

Regulamin Konkursu Informatyczno-Matematycznego o Stypendium INFOTECH 2021 z pulą nagród w wysokości 20,000 złotych.

Data opracowania: 2021/02/11-1

Ostatnia aktualizacja: 2021/04/08. Zmiana terminu konkursu w związku z przedłużeniem obostrzeń epidemiologicznych.

I. Informacje ogólne

1. Konkurs jest konkursem o zasięgu krajowym.
2. Organizatorem Konkursu jest Fundacja Partnerstwo na Rzecz Rozwoju, organ prowadzący Technikum Programistyczne INFOTECH w Białymstoku, pierwsze klastrowe technikum programistyczne w Polsce. Nad przebiegiem Konkursu czuwa Komisja Konkursowa powołana przez organizatorów.
3. Do zadań Komisji Konkursowej należy:
 - a. przygotowanie testu konkursowego,
 - b. przygotowanie strony www Konkursu służącej do: zamieszczania informacji o Konkursie, rejestracji elektronicznej uczniów uczestniczących w Konkursie, zamieszczania wyników Konkursu,
 - c. opracowanie wyników Konkursu,
 - d. ustalenie zasad przyznawania nagród laureatom Konkursu.
4. Głównym celem konkursu jest popularyzacja i kształtowanie myślenia logicznego, algorytmicznego i matematycznego wśród uczniów szkół podstawowych.
5. Konkurs ma charakter jednorazowego testu rozwiązywanego samodzielnie, na komputerze przez uczestnika Konkursu w siedzibie Technikum Programistycznego INFOTECH w Białymstoku z zachowaniem reżimu sanitarnego pod nadzorem członków Komisji Konkursowej. Test składa się z kilkudziesięciu zadań. Rozwiązanie zadania polega na wskazaniu jednej lub wielu możliwych odpowiedzi lub wpisanie odpowiedzi w pytaniach otwartych.
6. Udział w konkursie jest bezpłatny.
7. **Konkurs odbędzie się 8 maja 2021 r. o godz. 9.00.**

II. Zasady organizacji Konkursu

1. Rozwiązywanie testu konkursowego trwa jedną godzinę zegarową. Uczniowie rozwiązują test na komputerze w siedzibie Technikum Programistycznego

INFOTECH w Białymstoku z zachowaniem reżimu sanitarnego pod nadzorem członka Komisji Konkursowej.

2. Rozwiązywanie testu rozpocznie się 8 maja 2021 r. o godz. 9.00
3. Konkurs składa się z 30 pytań.
4. Pytania mogą być jednego lub wielokrotnego wyboru, a także pytania otwarte.
5. Do konkursu może przystąpić maksymalnie 50 uczniów, decyduje kolejność zgłoszeń.
6. W przypadku dużej ilości zgłoszeń, Organizator rozważy zwiększenie ilości uczestników.

III. Zakres materiału

1. Konkurs będzie obejmował zagadnienia z informatyki i matematyki.
2. Zakres materiału z informatyki:
 - a. tworzenie i analizowanie algorytmów zapisanych w postaci: schematu blokowego, listy kroków, pseudokodu zawierających instrukcje warunkowe i iteracyjne oraz funkcje,
 - b. algorytmy sortowania: sortowanie bąbelkowe, sortowanie przez wybór, sortowanie przez wstawianie, sortowanie kubełkowe,
 - c. algorytmy tekstowe: znajdowanie anagrama i palindromu,
 - d. algorytmy znajdowania najmniejszego i największego elementu w zbiorze,
 - e. algorytmy szyfrowania: szyfrowanie kolumnowe, szyfr Cezara, szyfr Vigenère'a,
 - f. analiza algorytmów rekurencyjnych,
 - g. systemy liczbowe: binarny i szesnastkowy,
 - h. algorytmy wykorzystujące badanie podzielności liczb.
3. Zakres materiału z matematyki:
 - a. Liczby naturalne w dziesiętkowym układzie pozycyjnym oraz działania na liczbach naturalnych,
 - b. Liczby całkowite oraz działania na liczbach całkowitych,
 - c. Ułamki zwykłe i dziesiętne, działania wieloetapowe na ułamkach zwykłych i dziesiętnych,
 - d. Elementy algebry, wyrażenia algebraiczne,
 - e. Proste i odcinki,
 - f. Kąty,
 - g. Wielokąty, koła i okręgi,
 - h. Bryły,
 - i. Obliczenia w geometrii,
 - j. Obliczenia praktyczne,
 - k. Elementy statystyki opisowej,
 - l. Zadania tekstowe,
 - m. Zadania na dowodzenie,
 - n. Umiejętność logicznego myślenia,
 - o. Umiejętność wyciągania wniosków.

IV. Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Konkurs jest skierowany do uczniów klas VIII szkół podstawowych.
2. Uczestnikami Konkursu nie mogą być najbliżsi członkowie rodzin osób, które w jakikolwiek sposób brały udział w przygotowaniu i przeprowadzeniu Konkursu.
3. Każdy uczestnik Konkursu poznaje treść pytań konkursowych dopiero w momencie rozpoczęcia Konkursu i rozwiązuje zadania samodzielnie. W czasie trwania Konkursu nie wolno korzystać z innego oprogramowania niż strona internetowa z pytaniami konkursowymi. Podczas konkursu uczestnik może korzystać z prostego kalkulatora, który umożliwia wykonywanie co najwyżej operacji dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia, obliczania procentów i pierwiastków kwadratowych z liczb.
4. Warunkiem udziału w Konkursie jest rejestracja Uczestnika na stronie konkursu <https://konkurs.infotech.edu.pl> w dniach od **15 do 28 lutego 2021 r.**
5. W dniu Konkursu każdy Uczestnik musi mieć ze sobą wydrukowaną **Kartę Uczestnika** podpisaną przez rodzica/opiekuna prawnego oraz ważną legitymację szkolną.
6. Każdy uczestnik powinien mieć ze sobą maseczkę oraz długopis (lub pióro) z czarnym lub niebieskim tuszem (atramentem) przeznaczony do zapisywania rozwiązań w brudnopisie.

V. Wyniki konkursu, nagrody, reklamacje i dyskwalifikacje

1. Wstępne wyniki uzyskane przez poszczególnych uczniów zostaną udostępnione Uczestnikom Konkursu w dniu przeprowadzania Konkursu.
 - a. 8 maja 2021 r. 9.00-10.00 rozwiązywanie testu przez Uczestników w siedzibie Technikum Programistycznego INFOTECH w Białymstoku z zachowaniem reżimu sanitarnego.
 - b. 11 maja 2021 r. przyjmowanie odwołań dotyczących wyników. Odwołania wraz z uzasadnieniem należy przysyłać na adres: kontakt@infotech.edu.pl
 - c. do 13 maja 2021 r. rozpatrywanie odwołań przez Komisję Konkursową.
 - d. najpóźniej 14 maja 2021 r. ogłoszenie na stronie Konkursu wyników konkursu.
 - e. 15 maja 2021 r. przeprowadzenie ewentualnej Dogrywki.
 - f. W przypadku konieczności Dogrywki, ostateczna Lista Laureatów konkursu zostanie ogłoszona najpóźniej 21 maja 2021 r.
2. W zależności od sytuacji epidemiologicznej Organizatorzy Konkursu mogą zorganizować uroczyste zakończenie Konkursu.
3. Komisja Konkursowa może przyznać nagrody w następujących kategoriach: **nagrody dla laureatów Konkursu, nagrody dla nauczycieli.**
4. Laureaci Konkursu otrzymują dyplom, wydany przez Komisję Konkursową, potwierdzający tytuł Laureata pierwszej edycji Konkursu Informatyczno - Matematycznego o stypendium INFOTECH.

5. Zostaną wytypowani minimum trzech Laureaci Konkursu z najlepszymi wynikami testu. Organizator Konkursu ma prawo zwiększenia liczby laureatów.
6. Laureat I stopnia to Uczestnik, który osiągnie najlepszy wynik z testu. Laureat II i III stopnia to kolejni Uczestnicy z najlepszymi wynikami.
7. **Laureat I stopnia:**
 - a. zostanie przyjęty do Technikum Programistycznego INFOTECH w Białymstoku i zwolniony z opłat (wpisowe i czesne w roku szkolnym 2021/2022,
 - b. otrzyma stypendium w wysokości 1200 złotych, wypłacane przez 12 miesięcy po 100 zł w okresie od września 2021 r. do sierpnia 2022 r. pod warunkiem podjęcia przez Laureata nauki w Technikum Programistycznym INFOTECH w Białymstoku od roku szkolnego 2021/2022.
 - c. otrzyma laptop ASUS ZenBook 14 o szacunkowej wartości 4,500 zł
 - d. W kolejnych latach nauki w Technikum Programistycznym INFOTECH w Białymstoku istnieje możliwość otrzymywania stypendium naukowego za wyniki w nauce.
 - e. Ponadto, Laureat I stopnia będzie miał możliwość odbycia stażu w wybranej firmie z Klastra Technologicznego INFOTECH.
8. **Laureat II stopnia:**
 - a. zostanie przyjęty do Technikum Programistycznego INFOTECH w Białymstoku i zwolniony z czesnego w roku szkolnym 2021/2022,
 - b. otrzyma stypendium w wysokości 900 złotych, wypłacane przez 12 miesięcy po 75 zł w okresie od września 2021 r. do sierpnia 2022 r. pod warunkiem podjęcia przez Laureata nauki w Technikum Programistycznym INFOTECH w Białymstoku od roku szkolnego 2021/2022.
 - c. W kolejnych latach nauki w Technikum Programistycznym INFOTECH w Białymstoku istnieje możliwość otrzymywania stypendium naukowego za wyniki w nauce.
 - d. Ponadto, Laureat II stopnia będzie miał możliwość odbycia stażu w wybranej firmie z Klastra Technologicznego INFOTECH.
9. **Laureat III stopnia:**
 - a. zostanie przyjęty do Technikum Programistycznego INFOTECH w Białymstoku i zwolniony z wpisowego w roku szkolnym 2021/2022,
 - b. otrzyma stypendium w wysokości 600 złotych, wypłacane przez 12 miesięcy po 50 zł w okresie od września 2021 r. do sierpnia 2022 r. pod warunkiem podjęcia przez Laureata nauki w Technikum Programistycznym Infotech od roku szkolnego 2021/2022.
 - c. W kolejnych latach nauki w Technikum Programistycznym istnieje możliwość otrzymywania stypendium naukowego za wyniki w nauce.
 - d. Ponadto, Laureat III stopnia będzie miał możliwość odbycia stażu w wybranej firmie z Klastra Technologicznego INFOTECH.

10. W przypadku osiągnięcia najlepszego wyniku przez więcej niż jednego uczestnika, Organizator ma prawo zorganizowania Dogrywki w formie dodatkowego testu.
11. Wszyscy Laureaci Konkursu otrzymają **profesjonalne urządzenia gamingowe** firmy Logitech.
12. Nauczyciele Laureatów Konkursu, którzy zostaną zgłoszeni jako Opiekunowie Uczestników w formularzu zgłoszeniowym do Konkursu, otrzymają **nagrodę finansową w wysokości 750 zł**.
13. Uczestnik może zostać zdyskwalifikowany w przypadku stwierdzenia niesamodzielności pracy podczas Konkursu. Decyzję o dyskwalifikacji podejmuje Komisja Konkursowa i jest ona ostateczna.

VI. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników i zwycięzców Konkursu jest Fundacja Partnerstwo na Rzecz Rozwoju, organ prowadzący Technikum Programistyczne INFOTECH w Białymstoku, ul. Ciepła 40E, 15-472 Białystok. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu 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).
2. Administrator danych osobowych powołał Inspektora Ochrony Danych nadzorującego prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: iod@infotech.edu.pl.
3. Dane osobowe uczestników i zwycięzców będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, w celu wręczenia dyplomów i nagród oraz procesu rekrutacyjnego do szkół Infotech.
4. Dane uczestników Konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu oraz procesu rekrutacyjnego.

VII. Postanowienia końcowe

Wszelkie sprawy nieobjęte niniejszym Regulaminem rozstrzyga Komisja Konkursowa.

