

Regulamin Konkursu „*Sztuczna inteligencja wśród nas*”

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin **Konkursu** określa zasady i warunki na jakich odbywa się wydarzenie, które ma charakter konkursu programistycznego.
2. Organizatorem **Konkursu** jest Wydział Informatyki Uniwersytetu w Białymstoku, ul. Konstantego Ciołkowskiego 1M, 15-245 Białystok.
3. Celem **Konkursu** jest rozwój zainteresowania informatyką wśród uczniów szkół ponadpodstawowych, których kategorie wskazuje art. 18 ust. 1 pkt 2 ustawy Prawo oświatowe oraz stworzenie przez uczestników aplikacji związanej z tematem **Konkursu**.
4. Strona internetowa **Konkursu** znajduje się pod adresem <https://informatyka.uwb.edu.pl/popularyzacja2/sztuczna-inteligencja-wsrod-nas>.
5. Kontakt z Organizatorem jest możliwy poprzez adres mailowy informatyka_konkurs@uwb.edu.pl.

§ 2 TERMIN I SPOSÓB ORGANIZACJI KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się **14.09.2026 r.** i kończy **29.11.2026 r.**
2. Uroczyste ogłoszenie wyników odbędzie się stacjonarnie do dnia **20.12.2026 r.** w Białymstoku, ul. Konstantego Ciołkowskiego 1M, w budynku będącym siedzibą Wydziału Informatyki. Dokładna data zostanie udostępniona w terminie do 3 dni po zakończeniu Konkursu na stronie internetowej **Konkursu** oraz rozesłana do zwycięzców pocztą elektroniczną na adresy e-mail podane w Kartach Zgłoszenia.
3. Informacje o wynikach będą umieszczone na stronie internetowej **Konkursu** oraz rozesłane do Uczestników pocztą elektroniczną na adresy e-mail podane w Kartach Zgłoszenia.
4. **Konkurs** skierowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych, których kategorie wskazuje art. 18 ust. 1 pkt 2 ustawy Prawo oświatowe.

§ 3 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w **Konkursie** jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Organizator nie partycypuje w kosztach uczestnika związanych z uczestnictwem w **Konkursie**, np. dojazd na wręczenie nagród w **Konkursie**.
3. Uczestnikiem **Konkursu** może być osoba fizyczna posiadająca pełną lub ograniczoną zdolność do czynności prawnych (w przypadku osób niepełnoletnich – za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego wyrażoną poprzez podpisanie Karty Zgłoszenia oraz Klauzuli Informacyjnej), która przez cały czas trwania **Konkursu** nie ukończyła 21. roku życia i posiada aktualny status ucznia szkoły ponadpodstawowej w Polsce.
4. W **Konkursie** biorą udział Drużyny składające się z co najwyżej 2 Uczestników, o których mowa w § 3 ust. 3 Regulaminu.
5. Drużynę mogą stanowić uczniowie różnych szkół.
6. Uczestnik **Konkursu** może należeć tylko do jednej Drużyny.
7. Warunkiem udziału w **Konkursie** jest umieszczenie w chmurze niżej wymienionych danych i przesłanie na adres mailowy Organizatora (informatyka_konkurs@uwb.edu.pl) linku do niej do dnia zakończenia **Konkursu** (tj. **29.11.2026 r.**):
 - wypełnionej Karty Zgłoszenia (skan dokumentu) – Załącznik nr 1,
 - wypełnionej Klauzuli Informacyjnej (skan dokumentu) – Załącznik nr 2,
 - aplikacji (kod źródłowy wraz z instrukcją jej skompilowania, wersję binarną aplikacji wraz z instrukcją jej uruchomienia, instrukcję korzystania z aplikacji),

- trwający do 5 minut plik video w formacie AVI lub MP4, przedstawiający działanie aplikacji, który zostanie wykorzystany podczas finału w ramach prezentacji aplikacji uczestniczących w **Konkursie**,
 - krótki opis funkcjonalności (max. jedna strona), który zostanie wykorzystany podczas finału w ramach prezentacji aplikacji uczestniczących w **Konkursie**.
8. Jeżeli w dniu zakończenia **Konkursu** przystąpią do niego mniej niż **3** Drużyny, **Konkurs** zostanie odwołany. O odwołaniu **Konkursu** Organizator niezwłocznie, nie później jednak niż w terminie 3 dni roboczych od powzięcia decyzji, poinformuje Uczestników drogą elektroniczną oraz zamieści stosowną informację na stronie **Konkursu**.

§ 4 ZADANIE

1. Tytuł **Konkursu: Sztuczna inteligencja wśród nas**, temat przewodni **Konkursu: aplikacja wspierająca edukację**.
2. Uczestnicy mają za zadanie zaprojektować i zaimplementować aplikację wspierającą edukację z wykorzystaniem elementów sztucznej inteligencji.
3. Zakres i rodzaj zastosowanych technologii i bibliotek sztucznej inteligencji jest dowolny - można wykorzystywać np. biblioteki (PyTorch, TensorFlow, itp.), czy też interfejs API Open AI itp. lub inne użyteczne do stworzenia aplikacji narzędzia.
4. Cel zadania: rozwój umiejętności programistycznych Uczestników.
5. Do **Konkursu** nie zostaną zakwalifikowane zgłoszenia: 1) prezentujące treści niezgodne z obowiązującym prawem; 2) zawierające treści obraźliwe lub naruszające dobra osobiste osób trzecich; 3) stanowiące plagiat lub naruszające prawa autorskie; 4) niespełniające minimalnych wymogów technicznych określonych w § 3 ust. 7 Regulaminu.

§ 5 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Zwycięzcy zostaną wybrani przez Jury. Członkami Jury są pracownicy Uniwersytetu w Białymstoku i zaproszeni Eksperti. Skład Jury, w tym Przewodniczącego Jury oraz pozostałych Członków Jury, zostanie przedstawiony w dniu ogłoszenia **Konkursu** na stronie internetowej.
2. Zwycięzcy zostaną wyłonieni na podstawie przyznanych im punktów przez Jury.
3. Ocena indywidualnych prac zgodnie z następującym algorytmem: walor edukacyjny (20%), innowacyjność i wykorzystanie sztucznej inteligencji (20%), użyteczność i przejrzystość rozwiązania (20%), poprawność techniczna rozwiązania (20%) i prezentacja rozwiązania (20%).
4. Każde z pięciu kryteriów będzie oceniane w skali 0-10 pkt. Maksymalna liczba punktów do uzyskania wynosi: 50. Waga każdego kryterium jest równa (20%).
5. Każdy członek Jury ocenia prace konkursowe indywidualnie. Ocena końcowa jest uśrednioną sumą punktów przyznanych przez wszystkich członków Jury.
6. W przypadku zdobycia jednakowej, najwyższej liczby punktów przez więcej niż jedną Drużynę, zwycięzcę wskazuje Przewodniczący Jury.
7. Werdykt Jury jest ostateczny i niepodważalny. Uczestnikom nie przysługuje prawo do odwołania się od werdyktu Jury w zakresie merytorycznej oceny pracy. Uczestnik ma prawo zgłosić do Organizatora pisemne zastrzeżenie dotyczące wyłącznie naruszenia procedury oceny w terminie 7 dni od ogłoszenia wyników.

§ 6 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Uczestnik oświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych w ramach **Konkursu** oraz, że prace te nie naruszają praw osób trzecich zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 2025 r. poz. 24 z późn.zm.). Uczestnik oświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec

Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem praw autorskich. Prace naruszające prawa autorskie zostaną zdyskwalifikowane.

2. Aplikacje opracowane w ramach **Konkursu** zostaną udostępnione Organizatorowi jako nieodpłatna licencja niewyłączna na czas nieoznaczony. Uczestnik zezwala na utrwalanie i zwielokrotnianie aplikacji techniką cyfrową, publiczne udostępnianie aplikacji (lub jej fragmentów) za pośrednictwem sieci Internet i mediów społecznościowych w celach promocyjnych Wydziału Informatyki UwB.
3. Uczestnik zachowuje prawo do dysponowania swoim dziełem i rozwijania go dalej (również komercyjnie).
4. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że nie będzie mieć prawa do wynagrodzenia za treści, które wygeneruje podczas **Konkursu** oraz że udzielenie licencji, o której mowa w ust. 2, jest nieodpłatne, tj. nie przysługuje mu wynagrodzenie z tytułu korzystania przez Organizatora z aplikacji w zakresie wskazanym w ust. 2.
5. Uczestnik zezwala na wykorzystanie swego wizerunku w mediach społecznościowych Uniwersytetu w Białymstoku w działalnościach promujących **Konkurs**. W szczególności zezwala na wykonanie i rozpowszechnianie wspólnego zdjęcia, gdzie będą uczestnicy i organizatorzy.

§ 7 NAGRODY

1. Dla Uczestników, którzy są członkami zwycięskich Drużyn (I, II i III miejsce w **Konkursie**) Organizator ufundował nagrody finansowe sumarycznej wysokości wynoszące odpowiednio 3000 zł (trzy tysiące zł) za I miejsce, 2000 zł (dwa tysiące zł) za II miejsce i 1000 zł (jeden tysiąc zł) za III miejsce.
2. Nagrody finansowe będą dzielone po równo w ramach Drużyny, wszyscy członkowie zwycięskiej Drużyny otrzymają tę samą kwotę nagrody zaokrągloną do pełnych groszy.
3. Warunkiem wydania nagrody Zwycięzcom **Konkursu** jest dostarczenie osobiście do sekretariatu Wydziału Informatyki UwB (15-245 Białystok, ul. Konstantego Ciołkowskiego 1M, pok. 2040 lub 3044) lub za pośrednictwem poczty/kuriera (na wyżej wskazany adres) poprawnie wypełnionych i podpisanych przez Zwycięzców **Konkursu** Kwestionariuszy osobowych (załącznik nr 3 do Regulaminu **Konkursu**) zawierających dane niezbędne do wypełnienia obowiązków wynikających z powszechnie obowiązujących przepisów, w tym prawa podatkowego. Kwestionariusze osobowe powinny zostać dostarczone do 7 dni od uroczystego ogłoszenia wyników **Konkursu**. W przypadku bezskutecznego upływu terminu, Organizator wezwie Zwycięzcę do uzupełnienia Kwestionariusza w dodatkowym terminie 7 dni, pod rygorem utraty prawa do nagrody finansowej.
4. Nagrody pieniężne zostaną przebrane na konta bankowe wskazane przez Zwycięzców **Konkursu** w Kwestionariuszach osobowych, o których mowa w punkcie 3 w ciągu 30 dni od dnia ogłoszenia wyników **Konkursu**.
5. Kwoty nagród pieniężnych zostaną pomniejszone o zryczałtowany podatek dochodowy od osób fizycznych w wysokości wynikającej z przepisów ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych, w tym o podatek w stawce 10% w przypadku, gdy jednorazowa wartość nagrody przypadająca na Uczestnika przekracza kwotę 2 000,00 zł lub nie zachodzą inne podstawy do zastosowania zwolnienia podatkowego. Organizator jako płatnik podatku dopełni wszelkich obowiązków informacyjnych wobec właściwego urzędu skarbowego.
6. Niezależnie od nagród wskazanych w niniejszym paragrafie, uczestnicy zwycięskich Drużyn mogą otrzymać nagrody rzeczowe ufundowane i wręczane bezpośrednio przez Polskie Towarzystwo Informatyczne - Oddział Białostocki, na zasadach określonych przez tego fundatora.

§ 8 INFORMACJE O PRZETWARZANIU DANYCH

1. Administratorem danych osobowych uczestnika, przekazanych przez uczestnika w zgłoszeniu do udziału w **Konkursie**, jest Uniwersytet w Białymstoku.
2. Dane będą przetwarzane w celu rejestracji, promocji i poprawnego przeprowadzenia Konkursu.
3. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych, uzyskania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania.
4. Uczestnik ma prawo do wniesienia sprzeciwu wobec dalszego przetwarzania, a w przypadku cofnięcia zgody na przetwarzanie danych, do zażądania ich usunięcia. Skorzystanie z prawa do cofnięcia zgody nie ma wpływu na przetwarzanie, które miało miejsce do momentu wycofania zgody.

§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu, z zastrzeżeniem, że zmiany te nie będą dotyczyć kryteriów oceny prac złożonych przed datą zmiany. O wszelkich zmianach Uczestnicy zostaną niezwłocznie poinformowani drogą elektroniczną oraz poprzez ogłoszenie na stronie Konkursu.
2. Uniwersytet w Białymstoku zastrzega sobie możliwość przerwania **Konkursu** całościowo lub dla konkretnego uczestnika z ważnych przyczyn niezależnych od Organizatora (np. siła wyższa, zagrożenie bezpieczeństwa), o czym niezwłocznie poinformuje Uczestnika/Uczestników Konkursu. W przypadku przerwania Konkursu wobec konkretnego Uczestnika z przyczyn niezależnych od Organizatora, Uczestnik ten traci prawo do nagrody. W przypadku przerwania Konkursu w całości, nagrody nie zostają przyznane, a Uczestnicy nie mają prawa do odszkodowania z tego tytułu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty **Konkursu** z przyczyn niezależnych od Organizatora, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Poprzez zgłoszenie udziału w **Konkursie** Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
5. Nieprzestrzeganie Regulaminu jest równoznaczne z dyskwalifikacją Drużyny. Decyzja Organizatora jest ostateczna.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody jakie Uczestnik poniósł lub wyrządził z wyłącznej winy samego Uczestnika, osób trzecich lub z powodu siły wyższej.
7. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wyrządzone szkody i zobowiązany jest do pokrycia kosztów naprawy.
8. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, a wszelkie spory będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby Organizatora.