

**Regulamin projektu edukacyjnego pn:
„Sztuczna Inteligencja” oraz organizowanego w jego ramach konkursu -
realizowanych przez Fundację Polskiego Funduszu Rozwoju**

§ 1

Definicje

Ilekoć w Regulaminie jest mowa o:

- a) **CDT** – rozumie się przez to Centralny Dom Technologii zlokalizowany w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00-025 Warszawa;
- b) **Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu** – rozumie się przez to formularz zgłoszeniowy za pośrednictwem którego Uczestnicy Projektu dokonują Zgłoszenia do Konkursu, dostępny na stronie internetowej Fundacji pod adresem: <https://cdt.pl/ai>;
- c) **Formularzu Zgłoszeniowym do Projektu** – rozumie się przez to formularz zgłoszeniowy za pośrednictwem którego Placówki dokonują Zgłoszenia do Projektu, dostępny na stronie internetowej Fundacji pod adresem: <https://cdt.pl/ai>;
- d) **Fundacji, Organizatorze** – rozumie się przez to Fundację Polskiego Funduszu Rozwoju z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00 – 025 Warszawa, wpisaną do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej oraz rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000718920, NIP: 7010802035, REGON: 369483596;
- e) **Internetowej platformie edukacyjnej** – rozumie się przez to platformę edukacyjną Organizatora, której uzupełnienie jest jednym z wymogów Konkursu. Platforma zostanie wysłana na adres email który został podany w Formularzu Zgłoszeniowym do Projektu;
- f) **Klasie** – rozumie się przez to wskazany przez Placówkę, która dokonała Zgłoszenia do Projektu zespół uczniów/uczennic realizujących wspólnie program nauczania w ramach w/w Placówki, który to zespół weźmie udział w Projekcie z ramienia w/w Placówki będącej Uczestnikiem Projektu;
- g) **Komisji** – rozumie się przez to gremium utworzone w celu dokonania oceny nadesłanych Prac Konkursowych. Komisja zostanie powołana przez Organizatora i składać się będzie z minimum 3 osób;
- h) **Konkursie** – rozumie się przez to realizowaną w ramach Projektu formę rywalizacji Zespołów, mającą na celu wyłonienie Laureatów w oparciu o kryteria określone w Załączniku nr 4 do Regulaminu;
- i) **Laureacie** – rozumie się przez to Zespół uczestniczący w etapie 2 Konkursu z ramienia danego Uczestnika Konkursu, który przygotował Pracę Konkursową 2, wyróżnioną następnie przez Komisję;
- j) **Opiekunie** – rozumie się przez to nauczyciela zatrudnionego w Placówce, który dokonał Zgłoszenia do Projektu w imieniu Placówki lub także Zgłoszenia do Konkursu w imieniu Uczestnika Projektu oraz który przeprowadzi w Klasie warsztaty *Teachable Machine – Trenuj i poprawiaj model AI* według scenariusza dostarczonego przez Organizatora oraz który koordynuje prace Zespołu biorącego udział w Konkursie z ramienia Uczestnika Konkursu;

- k) **Placówce** – rozumie się przez to zlokalizowaną na terytorium Polski publiczną lub niepubliczną szkołę ponadpodstawową, a w przypadku określonym w § 4 ust. 9 Regulaminu – również zlokalizowaną na terytorium Polski publiczną lub niepubliczną szkołę podstawową;
- l) **Pracach Konkursowych** – rozumie się przez to łącznie Prace Konkursowe 1 oraz Prace Konkursowe 2;
- m) **Pracy Konkursowej 1** – rozumie się przez to pracę Zespołu zgłoszonego do udziału w Konkursie z ramienia danego Uczestnika Projektu, załączoną do Formularza Zgłoszeniowego do Konkursu, dotyczącą koncepcji robota wykorzystującego AI, przedstawioną w formie prezentacji PowerPoint oraz filmu prezentującego wytrenowany model AI w narzędziu Teachable Machine. Szczegółowy format oraz elementy Pracy Konkursowej 1 reguluje Załącznik nr 4 do Regulaminu;
- n) **Pracy Konkursowej 2** – rozumie się przez to film prezentujący działanie prototypu robota opracowanego i zbudowanego przez Zespoły w ramach etapu 2 Konkursu. Szczegółowy format i elementy prototypu robota oraz Pracy Konkursowej 2 reguluje Załącznik nr 4 do Regulaminu;
- o) **Prawie autorskim** – rozumie się przez to ustawę z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych;
- p) **Projekcie** – rozumie się przez to ścieżkę edukacyjną pn.: „Sztuczna Inteligencja”, realizowaną przez Organizatora, której elementem jest Konkurs;
- q) **Regulaminie** – rozumie się przez to niniejszy Regulamin;
- r) **Uczestniku Konkursu** – rozumie się przez to Uczestnika Projektu, który dokonał Zgłoszenia do Konkursu;
- s) **Uczestniku Projektu** – rozumie się przez to Placówkę będącą zlokalizowaną na terytorium Polski publiczną lub niepubliczną szkołą ponadpodstawową, która dokonała Zgłoszenia do Projektu oraz Placówkę będącą zlokalizowaną na terytorium Polski publiczną lub niepubliczną szkołą podstawową, która została dopuszczona przez Organizatora do udziału w Projekcie, zgodnie z § 4 ust. 9 Regulaminu;
- t) **Zespół** – rozumie się przez to grupę składającą się z od 3 do 5 uczniów/uczennic zgłoszoną do udziału w Konkursie z ramienia danego Uczestnika Projektu;
- u) **Zgłoszeniu do Konkursu** – rozumie się przez to zgłoszenie chęci udziału w Konkursie, złożone w imieniu Uczestnika Projektu przez Opiekuna za pośrednictwem Formularza Zgłoszeniowego do Konkursu;
- v) **Zgłoszeniu do Projektu** – rozumie się przez to zgłoszenie chęci udziału w Projekcie, złożone w imieniu Placówki przez Opiekuna za pośrednictwem Formularza Zgłoszeniowego do Projektu;

§ 2.

Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady oraz warunki organizacji i uczestnictwa w Projekcie, w tym zasady oraz warunki organizacji i uczestnictwa w Konkursie oraz warunki nagradzania Laureatów.
2. Udział w Projekcie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Projekt finansuje Fundacja Polskiego Funduszu Rozwoju ze środków własnych.
4. Projekt realizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
5. Przed wysłaniem Zgłoszenia do Projektu, Placówka jest zobowiązana do zapoznania się z treścią Regulaminu.
6. Postanowienia Regulaminu obowiązują wszystkich Uczestników Projektu, a w przypadku postanowień dotyczących Konkursu – wszystkich Uczestników Konkursu.
7. Projekt odbywa się w okresie od 16.09.2026 r. do 01.02.2027 r. Okres ten nie obejmuje czasu, w którym

Komisja dokona oceny Prac Konkursowych oraz czasu wydania nagród przyznawanych w Konkursie.

8. Wysłanie Zgłoszenia do Projektu przez Placówkę jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.

§ 3.

Cele Projektu

1. Celami Projektu są:
 - a) zapoznanie uczniów z podstawami sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego,
 - b) rozwijanie umiejętności tworzenia oraz trenowania modeli AI,
 - c) kształtowanie kompetencji programistycznych i inżynierskich,
 - d) rozwijanie kreatywności, umiejętności rozwiązywania problemów oraz pracy zespołowej,
 - e) pokazanie praktycznych zastosowań sztucznej inteligencji poprzez projektowanie i programowanie robotów wykorzystujących modele AI.

§ 4.

Zgłoszenie do Projektu

1. Projekt kierowany jest do Placówek.
2. Placówkę do Projektu zgłasza Opiekun. W przypadku, w którym z ramienia danej Placówki występuje więcej niż jeden Opiekun (z uwagi na zgłoszenie do udziału w Projekcie z ramienia danej Placówki większej liczby Klas niż jedna), Placówkę do udziału w Projekcie zgłasza tylko jeden z nich, wybrany wewnętrznie przez Placówkę.
3. Zgłoszenie do Projektu następuje poprzez prawidłowe wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego do Projektu dostępnego na stronie internetowej Fundacji pod adresem: <https://cdt.pl/ai>. W Formularzu Zgłoszeniowym do Projektu Opiekun wskazuje: (i) dane Placówki, (ii) swoje dane oraz dane Opiekunów innych Klas zgłaszanych do udziału w Projekcie z ramienia danej Placówki, którzy w ramach Projektu przeprowadzą warsztaty, o których mowa w § 5 ust. 1 Regulaminu, (iii) dane Klasy lub Klas, które wezmą udział w Projekcie z ramienia danej Placówki.
4. Do Klasy zgłoszonej do udziału w Projekcie z ramienia Placówki musi uczęszczać co najmniej 6 uczniów/uczennic, nie więcej jednak niż 40 uczniów/uczennic.
5. Placówka może dokonać Zgłoszenia do Projektu w terminie od 16.09.2026 r. do 30.10.2026 r. (do godz. 23:59:59).
6. Do udziału w Projekcie może zgłosić się nielimitowana liczba Placówek.
7. Placówka może zgłosić dowolną liczbę Klas, które w jej imieniu wezmą udział w Projekcie.
8. Z zastrzeżeniem postanowień ust. 9-11 poniżej, Placówka będąca zlokalizowaną na terytorium Polski publiczną lub niepubliczną szkołą ponadpodstawową, poprzez prawidłowe wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego do Projektu oraz wysłanie Zgłoszenia do Projektu w terminie określonym w ust. 5 powyżej staje się Uczestnikiem Projektu.
9. W przypadku, gdy do Projektu zgłosi się mniej niż 30 Placówek będących zlokalizowanymi na terytorium Polski publicznymi lub niepublicznymi szkołami ponadpodstawowymi, Organizator dopuści do udziału w Projekcie również Placówki będące zlokalizowanymi na terytorium Polski publicznymi lub niepublicznymi szkołami podstawowymi. Jednocześnie Organizator zastrzega, że program Projektu, w tym tematyka warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 1 Regulaminu, wykracza poza zakres podstawy programowej przewidzianej dla szkół podstawowych, a w przypadku chęci Zgłoszenia do Konkursu w/w Placówki, Organizator zastrzega również, że

- pula nagród, o których mowa w § 9 Regulaminu jest jednakowa dla wszystkich Zespołów (tj. bez uwzględnienia podziału na Zespoły pochodzące z Placówek będących szkołami podstawowymi i Placówek będących szkołami ponadpodstawowymi). Placówce, będącej publiczną lub niepubliczną szkołą podstawową, nie przysługują względem Organizatora żadne roszczenia z tytułu powyższego, a poprzez dokonanie Zgłoszenia do Projektu (i odpowiednio – Zgłoszenia do Konkursu), Placówka oświadcza, że jest świadoma w/w zastrzeżeń Organizatora.
10. W ramach Zgłoszenia do Projektu, Placówka będąca publiczną zlokalizowaną na terytorium Polski publiczną lub niepubliczną szkołą podstawową, może zgłosić wyłącznie Klasy 7-8.
 11. Każda z Placówek będących zlokalizowaną na terytorium Polski publiczną lub niepubliczną szkołą podstawową, która dokonała prawidłowego (tj. zgodnego z postanowieniami ust. 3 powyżej) Zgłoszenia do Projektu w terminie określonym w ust. 5 powyżej, zostanie poinformowana przez Organizatora o dopuszczeniu jej do udziału w Projekcie albo o niedopuszczeniu jej do udziału w Projekcie z uwagi na Zgłoszenie do Projektu co najmniej 30 Placówek będących zlokalizowanymi na terytorium Polski publicznymi lub niepublicznymi szkołami ponadpodstawowymi. Organizator powiadomi w/w Placówki telefonicznie i/lub mailowo z wykorzystaniem danych kontaktowych wskazanych w Formularzu Zgłoszeniowym do Projektu.
 12. W sytuacji, gdy Formularz Zgłoszeniowy do Projektu będzie niekompletny lub zostanie złożony po terminie, o którym mowa w ust. 5 powyżej, Zgłoszenie do Projektu dokonane za pośrednictwem takiego Formularza Zgłoszeniowego do Projektu zostanie odrzucone, co skutkować będzie nieuzyskaniem przez Placówkę statusu Uczestnika Projektu i niemożliwością uczestnictwa Placówki w Projekcie (a w konsekwencji również w Konkursie), o czym Placówka zostanie poinformowana telefonicznie i/lub mailowo z wykorzystaniem danych kontaktowych wskazanych w Formularzu Zgłoszeniowym do Projektu.

§ 5.

Przebieg Projektu

1. W ramach Projektu Opiekunowie przeprowadzą z każdą z Klas biorących udział w Projekcie z ramienia danego Uczestnika Projektu warsztaty pn.: „*Teachable Machine – Trenuj i poprawiaj model AI*”, według scenariusza opracowanego przez Organizatora. Scenariusz warsztatów zostanie wysłany na adres email Opiekuna Projektu. Dostęp do niego będzie możliwy za pośrednictwem linku przesłanego Uczestnikowi Projektu przez Organizatora na adres poczty e-mail wskazany w Zgłoszeniu do Projektu. Uczestnik Projektu niezwłocznie po otrzymaniu w/w scenariusza od Organizatora, przekaże go Opiekunowi lub Opiekunom celem przeprowadzenia warsztatów.
2. Warsztaty, o których mowa w ust. 1 powyżej, powinny zostać przeprowadzone do dnia 30.10.2026 r., a ich realizacja powinna zostać potwierdzona przez Uczestnika Projektu poprzez przekazanie Organizatorowi w w/w terminie dowodów przeprowadzenia warsztatów w każdej z Klas biorących udział w Projekcie z ramienia danego Uczestnika Projektu. Dowodami, o których mowa powyżej są m.in. listy obecności uczniów podczas warsztatów, minimum trzy zdjęcia z warsztatów oraz dostarczone przez Organizatora (za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej Uczestnikowi Projektu na adres wskazany w Formularzu zgłoszeniowym do Projektu) i następnie wypełnione przez Opiekuna ankiety ewaluacyjne dotyczące przebiegu warsztatów. Dowody realizacji przeprowadzenia warsztatów, o których mowa powyżej, zostaną przekazane Organizatorowi za pośrednictwem formularza, do którego link zostanie przesłany Uczestnikowi Projektu na adres e-mail wskazany w Formularzu Zgłoszeniowym do Projektu.

3. Przekazane Organizatorowi dowody przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w ust. 2 powyżej nie będą zwracane. Zgłoszenie do Projektu jest równoznaczne z udzieleniem Organizatorowi licencji do korzystania z nich na zasadach określonych w § 8 Regulaminu.
4. Brak potwierdzenia przeprowadzenia warsztatów w ramach każdej z Klas biorących udział w Projekcie z ramienia danego Uczestnika Projektu, w sposób i w terminie określonym w ust. 2 powyżej stanowi okoliczność wykluczającą Uczestnika Projektu z możliwości Zgłoszenia do Konkursu i udziału w nim.
5. Po przeprowadzeniu warsztatów, młodzież będąca ich odbiorcami może utworzyć zespoły projektowe przygotowujące prace konkursową. Opiekun zobowiązany jest wtedy udostępnić członkom każdego zespołu link do platformy z zadaniami programistycznymi dotyczącymi sztucznej inteligencji i podstaw programowania robota w języku C++.
6. Organizator zastrzega sobie prawo wyeliminowania z Projektu Uczestnika Projektu, co do którego stwierdzono naruszenie praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich, a także naruszenie lub próbę obejścia postanowień Regulaminu.

§ 6.

Zgłoszenie do Konkursu

1. Po przeprowadzeniu warsztatów, o których mowa w § 5 Regulaminu, Uczestnicy Projektu mogą dokonać Zgłoszenia do Konkursu, poprzez prawidłowe wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego do Konkursu dostępnego na stronie internetowej Fundacji pod adresem: [Sztuczna Inteligencja | Poznaj AI w działaniu! | Serwis CDT](#).
2. Uczestnika Projektu do Konkursu zgłasza Opiekun. W przypadku, w którym z ramienia danego Uczestnika Projektu występuje więcej niż jeden Opiekun (z uwagi na zgłoszenie do udziału w Konkursie z ramienia danego Uczestnika Projektu większej liczby Zespołów niż jeden), Uczestnika Projektu do udziału w Konkursie zgłasza tylko jeden z nich, wybrany wewnętrznie przez Uczestnika Projektu.
3. W przypadku chęci wzięcia udziału w Konkursie, Opiekun przed przystąpieniem do wypełnienia Formularza Zgłoszeniowego do Konkursu, zobowiązany jest do przydzielenia kont na Internetowej platformie edukacyjnej dla każdego zgłaszanego Zespołu, który weźmie udział w Konkursie z ramienia Uczestnika Konkursu.
4. W Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu Opiekun wskazuje: (i) dane Uczestnika Projektu, (ii) dane Opiekuna lub Opiekunów, którzy koordynować będą prace Zespołu lub Zespołów w Konkursie, (iii) dane Zespołu lub Zespołów biorących udział w Konkursie z ramienia danego Uczestnika Konkursu, (iv) informacje o Pracy Konkursowej 1, (v) login do kont Zespołów na Internetowej platformie edukacyjnej, które ukończyły realizację zadań.
5. Do Formularza Zgłoszeniowego do Konkursu Uczestnik Projektu zobowiązany jest załączyć również Prace Konkursowe 1 wykonane przez wszystkie Zespoły zgłaszane do udziału w Konkursie z ramienia danego Uczestnika Projektu, zgodnie z wytycznymi zawartymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu.
6. Warunkiem Zgłoszenia do Konkursu, jest przesłanie Organizatorowi dowodów potwierdzających przeprowadzenie warsztatów, zgodnie z § 5 ust. 2 Regulaminu.
7. Uczestnik Projektu może dokonać Zgłoszenia do Konkursu w terminie od 16.09.2026 r. do 15.11.2026 r. (do godz. 23:59:59).
8. Do Konkursu Uczestnik Konkursu może zgłosić dowolną liczbę Zespołów, które w jego imieniu wezmą udział w Konkursie.

9. Uczestnik Projektu poprzez prawidłowe wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego do Konkursu, w tym załączenie Prac Konkursowych 1 wszystkich zgłaszanych przez siebie Zespołów oraz wysłanie Zgłoszenia do Konkursu w terminie określonym w ust. 7 powyżej staje się Uczestnikiem Konkursu.
10. W sytuacji, gdy Formularz Zgłoszeniowy do Konkursu będzie niekompletny, nie zostaną załączone do niego wszystkie Prace Konkursowe 1 każdego ze zgłaszanych przez Uczestnika Projektu Zespołów lub Formularz Zgłoszeniowy do Konkursu zostanie złożony po terminie, o którym mowa w ust. 7 powyżej, Zgłoszenie do Konkursu dokonane za pośrednictwem takiego Formularza Zgłoszeniowego do Konkursu zostanie odrzucone, co skutkować będzie nieuzyskaniem przez Uczestnika Projektu statusu Uczestnika Konkursu i niemożliwością jego uczestnictwa w Konkursie, o czym Uczestnik Projektu zostanie poinformowany telefonicznie i/lub mailowo z wykorzystaniem danych kontaktowych wskazanych w Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu.
11. Niezależnie od liczby Zespołów zgłoszonych do udziału w Konkursie przez Uczestnika Projektu, każdy Zespół powinien wykonać wyłącznie jedną Pracę Konkursową 1, która powinna zostać załączona do Formularza Zgłoszeniowego zgodnie z ust. 5 powyżej.

§ 7.

Organizacja i przebieg Konkursu

1. Konkurs trwa od 16.09.2026 do 1.02.2027 i jest przeprowadzany w dwóch etapach.

Etap 1

2. W ramach etapu 1 Konkursu Komisja dokona oceny Prac Konkursowych 1 załączonych do Formularzy Zgłoszeniowych i zrealizowanych przez każdy Zespół zgłoszony przez Uczestników Konkursu do udziału w Konkursie.
3. Dokonując oceny Prac Konkursowych 1 Komisja będzie brała pod uwagę kryteria określone w Załączniku nr 4 do Regulaminu i na ich podstawie przyzna każdej z Prac Konkursowych 1 punkty od 0 do 60.
4. W terminie do dnia 30.11.2026 r. Komisja wyróżni 20 (dwadzieścia) Prac Konkursowych 1, które otrzymały największą liczbę punktów. Ich autorzy (tj. Zespoły) zostaną zakwalifikowani do udziału w etapie 2 Konkursu.
5. Do etapu 2 Konkursu mogą zostać zakwalifikowane wyłącznie maksymalnie dwa Zespoły biorące udział w Konkursie z ramienia jednego Uczestnika Konkursu, których Prace Konkursowe 1 uzyskały najwyższy wynik w ramach oceny Komisji.
6. Decyzja Komisji co do wyróżnienia Prac Konkursowych 1 jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
7. O wynikach etapu 1 Konkursu Uczestnicy Konkursu zostaną poinformowani telefonicznie i/lub mailowo za pośrednictwem danych wskazanych
w Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu.

Etap 2

8. W ramach etapu 2 Konkursu każdy z Zespołów, których Prace Konkursowe 1 zostały wyróżnione przez Komisję w etapie 1 Konkursu, otrzyma od Organizatora po dwa roboty Sharkly, z użyciem których każdy z w/w Zespołów opracuje i zbuduje działający prototyp robota, a także przygotuje film prezentujący jego działanie – zgodnie z założeniami przedstawionymi w Załączniku nr 4 do Regulaminu. Film prezentujący działanie prototypu robota, o którym mowa w zdaniu poprzednim, będzie stanowić Pracę Konkursową 2 Zespołu.
9. Organizator, w terminie do dnia 14.12.2026 r. przekaze Uczestnikowi Konkursu roboty, o których mowa w ust. 8 powyżej, za pośrednictwem przesyłki poleconej wysłanej na adres Uczestnika Konkursu wskazany w

Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu. Niezwłocznie po otrzymaniu w/w robotów od Organizatora, Uczestnik Konkursu, za pośrednictwem Opiekuna Zespołu, przekaze po dwa z nich każdemu z Zespołów biorących udział w etapie 2 Konkursu z ramienia Uczestnika Konkursu.

10. W okresie trwania Konkursu:

- 1) Zespół jest uprawniony do korzystania z robotów, o których mowa w ust. 8 powyżej wyłącznie w celu stworzenia prototypu robota oraz Pracy Konkursowej 2. Wszelkie inne wykorzystanie w/w robotów, w szczególności w innym celu niż wskazany powyżej, jak również przekazywanie robotów innym osobom niż członkowie Zespołu lub Opiekun, jest surowo zabronione;
- 2) członkowie Zespołu oraz Opiekun zobowiązani są do należytej dbałości o przekazane przez Organizatora roboty pozostające do ich dyspozycji w związku z udziałem w etapie 2 Konkursu;
- 3) członkowie Zespołu są zobowiązani korzystać z robotów zgodnie z ich przeznaczeniem, zachowując zasady bezpieczeństwa;
- 4) zabrania się umyślnego niszczenia, uszkodzania, przerabiania lub używania robotów w sposób mogący doprowadzić do ich zniszczenia, uszkodzenia lub utraty wartości;
- 5) w przypadku stwierdzenia uszkodzenia, utraty lub awarii robotów, Zespół jest zobowiązany niezwłocznie poinformować o tym Opiekuna, a Opiekun - Organizatora.

11. Po wykonaniu Prac Konkursowych 2, Zespoły zobowiązane są do zwrotu robotów Uczestnikowi Konkursu, które pozostają u niego i nie są zwracane Organizatorowi.
12. Prace Konkursowe przekazane Organizatorowi nie będą zwracane. Zgłoszenie do Konkursu jest równoznaczne z udzieleniem Organizatorowi licencji do korzystania z Prac Konkursowych, na zasadach określonych w § 8 Regulaminu.
13. Uczestnik Konkursu jest zobowiązany do przesłania Organizatorowi Prac Konkursowych 2 wykonanych przez wszystkie Zespoły biorące udział z jego ramienia w etapie 2 Konkursu, w terminie do dnia 1.02.2027 r. (do godz. 23:59:59), za pośrednictwem formularza udostępnionego Uczestnikowi Konkursu w wiadomości e-mail wysłanej na adres wskazany w Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu.
14. Wszystkie Prace Konkursowe przekazane Organizatorowi w ramach każdego z etapów Konkursu powinny być zatytułowane oraz muszą być pracami własnymi, nigdzie wcześniej niepublikowanymi, nie przedstawianymi na innych konkursach. Przesłanie Prac Konkursowych zgodnie z § 6 ust. 5 Regulaminu oraz ust. 13 powyżej jest jednoznaczne ze złożeniem deklaracji o tych faktach.
15. Oceny Prac Konkursowych 2 dokona Komisja, która przy dokonywaniu oceny weźmie pod uwagę kryteria zawarte w Załączniku nr 4 do Regulaminu i na ich podstawie przyzna każdej z Prac Konkursowych 2 punkty od 0 do 70.
16. W terminie do dnia 15.02.2027 r. spośród wszystkich przesłanych Prac Konkursowych 2 Komisja wyróżni 3 (trzy) Prace Konkursowe 2, których autorzy, tj. Zespoły wraz ze swoimi Opiekunami otrzymają nagrody, o których mowa w § 9 Regulaminu.
17. Decyzja Komisji co do wyróżnienia Prac Konkursowych 2 jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
18. O wynikach etapu 2 Konkursu Uczestnicy Konkursu zostaną poinformowani telefonicznie i/lub mailowo za pośrednictwem danych wskazanych w Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu. Wyniki etapu 2 Konkursu mogą być również podane na stronie internetowej Fundacji i/lub CDT.

19. Organizator zastrzega sobie prawo wyeliminowania z Konkursu na każdym jego etapie Uczestnika Konkursu, co do którego stwierdzono naruszenie praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich, a także naruszenie lub próbę obejścia postanowień Regulaminu.

§ 8.

Licencja

1. Zgłaszając się do Konkursu na zasadach wskazanych w niniejszym Regulaminie Uczestnik Projektu oświadcza, iż posiada niezbędne oświadczenia członków Zespołu lub Zespołów biorących udział w Konkursie z jego ramienia albo w sytuacjach prawem przewidzianych - przedstawicieli ustawowych członków w/w Zespołu lub Zespołów - w zakresie udzielenia Uczestnikowi Projektu licencji (wraz z prawem do udzielania sublicencji) na korzystanie z Prac Konkursowych oraz dowodów przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu, stanowiących utwór w rozumieniu Prawa autorskiego, na warunkach odpowiadających postanowieniom ust. 2-6 poniżej.
2. Zgłaszając się do Konkursu Uczestnik Projektu oświadcza, że ani żadna Praca Konkursowa stworzona przez Zespół lub Zespoły biorące udział z jego ramienia w Konkursie ani dowody przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu, nie będą naruszać powszechnie obowiązujących przepisów prawa, zasad współżycia społecznego ani jakichkolwiek praw i dóbr prawnie chronionych osób trzecich, a także ogólnie przyjętych norm obyczajowych – w szczególności dotyczy to treści powszechnie uważanych za wulgarne i obraźliwe, obrażających uczucia innych osób, w tym również uczucia religijne, przedstawiających przemoc albo tematykę rasistowską, naruszających prawo do prywatności, zawierających materiały chronione prawami wyłącznymi (np. prawami autorskimi) bez zgody osób uprawnionych.
3. Z chwilą udostępnienia Organizatorowi Prac Konkursowych oraz dowodów przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu, Uczestnik Konkursu udziela Organizatorowi Konkursu nieograniczoną terytorialnie, nieodpłatną, niewyłączną licencję (wraz z prawem udzielenia sublicencji) na czas nieokreślony, uprawniającą Organizatora do korzystania z Prac Konkursowych oraz dowodów przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu, w całości, jak i w dowolnie wybranych częściach, na następujących polach eksploatacji:
 - 1) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - 2) w zakresie rozpowszechniania - rozpowszechnianie w formie druku, zapisu cyfrowego, elektronicznego, przekazu;
 - 3) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzania do obrotu, wypożyczanie, najem, dzierżawa, użyczenie, zbycie, inna wymiana z osobami trzecimi w kraju lub za granicą, leasing lub inne formy odpłatnego lub nieodpłatnego korzystania z dzieła;
 - 4) w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt 2 powyżej - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - 5) wprowadzania do obrotu przy użyciu Internetu lub innych technik przekazu danych lub informacji, wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe;

- 6) wprowadzenie do pamięci komputera i sieci multimedialnej, w tym Internetu i przy użyciu technik przekazu danych wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe;
 - 7) wykorzystywanie w celach informacyjnych i promocji, w szczególności poprzez opublikowane na stronie internetowej Organizatora, profilach Organizatora na portalach społecznościowych m.in. Facebook, LinkedIn, w materiałach promocyjnych i informacyjnych w ramach promocji Projektu oraz w działalności statutowej Organizatora.
4. Wraz z udzieleniem licencji, Uczestnik zezwala Organizatorowi na wykonywanie autorskich praw zależnych do wszelkich opracowań Prac Konkursowych oraz dowodów przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu i wykorzystywanie tak utworzonych modyfikacji na polach eksploatacji wskazanych w ust. 3 powyżej oraz zezwalanie na dokonywanie wszelkich modyfikacji Prac Konkursowych i dowodów przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu przez osoby trzecie i wykorzystywanie tak utworzonych modyfikacji, na polach eksploatacji wskazanych w ust. 3 powyżej.
 5. Uczestnik Konkursu zobowiązuje się zapewnić, że osoby, którym przysługują autorskie prawa osobiste do Prac Konkursowych, nie będą wykonywały praw autorskich osobistych do Prac Konkursowych w stosunku do Organizatora.
 6. Prace Konkursowe oraz dowody przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu mogą być wykorzystane przez Organizatora w jego działalności statutowej, w tym w działaniach informacyjno-edukacyjnych oraz udostępnione na stronie internetowej Organizatora. Przesyłając Prace Konkursowe oraz dowody przeprowadzenia warsztatów, o których mowa w § 5 ust. 2 Regulaminu, Uczestnik Projektu zgadza się na ich późniejsze upowszechnienie, w tym na udostępnianie przez Organizatora nazwy Uczestnika Projektu.
 7. W przypadku, gdy osoba trzecia skieruje przeciwko Organizatorowi roszczenie w przedmiocie praw autorskich lub innych praw własności intelektualnej, Uczestnik Projektu będzie zobowiązany pokryć wszelkie uzasadnione koszty poniesione przez Organizatora, w szczególności koszty zastępstwa procesowego, koszty sądowe oraz zapłacić zasądzone lub przyznane odszkodowanie lub koszty polubownego załatwienia sprawy, jak również podjąć niezwłocznie działania zmierzające do zabezpieczenia Organizatora, usunięcia naruszeń lub zaspokojenia roszczeń, uzyskać na rzecz Organizatora prawa do wykonywania licencji lub też dokonać takich czynności, aby udzielenie licencji było wolne od jakichkolwiek wad prawnych lub roszczeń osób trzecich oraz wstąpić do postępowania w charakterze strony lub interwenienta ubocznego.

§ 9.

Nagrody

1. W ramach etapu 2 Konkursu Komisja wyróżni 3 (trzy) Prace Konkursowe 2, których autorzy, tj. Zespoły wraz ze swoimi Opiekunami, otrzymają następujące nagrody:
 - 1) Zespół, którego Praca Konkursowa 2 otrzyma I miejsce: po 1 000 zł dla każdego członka Zespołu oraz jego Opiekuna;
 - 2) Zespół, którego Praca Konkursowa 2 otrzyma II miejsce: po 800 zł dla każdego Członka Zespołu i jego Opiekuna;
 - 3) Zespół, którego Praca Konkursowa 2 otrzyma III miejsce: po 600 zł dla każdego członka Zespołu i jego Opiekuna;

Opiekuna.

2. Nagrody, o których mowa w ust. 1 powyżej zostaną przyznane Laureatom. Każdemu Laureatowi może zostać przyznana tylko jedna nagroda.
3. Organizator może wyróżnić 2 (dwie) wybrane Prace Konkursowe 2, inne niż Prace Konkursowe 2, o których mowa w ust. 1 powyżej, przyznając ich autorom (tj. Zespołom) wraz z ich Opiekunami dodatkowe nagrody o wartości do 3 500,00 zł brutto każda – do równego podziału pomiędzy członków Zespołów i ich Opiekunów.
4. W ramach etapu 2 Konkursu jego Laureatami lub Zespołami wyróżnionymi przez Organizatora zgodnie z ust. 3 powyżej, mogą zostać maksymalnie dwa Zespoły biorące udział w Konkursie z ramienia tego samego Uczestnika Konkursu.
5. Termin i sposób przekazania nagród, o których mowa w ust. 1 i 3 powyżej, zostanie indywidualnie uzgodniony pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem Konkursu, z ramienia którego w Konkursie brał udział Laureat lub inny wyróżniony Zespół.
6. Laureatom i innym wyróżnionym Zespołom nie przysługuje prawo do wymiany nagrody ani prawo przeniesienia prawa do uzyskania nagrody na osoby lub podmioty trzecie.
7. Fundacja nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania nagrody z przyczyn leżących po stronie Uczestników Konkursu, Laureatów lub innych wyróżnionych Zespołów, a w szczególności w przypadku braku możliwości kontaktu z Uczestnikiem Konkursu, z ramienia którego w Konkursie brał udział Laureat lub inny wyróżniony Zespół, w związku ze zmianą jego danych, o której to zmianie Organizator nie został poinformowany. W takim przypadku nagroda przepada.
8. Wartość nagród może podlegać pomniejszeniu o należności publicznoprawne, których płatnikiem jest Organizator.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania mniejszej ilości nagród, jak również nieprzyznania nagród w ogóle w przypadku braku Zgłoszeń do Konkursu lub przekazania Prac Konkursowych 2 albo wpływu jedynie Zgłoszeń do Konkursu lub Prac Konkursowych 2 niespełniających wymogów Regulaminu.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania nazw Laureatów, innych wyróżnionych Zespołów, (o ile nazwy te zostały podane w Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu), jak również nazw Uczestników Konkursu, z ramienia których w Konkursie wzięli udział Laureaci lub inne wyróżnione Zespoły, oraz tytułów nadesłanych przez nich Prac Konkursowych 2, które zostały nagrodzone lub wyróżnione w ramach etapu 2 Konkursu oraz umieszczenia tych informacji na stronie internetowej Fundacji i CDT lub w innym miejscu wskazanym przez Fundację.

§ 10.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Fundacja jest administratorem danych osobowych przekazanych przez Uczestników Konkursu w rozumieniu art. 4 pkt 7 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) („**RODO**”).
2. Placówka, działając jako odrębny administrator danych osobowych udostępni dane osób wyznaczonych do kontaktu w związku ze zgłoszeniem do udziału i udziałem w Projekcie na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj.

w celu realizacji prawnie uzasadnionych interesów administratora lub osoby trzeciej.

3. Uczestnik Projektu działając jako odrębny administrator danych osobowych udostępni dane osób wyznaczonych do kontaktu w związku ze zgłoszeniem do udziału i udziałem w Konkursie na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. w celu realizacji prawnie uzasadnionych interesów administratora lub osoby trzeciej.
4. W przypadku przekazania Organizatorowi przez Uczestnika Projektu, w związku z udziałem w Projekcie lub Konkursie, materiałów zawierających dane osobowe lub wizerunek uczniów uczęszczających do Klasy, członków Zespołu lub Opiekuna, utrwalone na zdjęciach lub nagraniach wideo, Uczestnik Projektu zobowiązany jest do uzyskania wszelkich zgód wymaganych przepisami prawa, w tym – w przypadkach wymaganych przepisami prawa – zgód przedstawicieli ustawowych osób małoletnich, zgodnie ze wzorami stanowiącymi **Załącznik 1** i **Załącznik 2** do Regulaminu. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych przez Organizatora znajdują się:
 - 1) dla Opiekuna – w **Załączniku nr 3** do Regulaminu,
 - 2) dla przedstawiciela ustawowego dziecka będącego członkiem Zespołu lub klasy – w **Załączniku nr 4** do Regulaminu.

§ 11.

Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie do Projektu jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu.
2. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej [Sztuczna Inteligencja | Poznaj AI w działaniu! | Serwis CDT](#).
3. Fundacja zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu w każdym czasie. Regulamin w zmienionym brzmieniu obowiązuje od chwili jego publikacji na stronie internetowej Fundacji.
4. Organizator uprawniony jest do przerwania lub odwołania Projektu lub Konkursu w każdym momencie, bez podania przyczyny. Uczestnikom nie przysługują jakiegokolwiek roszczenia w stosunku do Organizatora w związku z przerwaniem lub odwołaniem Projektu lub Konkursu. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
5. Ewentualne spory mogące wyniknąć w związku z przebiegiem Projektu lub Konkursu, rozstrzygane będą przez sąd powszechny właściwy ze względu na siedzibę Fundacji.
6. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego ogłoszenia na stronie internetowej Fundacji.
7. Wszelkich informacji o Projekcie i Konkursie udziela Organizator, z którym można się skontaktować za pośrednictwem poczty elektronicznej, wysyłając wiadomość na adres email: edukacja@cdt.pl, lub drogą telefoniczną, dzwoniąc pod numer: 665 470 554.

Załącznik nr 1 do Regulaminu**WZÓR ZGODY NA ROZPOWSZECHNIANIE I PRZETWARZANIE WIZERUNKU OPIEKUNA**

Ja, niżej podpisana/podpisany:

imię i nazwisko Opiekuna

1. Na podstawie art. 81 ust. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku wyrażam zgodę na, rozpowszechnianie mojego wizerunku przez Fundację Polskiego Funduszu Rozwoju z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00-025 Warszawa (KRS: 0000718920, NIP: 7010802035, REGON: 369483596) („Fundacja”), poprzez publikację zdjęć i nagrań wideo przedstawiających mój wizerunek na stronie internetowej Fundacji, profilach Fundacji na portalach społecznościowych m.in. Facebook, LinkedIn, w materiałach promocyjnych i informacyjnych Fundacji oraz w ramach jej działalności statutowej, w celu informowania o organizacji oraz promocji organizowanego przez Fundację projektu edukacyjnego pn.: „Sztuczna inteligencja” oraz realizowanego w jego ramach konkursu, w którym udział bierze szkoła, w której jestem zatrudniony.
2. Oświadczam, że niniejsza zgoda, obejmuje także możliwość obróbki i dokonywania opracowań zdjęć oraz nagrań wideo obejmujących wizerunek dowolną techniką.
3. Oświadczam, że zrzekam się jakichkolwiek roszczeń finansowych związanych z wykorzystanym wizerunkiem.
4. Oświadczam, że niniejsza zgoda zostaje udzielona świadomie i dobrowolnie, zaś odmowa jej udzielenia nie wiąże się dla mnie z jakimikolwiek ujemnymi konsekwencjami.
5. Niniejsza zgoda zostaje udzielona bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
6. Oświadczam, że wykorzystanie wizerunku zgodnie z udzieloną zgodą ma charakter nieodpłatny i nie rodzi po mojej stronie żadnych roszczeń finansowych wobec Fundacji.

data i podpis

WZÓR ZGODY NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH OPIEKUNA

Na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 („**RODO**”) wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Fundację Polskiego Funduszu Rozwoju z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00-025 Warszawa (KRS: 0000718920, NIP: 7010802035, REGON: 369483596) („**Fundacja**”) moich danych osobowych w postaci:

- wizerunku utrwalonego w związku organizowanym przez Fundację projektem edukacyjnym pn. „Sztuczna Inteligencja” oraz realizowanym w jego ramach konkursem, w którym udział bierze szkoła, w której jestem zatrudniony.

Jestem świadoma/świadomy, że przysługuje mi prawo wycofania zgody w dowolnym momencie, przy czym wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

data i podpis

Załącznik nr 2 do Regulaminu**WZÓR ZGODY PRZEDSTAWICIELA USTAWOWEGO NA ROZPOWSZECHNIANIE I PRZETWARZANIE WIZERUNKU DZIECKA**

Ja, niżej podpisana/podpisany, będący przedstawicielem ustawowym:

imię i nazwisko dziecka

1. Na podstawie art. 81 ust. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku wyrażam zgodę na, rozpowszechnianie wizerunku dziecka, którego jestem przedstawicielem ustawowym przez Fundację Polskiego Funduszu Rozwoju z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00-025 Warszawa (KRS: 0000718920, NIP: 7010802035, REGON: 369483596) („**Fundacja**”), poprzez publikację zdjęć i nagrań wideo przedstawiających wizerunek dziecka na stronie internetowej Fundacji, profilach Fundacji na portalach społecznościowych m.in. Facebook, LinkedIn, w materiałach promocyjnych i informacyjnych Fundacji oraz w ramach jej działalności statutowej, w celu informowania o organizacji oraz promocji organizowanego przez Fundację projektu edukacyjnego pn.: „Sztuczna inteligencja” oraz realizowanego w jego ramach konkursu, w którym bierze udział szkoła, do której uczęszcza dziecko, którego jestem przedstawicielem ustawowym.
2. Oświadczam, że niniejsza zgoda, obejmuje także możliwość obróbki i dokonywania opracowań zdjęć oraz nagrań wideo obejmujących wizerunek dowolną techniką.
3. Oświadczam, że zrzekam się jakichkolwiek roszczeń finansowych związanych z wykorzystanym wizerunkiem.
4. Oświadczam, że niniejsza zgoda zostaje udzielona świadomie i dobrowolnie, zaś odmowa jej udzielenia nie wiąże się dla dziecka, którego jestem przedstawicielem ustawowym, z jakimikolwiek ujemnymi konsekwencjami.
5. Niniejsza zgoda zostaje udzielona bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
6. Oświadczam, że wykorzystanie wizerunku zgodnie z udzieloną zgodą ma charakter nieodpłatny i nie rodzi po mojej stronie żadnych roszczeń finansowych wobec Fundacji.

data i podpis

WZÓR ZGODY PRZEDSTAWICIELA USTAWOWEGO NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH DZIECKA

Na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 („**RODO**”) wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Fundację Polskiego Funduszu Rozwoju z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00-025 Warszawa (KRS: 0000718920, NIP: 7010802035, REGON: 369483596) („**Fundacja**”) danych osobowych dziecka, którego jestem przedstawicielem ustawowym w postaci:

- imienia i nazwiska dziecka,
- wizerunku utrwalonego w związku organizowanym przez Fundację projektem edukacyjnym pn.: „Sztuczna inteligencja” oraz realizowanym w jego ramach konkursem, w którym udział bierze szkoła, do której uczęszcza dziecko, którego jestem przedstawicielem ustawowym.

Jestem świadoma/świadomy, że przysługuje mi prawo wycofania zgody w dowolnym momencie, przy czym wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

data i podpis

Załącznik nr 3 do Regulaminu**Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych Opiekuna**

Zgodnie z art. 13 i art. 14 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) pragniemy poinformować, że:

1. ADMINISTRATOR DANYCH

Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest **Fundacja Polskiego Funduszu Rozwoju** z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00-025 Warszawa, zwana dalej „Administratorem”.

2. DANE KONTAKTOWE

W sprawach dotyczących przetwarzania Pani/Pana danych osobowych i przysługujących praw z tym związanych można się skontaktować z Administratorem poprzez adres e-mail: **fundacja@pfr.pl**, lub pisemnie na adres siedziby Administratora wskazany w punkcie 1 powyżej.

3. CELE PRZETWARZANIA ORAZ PODSTAWA PRAWNA PRZETWARZANIA

Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu:

- 1) organizacji i przeprowadzenia organizowanego przez Administratora projektu edukacyjnego pn.: „Sztuczna inteligencja” („**Projekt**”) oraz realizowanego w jego ramach konkursu („**Konkurs**”), a także informowania o ich przebiegu i wynikach oraz promowania Projektu oraz Konkursu, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. prawnie uzasadnionego interesu Administratora polegającego na dokumentowaniu, promowaniu i informowaniu o działalności prowadzonej przez Administratora,
- 2) utrwalania i rozpowszechniania Pani/Pana wizerunku, na warunkach określonych w odrębnej zgodzie na wykorzystanie wizerunku, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO w związku z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych;
- 3) ustalenia, dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. prawnie uzasadnionego interesu Administratora polegającego na ochronie jego praw.

4. KATEGORIE PRZETWARZANYCH DANYCH

Administrator przetwarza następujące dane osobowych:

- 1) imię i nazwisko;
- 2) adres email;
- 3) numer telefonu;

4) wizerunek, jeżeli zostanie utrwalony zgodnie z odrębnie udzieloną zgodą.

5. ŹRÓDŁO POCHODZENIA DANYCH OSOBOWYCH

Pani/Pana dane osobowe zostały przekazane Administratorowi przez szkołę uczestniczącą w Projekcie oraz w Konkursie.

Dane dotyczące Pani/Pana wizerunku mogą zostać pozyskane bezpośrednio od Pani/Pana poprzez ich utrwalenie w związku z Projektem lub Konkursem, na warunkach określonych w odrębnej zgodzie na wykorzystanie wizerunku.

6. OKRES PRZECHOWYWANIA DANYCH

Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do organizacji Projektu oraz Konkursu, a następnie do czasu upływu okresu przedawnienia roszczeń związanych z Projektem lub Konkursem.

Pani/Pana wizerunek będzie przechowywany przez okres wskazany w treści zgody, nie dłużej jednak niż do czasu jej wycofania lub ustania celu, dla którego została udzielona.

7. ODBIORCY DANYCH

Odbiorcą Pani/Pana danych osobowych mogą zostać uprawnione organy publiczne, Minister Finansów oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Administratora, na podstawie zawartych umów.

8. PRZEKAZYWANIE DANYCH POZA EOG

Pani/Pana dane osobowe nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.

9. PRAWA OSOBY, KTÓREJ DANE DOTYCZĄ

Przysługuje Pani/Panu prawo:

- 1) dostępu do swoich danych osobowych oraz żądania ich kopii,
- 2) sprostowania swoich danych osobowych,
- 3) żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
- 4) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją,
- 5) wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych, przy czym nie będzie to miało wpływu na przetwarzanie realizowane przed wycofaniem zgody.

W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania Pani/Pana danych osobowych jest przesłanka prawnie uzasadnionego interesu Administratora, przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Pani/Pana danych osobowych.

W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem. Dane kontaktowe wskazane są w punktach 1 i 2 wyżej.

10. PRAWO WNIESIENIA SKARGI

Przysługuje Pani/Panu również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. **Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych**.

11. INFORMACJA O ZAUTOMATYZOWANYM PODEJMOWANIU DECYZJI, W TYM PROFILOWANIU

Pani/Pana dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym profilowane.

12. INFORMACJA O WYMOGU PODANIA DANYCH

Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak podanie imienia i nazwiska jest niezbędne do udziału w Projekcie oraz Konkursie. Brak podania tych danych uniemożliwi udział w Projekcie i Konkursie.

Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w postaci wizerunku i głosu jest dobrowolne. Brak wyrażenia zgody nie wiąże się z żadnymi negatywnymi konsekwencjami dla udziału w Projekcie i Konkursie, jednak uniemożliwi wykorzystanie tych danych w celach wskazanych w treści zgody.

Załącznik nr 4 do Regulaminu**Klauzula informacyjna dla przedstawiciela ustawowego dotycząca przetwarzania danych osobowych dziecka**

Zgodnie z art. 13 i art. 14 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) pragniemy poinformować, że:

1. ADMINISTRATOR DANYCH

Administratorem danych osobowych Pani/Pana dziecka jest **Fundacja Polskiego Funduszu Rozwoju** z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczej 50, 00-025 Warszawa, zwana dalej „Administratorem”.

2. DANE KONTAKTOWE

W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych Pani/Pana dziecka i przysługujących praw z tym związanych można się skontaktować z Administratorem poprzez adres e-mail: **fundacja@pfr.pl**, lub pisemnie na adres siedziby Administratora wskazany w punkcie 1 powyżej.

3. CELE PRZETWARZANIA ORAZ PODSTAWA PRAWNA PRZETWARZANIA

Dane osobowe dziecka będą przetwarzane w celu:

- 1) informowania o organizowanym przez Administratora projektu edukacyjnego pn.: „Sztuczna inteligencja” („Projekt”) oraz realizowanego w jego ramach konkursu („Konkurs”), a także informowania o ich przebiegu i wynikach oraz promowania Projektu oraz Konkursu na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. prawnie uzasadnionego interesu Administratora polegającego na informowaniu o prowadzonej działalności oraz dokumentowaniu i promowaniu organizowanych przedsięwzięć;
- 2) utrwalania, publikacji i rozpowszechniania danych osobowych dziecka w zakresie imienia, nazwiska oraz wizerunku w związku z organizacją, przeprowadzeniem i promocją Konkursu, na podstawie zgody przedstawiciela ustawowego dziecka, tj. art. 6 ust. 1 lit. a RODO; w zakresie rozpowszechniania wizerunku zgoda udzielana jest również zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
- 3) ustalenia, dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. prawnie uzasadnionego interesu Administratora polegającego na ochronie jego praw.

4. KATEGORIE PRZETWARZANYCH DANYCH OSOBOWYCH

Administrator przetwarza następujące kategorie danych osobowych:

- 1) imię i nazwisko;
- 2) wizerunek i głos, jeżeli zostanie utrwalony zgodnie z odrębnie udzieloną zgodą.

5. ŹRÓDŁO POCHODZENIA DANYCH OSOBOWYCH

Dane osobowe Pani/Pana dziecka zostały przekazane Administratorowi przez szkołę uczestniczącą w Projekcie.

Dane dotyczące Pani/Pana dziecka w postaci wizerunku i głosu mogą zostać pozyskane bezpośrednio od Pani/Pana dziecka poprzez ich utrwalenie w związku z Projektem i Konkursem, na warunkach określonych w odrębnej zgodzie na wykorzystanie wizerunku.

6. OKRES PRZECHOWYWANIA DANYCH

Dane osobowe dziecka będą przetwarzane przez okres niezbędny do organizacji Projektu i Konkursu, a następnie do czasu upływu okresu przedawnienia roszczeń związanych z Projektem i Konkursem.

Dane osobowe dziecka przetwarzane na podstawie zgody będą przechowywane przez okres wskazany w treści zgody, nie dłużej jednak niż do czasu jej wycofania lub ustania celu, dla którego została udzielona.

7. ODBIORCY DANYCH

Odbiorcami danych osobowych dziecka mogą być uprawnione organy publiczne, Ministerstwo Finansów oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Administratora na podstawie zawartych umów.

8. PRZEKAZYWANIE DANYCH POZA EOG

Dane osobowe dziecka nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.

9. PRAWA OSOBY, KTÓREJ DANE DOTYCZĄ

W zakresie danych osobowych dziecka przysługuje Pani/Panu, jako przedstawicielowi ustawowemu, prawo:

- 1) dostępu do danych osobowych dziecka oraz uzyskania ich kopii;
- 2) sprostowania danych osobowych dziecka;
- 3) żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych dziecka;
- 4) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych dziecka na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją dziecka;
- 5) wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych dziecka w zakresie, w jakim przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody, przy czym wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej wycofaniem.

W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem. Dane kontaktowe wskazane są w punktach 1 i 2 wyżej.

10. PRAWO WNIESIENIA SKARGI

Jako przedstawicielowi ustawowemu dziecka przysługuje Pani/Panu również prawo wniesienia skargi do organu

nadzorczego, tj. **Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych**.

11. INFORMACJA O ZAUTOMATYZOWANYM PODEJMOWANIU DECYZJI, W TYM PROFILOWANIU

Dane osobowe dziecka nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym profilowane.

12. INFORMACJA O WYMOGU PODANIA DANYCH

Podanie danych osobowych dziecka jest dobrowolne, jednak podanie imienia i nazwiska jest niezbędne do udziału Dziecka w Projekcie i Konkursie. Brak podania tych danych uniemożliwi udział Dziecka w Projekcie i Konkursie.

Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Dziecka w postaci wizerunku jest dobrowolne. Brak wyrażenia zgody nie wiąże się z żadnymi negatywnymi konsekwencjami dla udziału Dziecka w Projekcie i Konkursie, jednak uniemożliwi wykorzystanie tych danych w celach wskazanych w treści zgody.

Załącznik nr 4 do Regulaminu**Treść wymogów dotyczących Prac Konkursowych oraz kryteria ich oceny przez Komisję****Etap I – Praca konkursowa 1: Pomysł na robota AI**

Pierwszy etap Konkursu ma charakter koncepcyjny i wziąć w nim udział mogą wszyscy Uczestnicy Projektu. W jego ramach Uczestnicy Projektu przekazują Organizatorowi Prace Konkursowe 1 autorstwa Zespołów zgłoszonych przez Uczestników Projektu do udziału w Konkursie z ich ramienia. Prace Konkursowe 1 dotyczyć będą pomysłów na robota wykorzystującego sztuczną inteligencję oraz zawierać będą przygotowane przez Zespoły materiały prezentujące jego działanie.

Co należy przygotować?**1. Prezentację koncepcji robota (formaty pptx lub pdf, maksymalna waga pliku 10 Mb, maksymalna liczba slajdów - 10)**

Każdy Zespół zgłoszony do udziału w Konkursie z ramienia Uczestnika Konkursu powinien przygotować prezentację przedstawiającą pomysł Zespołu na stworzenie robota wyposażonego w model AI, sporządzoną w Teachable Machine.

Zadaniem Zespołu jest pokazanie:

- jaki problem rozwiązuje robot,
- komu pomaga,
- jakie korzyści przynosi użytkownikom,
- jak działa w praktyce,
- w jaki sposób wykorzystuje sztuczną inteligencję,
- dlaczego zaproponowane przez Zespół rozwiązanie jest potrzebne i możliwe do wdrożenia.

Szukamy pomysłów, które nie tylko są kreatywne, ale przede wszystkim odpowiadają na realne potrzeby ludzi i mogą znaleźć zastosowanie w codziennym życiu.

2. Model AI i film prezentujący działanie modelu robota (w formie udostępnionego linku do platformy YouTube/Dysk Google/Vimeo. Maksymalny czas trwania filmu: 2 minuty)

Każdy Zespół powinien wytrenować własny model AI w Teachable Machine oraz przygotować krótki film pokazujący:

- proces trenowania modelu,
- dane wykorzystane podczas nauki,
- sposób testowania modelu,

- działanie modelu w praktyce,
- metody ograniczania błędów rozpoznawania.

W filmie warto pokazać, w jaki sposób Zespół zadbał o jakość modelu, np. poprzez wykorzystanie różnych zdjęć, oświetlenia, tła czy perspektyw, aby zwiększyć jego skuteczność i odporność na błędy.

3. Wykonanie zadań programistycznych

Warunkiem udziału w Konkursie jest wykonanie zadań na Internetowej platformie edukacyjnej.

Wystarczy, że **co najmniej jedno konto przypisane do Zespołu** ukończy wymagane zadania. Login konta przypisanego do Zespołu, który ukończył realizację zadań na Internetowej platformie edukacyjnej należy podać w Formularzu Zgłoszeniowym do Konkursu. Zespoły, które nie zrealizują wymaganych zadań na Internetowej platformie edukacyjnej, nie będą mogły wziąć udziału w Konkursie.

Kryteria oceny - Etap I

Każda Praca konkursowa 1 może uzyskać maksymalnie 60 punktów w ramach jej oceny dokonywanej przez Komisję.

Kryteria oceny Prac Konkursowych 1 przez Komisję są następujące:

1. Oryginalność pomysłu: 0-10 punktów.
2. Społeczna użyteczność: 0-10 punktów.
3. Możliwość wdrożenia: 0-10 punktów.
4. Opis procesu trenowania modelu AI (metody trenowania): 0-10 punktów.
5. Profesjonalizm prezentacji/filmu: 0-10 punktów.
6. Poprawność kodu/prototypu: 0-10 punktów.

Na podstawie oceny Prac Konkursowych 1 w ramach etapu 1 Konkursu wybranych zostanie **20 Zespołów**, które otrzymają zestawy robotyczne i awansują do etapu 2 Konkursu. **UWAGA: Do etapu 2 Konkursu mogą zostać zakwalifikowane wyłącznie maksymalnie dwa Zespoły zgłoszone do udziału w Konkursie z ramienia jednego Uczestnika Projektu, które uzyskały najwyższy wynik w ramach oceny Komisji.**

Etap II - Praca konkursowa 2: Budowa prototypu robota

Każdy z Zespołów, którego Praca Konkursowa 1 została wyróżniona przez Komisję w etapie 1 Konkursu i który został zakwalifikowany do etapu 2 Konkursu, otrzyma od Organizatora po dwa roboty Sharkly, z użyciem których każdy z w/w Zespołów opracuje i zbuduje działający prototyp robota, a także przygotuje film prezentujący jego działanie. Teraz przyszedł czas na przejście od pomysłu do działania.

Co należy przygotować?

Zadaniem Zespołu zakwalifikowanego do udziału w etapie 2 Konkursu jest:

- zbudowanie działającego prototypu robota,

- wykorzystanie modelu AI opracowanego podczas pierwszego etapu,
- zaprogramowanie robota,
- przeprowadzenie testów działania,
- przygotowanie filmu prezentującego działanie prototypu oraz przebieg prac **(w formie udostępnionego linku do platformy YouTube/Dysk Google/Vimeo. Maksymalny czas trwania filmu: 5 minut),**

Uczestnicy Konkursu przesyłają Organizatorowi wyłącznie w/w filmy stworzone przez wszystkie Zespoły biorące udział w Konkursie z ramienia danego Uczestnika Konkursu. Prototypy robotów pozostają u Uczestników Konkursu.

Chcemy zobaczyć nie tylko gotowe rozwiązanie, ale również drogę, jaką przeszedł Zespół od pierwszego pomysłu do działającego urządzenia.

Kryteria oceny - Etap II

Każda Praca konkursowa 2 może uzyskać maksymalnie 70 punktów w ramach jej oceny dokonywanej przez Komisję.

Kryteria oceny Prac Konkursowych 2 przez Komisję są następujące:

1. Oryginalność pomysłu: 0-10 punktów.
2. Społeczna użyteczność: 0-10 punktów.
3. Możliwość wdrożenia: 0-10 punktów.
4. Opis procesu testowania i weryfikowania prototypu (film z testów): 0-10 punktów.
5. Profesjonalizm prezentacji/filmu: 0-10 punktów.
6. Poprawność kodu/prototypu: 0-10 punktów.
7. "STEAmowa wartość dodana" - ilość i jakość: ulepszeń, poprawek, zdobytej wiedzy i wyciągniętych wniosków względem pierwotnej koncepcji: 0-10 punktów.

Szczególnie wysoko oceniane będą Prace Konkursowe 2, które pokazują rozwój pierwotnej koncepcji, wyciąganie wniosków z testów oraz twórcze łączenie wiedzy z obszarów technologii, nauki, inżynierii, sztuki i matematyki.