

# REGULAMIN OGÓLNOPOLSKIEGO PROGRAMU EDUKACYJNEGO „AKADEMIA STEM – DROGA DO PRZYSZŁOŚCI”

## §1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin („Regulamin”) określa zasady organizacji oraz uczestnictwa w ogólnopolskim programie edukacyjnym „Akademia STEM – droga do przyszłości” („Program”).
2. Organizatorem Programu jest Fundacja Digital University („Organizator”).
3. Program realizowany jest we współpracy ze Stellantis Auto SAS („Partner”).
4. Program ma charakter edukacyjny i społeczny, a jego celem jest rozwój kompetencji przyszłości, w szczególności kompetencji STEM, cyfrowych oraz projektowych, poprzez tworzenie rozwiązań technologicznych odpowiadających na realne wyzwania społeczne.
5. Program prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w języku polskim.
6. Udział w Programie jest dobrowolny i nieodpłatny.

## §2. Definicje

1. **Uczestnik** – uczeń szkoły ponadpodstawowej w wieku 15–18 lat.
2. **Zespół** – grupa od 3 do 5 Uczestników realizująca Projekt.
3. **Opiekun** – nauczyciel lub inna osoba wskazana przez szkołę, wspierająca Zespół.
4. **Projekt** – rozwiązanie społeczno-technologiczne opracowywane przez Zespół.
5. **Jury** – zespół ekspertów powołany przez Organizatora.
6. **Etap** – wyodrębniona część Programu.

## §3. Uczestnictwo w Programie

1. W Programie mogą brać udział wyłącznie Uczestnicy działający w ramach Zespołów.

2. Zespół:
  - a) składa się z 3 do 5 Uczestników z jednej placówki,
  - b) reprezentuje jedną szkołę,
  - c) działa pod opieką jednego Opiekuna.
3. Jeden Uczestnik może należeć wyłącznie do jednego Zespołu.
4. Jedna szkoła może zgłosić maksymalnie dwa Zespoły.
5. Warunkiem udziału Uczestnika niepełnoletniego jest uzyskanie zgody rodzica lub opiekuna prawnego.

## **§4. Zgłoszenie do Programu**

1. Zgłoszenie następuje za pośrednictwem formularza udostępnionego przez Organizatora.
2. Zgłoszenie powinno zawierać:
  - a) dane Uczestników i Opiekuna,
  - b) dane szkoły,
  - c) opis pomysłu na Projekt.
3. Zgłoszenie musi być kompletne i zgodne z prawdą.
4. Organizator zastrzega sobie prawo odrzucenia zgłoszeń niespełniających wymogów formalnych lub zawierających treści niezgodne z prawem.
5. Przystąpienie do Programu oznacza akceptację Regulaminu.

## **§5. Struktura Programu**

1. Program realizowany jest w następujących etapach:

### **1. Etap warsztatowy (online)**

2. Zespoły zakwalifikowane do Programu biorą udział w obowiązkowym cyklu warsztatów online.
3. Warsztaty obejmują w szczególności:
  - kurs wykorzystania narzędzi sztucznej inteligencji,
  - wprowadzenie do projektowania rozwiązań technologicznych,
  - zagadnienia związane z bezpieczeństwem cyfrowym i analizą problemów społecznych.
4. Udział w warsztatach ma charakter obowiązkowy i stanowi warunek dalszego uczestnictwa w Programie.

### **2. Etap kursu AI i mentoringu**

5. Po zakończeniu części warsztatowej Uczestnicy realizują kurs AI oraz rozpoczynają pracę nad Projektem.

6. Zespoły pracują nad Projektami przy wsparciu mentorów wskazanych przez Organizatora.
7. W ramach tego etapu Zespoły zobowiązane są do:
  - a) regularnej pracy nad Projektem,
  - b) udziału w spotkaniach mentoringowych,
  - c) uwzględniania informacji zwrotnej przekazywanej przez mentorów.

### **3. Etap przygotowania projektu**

8. Zespoły przygotowują finalną wersję Projektu, w tym jego opis oraz prezentację.
9. Organizator może określić szczegółowe wymagania dotyczące formy prezentacji.

### **4. Etap finałowy – prezentacja przed Jury**

10. Zespoły prezentują swoje Projekty przed Jury w dniu **9 października 2026 r.**
11. Prezentacja obejmuje:
  - a) wystąpienie zespołu,
  - b) przedstawienie rozwiązania technologicznego,
  - c) odpowiedzi na pytania Jury.
12. Jury dokonuje oceny Projektów i wybiera trzy najlepsze Zespoły.

### **5. Etap nagród i wydarzeń finałowych**

13. Trzy zwycięskie Zespoły uzyskują możliwość:
  - a) udziału w konferencji **Masters & Robots Youth**,
  - b) prezentacji swoich Projektów podczas konferencji,
  - c) udziału w dodatkowych warsztatach rozwojowych organizowanych przez Organizatora.
14. Udział w konferencji oraz warsztatach stanowi nagrodę w Programie.

## **§6. Obowiązki uczestników**

1. Uczestnicy zobowiązani są do aktywnego i rzetelnego udziału w Programie.
2. W szczególności Uczestnicy zobowiązani są do:
  - a) udziału w obowiązkowych warsztatach online,
  - b) uczestnictwa w kursie AI oraz spotkaniach mentoringowych,
  - c) systematycznej pracy nad Projektem,
  - d) terminowego wykonywania zadań,
  - e) współpracy w ramach Zespołu,
  - f) udziału w prezentacji finałowej,
  - g) bieżącej komunikacji z Organizatorem.
3. Uczestnicy zobowiązani są do udziału w badaniach ewaluacyjnych Programu, w szczególności poprzez wypełnianie ankiet.
4. Brak udziału w ankietach lub brak aktywności może zostać uznany za niewywiązywanie się z obowiązków uczestnika.

## **§7. Udział osób niepełnoletnich i wydarzenia stacjonarne**

1. W przypadku Uczestników niepełnoletnich wymagane jest uzyskanie zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Programie.
2. W przypadku udziału w wydarzeniach stacjonarnych (w tym konferencji oraz warsztatów) wymagane jest dodatkowo:
  - a) wyrażenie zgody na udział w wydarzeniu,
  - b) zgoda na podróż poza miejscem zamieszkania,
3. Organizator może określić szczegółowe zasady dotyczące organizacji wydarzeń stacjonarnych, w tym transportu, zakwaterowania oraz opieki nad uczestnikami.

## **§8. Konsekwencje naruszeń**

1. W przypadku naruszenia Regulaminu Organizator może:
  - a) wezwać Uczestnika do usunięcia naruszenia,
  - b) ograniczyć udział w Programie,
  - c) odmówić dopuszczenia do kolejnego etapu,
  - d) wykluczyć Uczestnika lub Zespół z Programu.
2. Podstawą wykluczenia może być w szczególności:
  - brak obecności na obowiązkowych zajęciach,
  - brak aktywności lub postępów w Projekcie,
  - niewypełnianie obowiązków,
  - naruszenie prawa lub zasad etycznych.

## **§9. Dane osobowe i wizerunek**

1. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
2. W przypadku osób niepełnoletnich wymagane jest uzyskanie zgody rodzica lub opiekuna prawnego.
3. Organizator może wykorzystywać wizerunek Uczestników w celach informacyjnych i promocyjnych po uzyskaniu odpowiednich zgód.

## **§10. Prawa do projektów**

1. Uczestnicy zachowują prawa do opracowanych Projektów.

2. Uczestnicy udzielają Organizatorowi niewyłącznej licencji do wykorzystania Projektów w celach promocyjnych i edukacyjnych.

## §11. Postanowienia końcowe

1. Regulamin dostępny jest na stronie Programu i wchodzi w życie z dniem 18 marca 2026 r.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.
3. W sprawach nieuregulowanych stosuje się prawo polskie.

ORGANIZATOR:



PARTNER:

