

**KLUB MŁODEGO PROGRAMISTY online Edycja jesienna**  
**REGULAMIN KONKURSU**  
**„Trzeci Konkurs dla Młodych Programistów edycja jesienna”**

**ROZDZIAŁ I**

**Organizator konkursu i fundator nagród**

1. Organizatorem konkursu i fundatorem nagród w konkursach jest EduSense S.A. z siedzibą w Lublinie przy ul. Dobrzańskiego 3, NIP: 9462657265, REGON: 363648719 wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000794442 (dalej zwany: Organizatorem).

**ROZDZIAŁ II**

**Cel konkursu**

Celem konkursu jest zainspirowanie dzieci i młodzieży szkolnej do nauki programowania oraz zwiększenie zaangażowania w bezpłatne warsztaty online Klubu Młodego Programisty.

**ROZDZIAŁ III**

**Zasady i warunki uczestnictwa oraz kryteria oceny**

1. Konkurs skierowany jest do dzieci i młodzieży biorącej udział w bezpłatnych warsztatach online Klubu Młodego Programisty dostępnych na platformie Facebook:  
<https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/live/>  
oraz na kanale YouTube:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PL2cs7FV0x4SfXeP\\_WSBmZT83MojK7p09x](https://www.youtube.com/playlist?list=PL2cs7FV0x4SfXeP_WSBmZT83MojK7p09x)
2. Każdy uczestnik biorący udział w konkursie wyraża zgodę na publikację swojej pracy na oficjalnym profilu Facebook Klubu Młodego Programisty  
<https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/> oraz na stronie  
<https://klubmlodegoprogramisty.pl/>.
3. Aby wziąć udział w konkursie należy:
  - 1) Wykonać zadanie konkursowe zgodnie z instrukcją trenera Klubu Młodego Programisty przedstawioną podczas #8 webinaru, 23.11.2020 r. Webinar dla klasy 1-3 odbywa się w godzinach 17:00 -18:00. Webinar dla klas 4-6 odbywa się w godzinach 18:15 – 19:15. Zadanie konkursowe zostanie opublikowane na

[www.klubmlodegoprogramisty.pl](http://www.klubmlodegoprogramisty.pl) Do dnia 06.12.2020 r. przesać wykonaną pracę drogą mailową na adres: [kontakt@klubmlodegoprogramisty.pl](mailto:kontakt@klubmlodegoprogramisty.pl), zgodnie z poniższymi warunkami:

- a) Pracę dziecka przekazuje do konkursu rodzic / opiekun prawny, korzystając z własnego e-maila.
- b) W temacie maila należy wpisać: "Trzeci Konkurs KMP edycja jesienna, dla klas (tu wpisać zgodnie z grupą wiekową dziecka „1-3” lub „4-6”)".
- c) W treści maila należy umieścić akceptację regulaminu o następującej treści: „Akceptuję regulamin konkursu dostępny pod adresem [www.klubmlodegoprogramisty.pl](http://www.klubmlodegoprogramisty.pl) ([http://klubmlodegoprogramisty.pl/pdf/regulamin\\_konkursu3KMP2.pdf](http://klubmlodegoprogramisty.pl/pdf/regulamin_konkursu3KMP2.pdf)) i wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych zawartych w mailu zgłoszeniowym do konkursu Klubu Młodego Programisty w celu udziału dziecka nad którym sprawuję opiekę w konkursie". Udział w konkursie jest dobrowolny, jednak brak wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych uniemożliwia udział w nim. Zgodę można wycofać w każdym momencie.

4. Prace konkursowe zostaną ocenione wg następujących kryteriów:

- 1) Klasy 1-3: pomysł, kreatywność, wykorzystanie różnych funkcjonalności Scratch Junior, poprawność stworzonych programów.
- 2) Klasy 4-6: pomysł na projekt, pomysł na wygląd duszków występujących w projekcie, wykorzystanie różnych funkcjonalności Scratch 3.0, poprawność stworzonych skryptów.

## ROZDZIAŁ IV

### Terminy konkursów

1. Terminy konkursów:

- 1) Dla klas 1-3, ogłoszenie wyników konkursu nastąpi podczas #10 webinaru, tj. 07.12.2020 r. Termin nadsyłania prac upływa 06.12.2020 r., o godzinie 23:59.
- 2) Dla klas 4-6, ogłoszenie wyników konkursu nastąpi podczas #10 webinaru, tj. 07.12.2020 r. Termin nadsyłania prac upływa 06.12.2020 r., o godzinie 23:59.

2. Organizator, w ciągu 3 dni od ogłoszenia wyników, skontaktuje się mailowo z laureatami konkursu, aby ustalić warunki przekazania nagrody. W przypadku braku odpowiedzi na e-maila z informacją o zwycięstwie, Organizator prześle nagrodę kolejnemu uczestnikowi.

## ROZDZIAŁ V

## Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrody dla laureatów.
2. Laureaci w konkursie dla klasy 1-3 otrzymają:
  - 1) 1 zwycięzca otrzyma jednego robota edukacyjnego Genibot.
  - 2) 5 uczestników otrzyma po jednym zestawie Puzzli AR.
  - 3) 3 uczestników otrzyma po jednym zestawie Mini Maty.
3. Laureaci w konkursie dla klasy 4-6 otrzymają:
  - 1) 1 zwycięzca otrzyma jednego robota edukacyjnego Genibot.
  - 2) 5 uczestników otrzyma po jednym zestawie Puzzli AR.
  - 3) 2 uczestników otrzyma podręczniku do nauki programowania w języku Python "Koduj w Pythonie.
4. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo zmiany nagród w przypadku zaistnienia okoliczności, za które nie ponosi odpowiedzialności.

## ROZDZIAŁ VI

### Komisja konkursowa

1. Zwycięzcy, spełniający kryteria niniejszego Regulaminu zostaną wybrani przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.
3. Ostateczna interpretacja „Regulaminu Konkursu” oraz sposób podziału nagród należy do Komisji Konkursowej.

## ROZDZIAŁ VII

### Ogłoszenie wyników konkursu

1. Ogłoszenie wyników nastąpi podczas #10 webinaru, tj. 07.12.2020 r. dla klas 1-3 i dla klas 4-6. Informacja o laureatach zostanie umieszczona na fanpage'u Klubu Młodego Programisty <https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/> oraz na stronie <https://klubmlodegoprogramisty.pl/> w terminie do tygodnia od zakończenia konkursu.
2. O wynikach Konkursu, terminie i sposobie przekazania nagród zwycięzcy zostaną powiadomieni w prywatnych wiadomościach mailowych.

## ROZDZIAŁ VIII

## Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych jest EduSense S.A. z siedzibą w Lublinie przy ul. Dobrzańskiego 3, NIP: 9462657265, REGON: 363648719 wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000794442
2. EduSense S.A. wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym może się Pani / Pan skontaktować poprzez email: [anna.karwacka@edu-sense.com](mailto:anna.karwacka@edu-sense.com). Z inspektorem ochrony danych można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych.
3. Celem przetwarzania danych osobowych jest udział w konkursie Klubu Młodego Programisty Pani / Pana dziecka/ lub dziecka, nad którym sprawuje Pani / Pan opiekę.
4. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest zgoda rodzica/ opiekuna na przetwarzanie danych osobowych wyrażona w formularzu kontaktowym zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. RODO.
5. Dane osobowe będą przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem 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), w szczególności art. 6 tego rozporządzenia ustanawiającym ogólne zasady zgodności przetwarzania danych.
6. W ramach konkursu przetwarzane będą następujące dane osobowe: imię, nazwisko, adres e-mail, adres zamieszkania w celu przekazania nagrody.
7. Dane osobowe będą przetwarzane do 31.12.2023 r..
8. Przysługują Pani / Panu następujące prawa:
  - 1) prawo do wycofania zgody w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem;
  - 2) prawo dostępu do danych;
  - 3) prawo do sprzeciwu;
  - 4) prawo do sprostowania;
  - 5) prawo do ograniczenia przetwarzania;
  - 6) prawo do przenoszenia;
  - 7) prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego. W Polsce jest to: Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO) ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
9. Wzór zgody na przetwarzanie danych osobowych znajduje się w załączniku nr 1 do Regulaminu.
10. Brak udzielenia zgody na przetwarzanie danych osobowych jest jednoznaczny z brakiem możliwości udziału dziecka w konkursie.

Załącznik nr 1 do Regulaminu

### Wzory zgody na przetwarzanie danych osobowych

- Akceptuję regulamin konkursu dostępny pod adresem [www.klubmlodegoprogramisty.pl](http://www.klubmlodegoprogramisty.pl) ([http://klubmlodegoprogramisty.pl/pdf/regulamin\\_konkursu3KMP2.pdf](http://klubmlodegoprogramisty.pl/pdf/regulamin_konkursu3KMP2.pdf)) i wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w mailu zgłoszeniowym do konkursu Klubu Młodego Programisty w celu udziału dziecka nad którym sprawuję opiekę w konkursie. Udział w konkursie jest dobrowolny, jednak brak wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych uniemożliwia udział w nim. Zgodę można wycofać w każdym momencie.