty, których autorzy staną się Laureatami konkursu.
4. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w terminie do dnia **16 maja 2024 roku (czwartek).** Uczestnicy Konkursu zostaną poinformowani drogą mailową, na adres kontaktowy podany w elektronicznym formularzu zgłoszeniowym o wynikach Konkursu oraz na stronie internetowej <https://ai4youth.edu.pl/konkurs-ai-for-youth-2023/>.

§ 5. Zgłoszenie Uczestników konkursu (Etap 1)

1. Zgłoszenia udziału w Konkursie dokonują:
 - a. w przypadku gdy Projekt konkursowy tworzy jeden Uczestnik konkursu - Uczestnik konkursu samodzielnie lub
 - b. w przypadku gdy Projekt konkursowy tworzy 2-3 Uczestników konkursu, wyłoniony przez Uczestników Konkursu Lider Zespołu.
2. Zgłoszenie Uczestników konkursu następuje drogą elektroniczną poprzez wypełnienie internetowego formularza zgłoszeniowego, dostępnego po zalogowaniu na platformie <https://academy.classroom.pionier.net.pl/> 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 2023/24”, 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 (Etap 2 i 3)

1. Przesłanie **Założeń Projektu konkursowego (etap 2)** polega na wypełnieniu internetowego formularza zgłoszeniowego dostępnego po zalogowaniu na platformie <https://academy.classroom.pionier.net.pl/> w terminie określonym w § 4 ust. 2. Listę niezbędnych do wypełnienia pól określa załącznik nr 4.
2. Przesłanie **Projektu konkursowego (etap 3)** następuje drogą elektroniczną poprzez wypełnienie internetowego formularza zgłoszeniowego dostępnego po zalogowaniu na platformie <https://academy.classroom.pionier.net.pl/> w terminie określonym w § 4 ust. 2.
3. Przesłanie **Projektu konkursowego** w tym dokumentów wymienionych w § 6 ust. 4 Organizatorowi odbywa się 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. Link do udostępnionego zasobu należy wcześniej przetestować, wklejając go w Trybie Incognito w przeglądarce internetowej. Pliki powinny być widoczne bez konieczności logowania.
4. 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 2023/24”, który stanowi Załącznik nr 3 do niniejszego Regulaminu konkursu,
- b. prezentacja konkursowa w formacie PowerPoint bazująca na informacjach pochodzących z Założeń Projektu konkursowego (np. pptx),
- c. kod źródłowy działającego programu/prototypu w formacie .ipynb z kodem inicjalizującym środowisko,
- d. pliki umożliwiające demonstrację i weryfikację poprawności działania projektu,
- e. min. 4 zdjęcia dokumentujące postęp prac nad przygotowaniem Projektu konkursowego.

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

5. 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.
6. W Konkursie nie będą brały udziału zgłoszenia:
 - a. niespełniające warunków określonych w Regulaminie konkursu w szczególności §6,
 - 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.

§ 7. 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. działająca wersja demonstracyjna,
 - g. atrakcyjność prezentacji.
3. Za każde z siedmiu kryteriów Projekt konkursowy może uzyskać maksymalnie 10 punktów, czyli łącznie 70 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 decyduje punktacja na poszczególnych kryteriach w kolejności a-g.
6. W przypadku równych ocen na wszystkich kryteriach decyduje kolejność zgłoszeń.
7. W konkursie dopuszcza się, by przedmiotem oceny konkursowej było istotne rozwinięcie autorskiego projektu z poprzednich edycji pod warunkiem, że:
 - a. zakres nowych funkcjonalności zostanie dokładnie opisany i przesłany do weryfikacji Kapitułemu Konkursu do dnia **26 lutego 2024 roku (poniedziałek), godzina 23:59** na adres mailowy: kontakt@ai4youth.edu.pl.
 - b. rozwijany autorski projekt będzie realizowany dokładnie przez tych samych autorów, którzy realizowali pierwotny projekt.
8. Kapituła Konkursu w ciągu 4 dni roboczych od wpłynięcia zgłoszenia udziela informacji odnośnie przyjęcia lub odrzucenia wniosku dotyczącego kontynuacji pracy nad projektem z poprzednich lat. Odrzucenie wniosku może nastąpić, jeśli proponowane przez autorów zmiany w projekcie nie będą znaczące tj. niewspółmierne do stworzenia nowego projektu. Od decyzji Kapituły Konkursu nie przysługuje odwołanie.
9. Kontynuowane projekty podlegają ocenie na bazie tych samych kryteriów, z tym, że w kryterium 3 tj. "Oryginalność i innowacyjność Projektu konkursowego" będzie oceniana jako oryginalność i innowacyjność wprowadzonych, nowych rozwiązań i ich wpływ na całość projektu.

§ 8. Kapituła Konkursu

1. Organizator powołuje Kapitułę Konkursu, składającą się z trzech osób posiadających wiedzę i doświadczenie w dziedzinie odpowiadającej tematyce Konkursu (zwane dalej: „Kapituła Konkursu”).
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 § 7 Regulaminu konkursu.
5. W przypadku stwierdzenia przez Kapitułę Konkursu, że wszystkie zgłoszone Projekty konkursowe nie odpowiadają założeniom i celom Konkursu, Organizator ma prawo podjąć decyzję o unieważnieniu Konkursu.

§ 9. 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. 4.
4. Każdy Finalista konkursu 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.
5. Finalistom konkursu ani Laureatom konkursu nie przysługuje wypłata równowartości nagród.



§ 10. 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, 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).

§ 11. 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.
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 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 Administratora lub na adres e-mail: dpo@ibch.poznan.pl
- III. Przetwarzanie ma na celu:
 - A. organizację Konkursu edukacyjnego prowadzonego pod nazwą „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży 2023/24” dla uczestników projektu pilotażowego „AI4Youth” przez Instytut Chemii Bioorganicznej PAN Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe 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, spółce Intel Corporation, będącymi partnerami konkursu 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:
 - a) 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;
 - b) 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;
 - c) 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;



- d) prawo do ograniczenia przetwarzania danych osobowych w przypadkach wskazanych w art. 18 RODO, m.in. kwestionowania prawidłowości danych osobowych;
- e) prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych w przypadkach określonych w art. 21 RODO;
- f) 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.

Zmiany w Regulaminie:

15.11.2023

§1 ust 3

Dodano: "oraz uczniów klasy 7 i 8 szkół podstawowych". Nowe brzmienie

Konkurs jest adresowany wyłącznie do uczniów szkół ponadpodstawowych oraz uczniów klasy 7 i 8 szkół podstawowych – uczestników Programu AI4Youth edycji 2021, 2022 i nowej 2023 o których mowa w § 3 ust. 1 Regulaminu konkursu.

§2 ust. 1 lit. a

Usunąć "średnich". Nowe brzmienie:

promowanie w szkołach nauki programowania oraz wiedzy o sztucznej inteligencji, wypracowanie i przetestowanie rozwiązań służących kształtowaniu kompetencji z zakresu sztucznej inteligencji (zwanej dalej również: „AI”) wśród młodzieży,



Załącznik nr 1 do Regulaminu konkursu

Zgoda na udział ucznia w Konkursie „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży 2023/24”

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

imię, nazwisko ucznia

nazwa i adres szkoły

w Konkursie „AI4Youth Sztuczna Inteligencja dla Młodzieży 2023/24”.

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 i Konkursie 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 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 konkursu.

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 2023/24”

Niniejszym zgłaszam/-y Projekt konkursowy:

nazwa Projektu konkursowego w języku polskim i angielskim

imiona i nazwiska 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 nauczyciela 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



Przygotowanie Założeń Projektu konkursowego

Nr	Nazwa	Wytyczne
1	Nazwa projektu/rozwiązania	<p>Podajcie roboczy tytuł projektu. Zwróćcie uwagę na to, aby tematy nie powtarzały się z tematami z poprzednich edycji. Oryginalność projektu jest również oceniana!</p> <p>Lista tematów projektów z poprzednich edycji znajduje się na stronie:</p> <p><i>Np. Mobilna stacja monitorująca stan drzewostanów</i></p>
2	Nazwij problem, który rozwiązuje Wasz projekt/rozwiązanie?	<p>Napiszcie, na czym polega problem, który Wasz projekt próbuje rozwiązać.</p> <p><i>Np. Lasy są atakowane przez strzygonię choinówkę, barczatkę sosnowkę oraz brudnicę mniszkę. Gatunki te podczas wzmożonego występowania mogą doprowadzić do całkowitego zamierania dużych powierzchni drzewostanów.</i></p>
3	Obszar tematyczny	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> klimat<input type="checkbox"/> bezpieczeństwo<input type="checkbox"/> integracja/społeczeństwo<input type="checkbox"/> edukacja<input type="checkbox"/> zdrowie<input type="checkbox"/> zrównoważone miasta<input type="checkbox"/> innowacyjny przemysł<input type="checkbox"/> energia<input type="checkbox"/> inne (jakie) <p><i>Link: https://www.un.org/pl/</i></p>
4	Cel projektu	<p>Opiszcie, co jest celem projektu. Jakich efektów się spodziewacie po wprowadzeniu Waszego rozwiązania AI.</p> <p><i>Np. Celem naszego projektu jest:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Opracowanie X,- Zapewnienie Y,- Umożliwienie Z,
3	Krótki opis projektu	<p>Przygotujecie w kilku słowach opis, czego dotyczy projekt. Często taki opis wykorzystujemy na potrzeby kontaktu z prasą lub przy publikacjach w sieciach społecznościowych. Tekst ten będzie później zmieniany.</p>

4	Inspiracja	Opiszcie, dlaczego zdecydowaliście się na ten projekt.
5	Badania	Badanie problemu jest bardzo ważne. Dzięki temu lepiej możemy zrozumieć, czym się zajmujemy. Wskażcie dane źródłowe, raporty, statystyki lub strony internetowe, z których korzystaliście, aby dowiedzieć się więcej o wybranym przez Was problemie. <i>Np. https://www.un.org.pl/, https://stat.gov.pl/</i>
7	Potencjalne możliwości rozwoju projektu	Opiszcie, w jaki sposób Wasz projekt może być rozwinięty w przyszłości. Jakie są perspektywy jego rozwoju?
8	Zespół projektowy	Przedstawcie swój zespół projektowy. Podajcie imiona i nazwiska. Możecie tutaj opisać kompetencje członków zespołu.
9	Role członków zespołu	Wskażcie, czym będzie zajmować się każdy członek zespołu. Kto będzie liderem? <i>Np. Monika Nowak - zbieranie informacji, przygotowanie ankiet. Waldek Musiał - opracowanie prezentacji, koncepcja, koordynacja, prezentacja projektu Anita Musiał - programistka, specjalistka AI.</i>
10	Planowany harmonogram prac	Wskażcie kolejność zadań w projekcie. Nie musicie określać dokładnych dat. <i>Np. 1 dzień - przygotowanie ankiet (tydzień 1) 1 tydzień - 3 dni - przeprowadzenie badań (tydzień 2) 2 tydzień - 1 tydzień - analiza danych (tydzień 2) 1-2 tydzień - 2 tygodnie - opracowanie programu (tydzień 2 i 3) 3 tydzień - 2 dni - testy (...) W przypadku zwycięstwa: 2 dni - przygotowanie prezentacji 2 dni - przećwiczenie prezentacji</i>
11	Nowe funkcjonalności w istniejącym projekcie (dotyczy zespołów, które kontynuują pracę nad istniejącym projektem)	Jeśli uzyskaliście zgodę na rozwijanie istniejącego projektu, wskażcie nowe funkcjonalności rozwijające poprzedni projekt.



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, 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 (dokładne numery celów lub wskazanie zadań w zakresie 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, kod źródłowy działającego programu oraz wersja demonstracyjna	<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. <p>Plik demonstracyjny pozwalający na testowanie funkcjonalności zaimplementowanych w projekcie. Plikiem demonstracyjnym mogą być między innymi pliki:</p> <ul style="list-style-type: none">• .ipynb• .exe



		<ul style="list-style-type: none"> • wtyczki do przeglądarki <p>Inne rozszerzenia plików, które umożliwiają przedstawienie i przetestowanie przez Kapitułę Konkursową działania projektu.</p>
3	Zdjęcia	<p>Minimum 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 AI4Youth	Tematyka projektu wpływa bezpośrednio* na rozwiązanie jednego z problemów określonych w Celach Zrównoważonego Rozwoju, a możliwość zastosowania ma charakter globalny.	8-10 pkt.
		*zastosowanie tego projektu całościowo rozwiązuje podejmowany problem	
		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.	3-5 pkt.
		** zastosowanie tego projektu podejmuje jedną ze składowych problemu i nie przekłada się na jego całkowite rozwiązanie	
		Tematyka projektu wpływa pośrednio na rozwiązanie jednego z problemów	0.5-2.5 pkt.



		określonych w Celach Zrównoważonego Rozwoju, lecz możliwy obszar zastosowania rozwiązania ogranicza się do krajów wysoko rozwiniętych.	
		Prezentowane materiały nie są zgodne z tematyką i ideą Celów Zrównoważonego Rozwoju (ang. Sustainable Development Goals) oraz szkolenia AI4Youth.	Wyklucza projekt z Konkursu
2	Czytelne wyeksponowanie elementów stanowiących przedmiot oceny konkursowej	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 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	8-10 pkt.



		<p>świadomości społecznej, brak prób rozwiązania tego problemu na publicznych repozytoriach, blogach, publikacjach naukowych) oraz nie pojawiała się w poprzednich edycjach konkursu AI4Youth.</p>	
		<p>Projekt podejmuje tematykę, która jest rzadko poruszana, ale próby jej rozwiązania są udokumentowane na repozytoriach i w publikacjach naukowych. Tematyka pojawiła się wcześniej w konkursach AI4Youth, ale jej implementacja była niepełna bądź nieudana.</p>	5.5-7.5 pkt.
		<p>Projekt podejmuje tematykę często poruszaną na stronach popularnonaukowych z gotowymi implementacjami rozwiązań. Tematyka pojawiała się we wcześniejszych konkursach AI4Youth.</p>	3-5 pkt.
		<p>Projekt podejmuje tematykę szeroko opisaną na stronach popularnonaukowych, której implementacja nie wymaga tworzenia oryginalnego i innowacyjnego projektu. Temat projektu jest kopią tematu z poprzednich edycji AI4Youth.</p>	0.5-2.5 pkt.
		<p>Projekt kopiuje tematykę oraz implementację gotowych rozwiązań, nie wnosząc w tym zakresie nic nowego.</p>	0 pkt.
4	<p>Zaawansowanie wykorzystanych metod AI do rozwiązania przedstawionego problemu. Zwięzłość i rzeczowość materiałów konkursowych.</p>	<p>Projekt wykorzystuje najnowsze zdobycze techniki w dziedzinie AI, które zaimplementowano samodzielnie, bądź z wykorzystaniem mniej popularnych źródeł (repozytoria, biblioteki rozwijane przez społeczność).</p>	8-10 pkt.
		<p>Projekt wykorzystuje narzędzia wykraczające ponad poziom kursu AI4Youth, zaimplementowane w standardowych bibliotekach takich jak Pytorch, Tensorflow, Keras.</p>	5.5-7.5 pkt.
		<p>Projekt wykorzystuje dedykowane narzędzia do rozwiązania postawionego problemu, lecz niewykraczające poza kurs AI4Youth.</p>	3-5 pkt.
		<p>Projekt nie wykorzystuje dedykowanych narzędzi do rozwiązania postawionego problemu. Nie wykracza ponad poziom kursu AI4Youth.</p>	0.5-2.5 pkt.
		<p>Projekt nie wykorzystuje metod AI do rozwiązania przedstawionego problemu.</p>	0 pkt.
5	<p>Czystość oraz jakość przesłanego kodu.</p>	<p>Kod napisany jest zgodnie z wymogami PEP - 8.</p>	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.
		Brak kodu	Wyklucza projekt z Konkursu
6	Działająca wersja demonstracyjna.	Wersja demonstracyjna prezentuje cały zakres projektu. Uruchomienie projektu nie wymaga tworzenia specjalnego środowiska uruchomieniowego, a proces jest intuicyjny i prosty.	8-10pkt
		Wersja demonstracyjna prezentuje cały zakres projektu. Uruchomienie projektu nie wymaga tworzenia specjalnego środowiska uruchomieniowego. Podczas uruchamiania występują drobne problemy.	5.5-7.5 pkt.
		Wersja demonstracyjna prezentuje niepełny zakres projektu. Uruchomienie projektu nie wymaga tworzenia specjalnego środowiska uruchomieniowego. Podczas uruchamiania występują drobne problemy.	3-5 pkt.
		Wersja demonstracyjna prezentuje niepełny zakres projektu. Uruchomienie projektu wymaga tworzenia specjalnego środowiska uruchomieniowego. Podczas uruchamiania występują problemy.	0.5-2.5 pkt.
		Brak wersji demonstracyjnej.	Wyklucza projekt z Konkursu
7	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 zawartymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu	3-5 pkt.

		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.
		Brak prezentacji	Wyklucza projekt z Konkursu

