

REGULAMIN KONKURSU „DIGIT BootCamp”

§1. Postanowienia ogólne

1. Konkurs „DIGIT BootCamp” (dalej: „Konkurs”) realizowany jest przez nauczycieli akademickich zaproszonych przez Kierownika projektu “DIGIT: People and algorithms in organizations: competencies to work in the digital environment” programu NAWA Partnerstwa Strategiczne finansowanego ze środków Narodowej Agencji Wymiany Akademickiej, prowadzonego przez Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, zwanego dalej „Organizatorem”.

2. Celem Konkursu jest w szczególności:

- rozwijanie kompetencji przyszłości, w tym: myślenia krytycznego, kreatywności, pracy zespołowej, kompetencji cyfrowych, rozwiązywania złożonych problemów,
- zastosowanie wiedzy teoretycznej w praktyce poprzez pracę nad wyzwaniem biznesowym,
- rozwój kompetencji międzykulturowych i pracy w zespołach międzynarodowych,
- promowanie innowacyjnych rozwiązań w obszarze marketingu, technologii i transformacji cyfrowej,
- upowszechnianie metodyki PBL w szkolnictwie wyższym.

3. Kierownik projektu „DIGIT: People and algorithms in organizations: competencies to work in the digital environment” powoła trzyosobową komisję rekrutującą do udziału w konkursie.

§2. Uczestnicy Konkursu

1. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie studenci uczelni Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu i uczelni partnerskich projektu “DIGIT: People and algorithms in organizations: competencies to work in the digital environment”, którzy prawidłowo wypełnili formularz rejestracyjny dostępny na stronie www.digit.ue.poznan.pl.

2. Warunkiem udziału w Konkursie jest:

- zgłoszenie w terminie wskazanym przez Organizatora,
- akceptacja zgód na przetwarzanie danych osobowych, potwierdzenie znajomości regulaminu,
- udział we wszystkich obowiązkowych etapach Konkursu,
- realizacja zadań projektowych zgodnie z harmonogramem.

3. Spośród osób, które zgłoszą się do konkursu komisja rekrutacyjna wybierze uczestników konkursu na podstawie oceny zgodności opisanej przez nich w zgłoszeniu motywacji do udziału w konkursie z celami projektu.

4. Wszystkie osoby, które zgłoszą się do projektu zostaną poinformowane o decyzji komisji w ciągu 14 dni od zgłoszenia.

5. Udział w Konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.

REGULATIONS OF THE "DIGIT BootCamp" COMPETITION

§1. General provisions

1. The "DIGIT BootCamp" competition (hereinafter referred to as the "Competition") is carried out by academic teachers invited by the Project Manager "DIGIT: People and algorithms in organizations: competencies to work in the digital environment" of the NAWA Strategic Partnerships program financed by the National Agency for Academic Exchange, run by the Poznań University of Economics, hereinafter referred to as the "Organizer".

2. The purpose of the Competition is in particular:

- developing future competences, including:
- critical thinking, creativity, teamwork, digital competences, solving complex problems,
- applying theoretical knowledge in practice by working on a business challenge,
- development of intercultural competences and work in international teams,
- promoting innovative solutions in the area of marketing, technology and digital transformation,
- dissemination of the PBL methodology in higher education.

3. The “DIGIT: People and algorithms in organizations: competencies to work in the digital environment” project manager will appoint a three-person recruitment committee to participate in the competition.

§2. Competition Participants

1. Only the following may participate in the Competition students of the Poznań University of Economics and partner universities of the project "DIGIT: People and algorithms in organizations: competencies to work in the digital environment", who have correctly completed the registration form available on the website www.digit.ue.poznan.pl.

2. The conditions for participation in the Competition are:

- application within the deadline specified by the Organizer,
- acceptance of consent to the processing of personal data, confirmation of knowledge of the regulations,
- participation in all mandatory stages of the Competition,
- implementation of project tasks according to the schedule.

3. A recruitment committee will select participants from among those who apply for the competition based on an assessment of their motivation for participating in the competition, as described in their application, and their project objectives.

4. All applicants will be informed of the committee's decision within 14 days of their application.

5. Participation in the Competition is voluntary and free of charge.

§3. Struktura i etapy Konkursu

Konkurs składa się z dwóch etapów:

1. W ramach Etapu I **Work in groups on a business challenge** uczestnicy są zobowiązani do:

- wykonania testu kompetencji (pre-test) online,
- pracy nad wyzwaniem biznesowym zgodnie z wymaganiami przedstawiciela Organizatora,
- korzystania z materiałów Problem-Based Learning dostarczonych przez Organizatora,
- udziału w ewaluacji procesu uczenia się prowadzonego przez przedstawiciela Organizatora,
- wykonania testu końcowego (post-test) online.

2. Etap I kończy się do dnia **10.03.2026**.

3. W trakcie Etapu I uczestnicy konkursu będą pracowali w maksymalnie w czteroosobowych zespołach projektowych dobierając się na zasadzie dobrowolności spośród uczestników konkursu.

3. W trakcie Etapu I zespoły projektowe zdobywają punkty za realizację Zadań polegających na rozwiązaniu problemu marketingowego związanego z wykorzystaniem AI w oparciu o metodę Problem-Based Learning, zgodnie z zasadami i kryteriami określonymi w §4.

5. Każdy uczestnik, który w wyniku rywalizacji zdobędzie co najmniej 4 punkty, zdobywa nagrodę w pierwszym etapie konkursu.

6. Etap II **A two-day international event themed Black Mirror Edition** obejmuje udział w dwudniowym wydarzeniu online w dniach 12-13.03.2026.

7. W Etapie II uczestnicy zostają przypisani losowo do zespołów międzynarodowych, składających się ze studentów reprezentujących różne uczelnie partnerskie oraz kraje uczestniczące w projekcie.

8. Zadanie finałowe zostaje ogłoszone uczestnikom na początku wydarzenia i realizowane jest w formule pracy zespołowej, z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

9. Opracowane rozwiązania projektowe są prezentowane na żywo przed międzynarodowym jury oceniającej wskazanym przez Kierownika projektu.

§4. Kryteria oceny

1. Projekty konkursowe oceniane są przez komisję oceniającą powołaną przez Organizatora.

2. Kryteria oceny w pierwszym etapie:

- wykonania testu kompetencji (pre-test) - 1 punkt,
- przedstawienie rozwiązania problemu biznesowego - 1 punkt,
- udziału w ewaluacji procesu uczenia się - 1 punkt,
- wykonania testu końcowego (post-test) - 1 punkt,

3. Kryteria oceny w drugim etapie:

- innowacyjność rozwiązania - 0-10 punktów,
- adekwatność do postawionego problemu - 0-10 punktów,
- jakość analizy i argumentacji - 0-10 punktów,

§3. Structure and stages of the Competition

The competition consists of two stages:

1. As part of Stage I **Work in groups on a business challenge**, participants are obliged to:

- taking a competency test (pre-test) online,
- work on a business challenge in accordance with the requirements of the Organizer's representative,
- use of problem-Based Learning materials provided by the Organizer,
- participation in the evaluation of the learning process conducted by the Organizer's representative,
- taking the final test (post-test) online.

2. Stage I ends by March 10, 2026.

3. During Stage I, competition participants will work in project teams of up to four people, selected on a voluntary basis from among the competition participants.

4. During Stage I, project teams will earn points for completing Tasks involving solving a marketing problem related to the use of AI using the Problem-Based Learning method, in accordance with the principles and criteria specified in §4.

5. Each participant who scores at least 4 points as a result of the competition wins a prize in the first stage of the competition.

6. Stage II **A two-day event themed Black Mirror Edition** includes participation in a two-day international online event on March 12-13, 2026.

7. In Stage II, participants are randomly assigned to international teams consisting of students representing various partner universities and countries participating in the project.

8. The final task is announced to participants at the beginning of the event and is carried out in a teamwork formula, using digital tools.

9. The developed design solutions are presented live before an international jury consisting appointed by the project leader.

§4. Assessment criteria

1. Competition projects are assessed by an evaluation committee appointed by the Organizer.

2. Evaluation criteria in the first stage:

- completing a competency test (pre-test) - 1 point,
- presenting a solution to a business problem - 1 point,
- participation in the evaluation of the learning process - 1 point,
- completing the final test (post-test) - 1 point,

3. Evaluation criteria in the second stage:

- innovativeness of the solution - 0-10 points,
- adequacy to the problem posed - 0-10 points,
- quality of analysis and argumentation - 0-10 points,

- wykonalność zaproponowanych rozwiązań - 0-10 punktów,
- jakość prezentacji i współpracy zespołowej - 0-10 punktów.

4. Decyzje komisji oceniającej są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

§5. Nagrody

1. W Konkursie przewidziane są dwa rodzaje nagród:

- w etapie pierwszym nagrody indywidualne w etapie pierwszym, za zdobycie 4 punktów – 100 euro
- w etapie drugim dla trzech najlepszych zespołów:
 - I miejsce, największa liczba punktów w etapie drugim – **1000 EUR**,
 - II miejsce, druga w kolejności największa liczba punktów w etapie drugim – **700 EUR**,
 - III miejsce, trzecia w kolejności największa liczba punktów w etapie drugim – **500 EUR**.

2. Nagrody w drugim etapie są przyznawane w równych proporcjach każdemu członkowi zwycięskiego zespołu.

3. W przypadku równej liczby punktów różnych zespołów Organizator może przyznać dwie równe kwotowo nagrody nie przekraczając budżetu przyznanego na nagrody.

4. Szczegóły przekazania nagród określa Organizator zgodnie z zasadami projektu.

§6. Prawa autorskie

1. Uczestnicy oświadczają, że przygotowane projekty są ich oryginalnym dziełem.

2. Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na:

- prezentację projektów,
- publikację wyników Konkursu,
- wykorzystanie materiałów w celach edukacyjnych i promocyjnych projektu.

3. Licencja udzielana jest bez ograniczeń terytorialnych i czasowych.

§7. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Organizator.

2. Dane osobowe przetwarzane są wyłącznie w celu:

- realizacji Konkursu,
- wyłonienia laureatów,
- promocji laureatów i projektu.

3. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.

4. Uczestnikom przysługują prawa wynikające z RODO.

5. Konkurs jest organizowany zgodnie z polityką Ochrony Danych Osobowych Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu.

6. Wypełnienie formularza rejestracyjnego zgodnie z §2 ust. 1 jest jednoznaczne z wyrażeniem przez uczestnika na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z 4 kwietnia 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 2509 ze zm.) zgody na utrwalenie oraz nieodpłatne, wielokrotne,

- feasibility of the proposed solutions - 0-10 points,
- quality of presentation and teamwork - 0-10 points.

4. The decisions of the evaluation committee are final and cannot be appealed.

§5. Awards

1. The Competition includes two types of prizes:

- in the first stage, individual prizes in the first stage, for scoring 4 points – EUR 100;
- in the second stage, for the three best teams:
 - 1st place, the highest number of points in the second stage – EUR 1,000,
 - 2nd place, second highest number of points in the second stage – EUR 700,
 - 3rd place, third highest number of points in the second stage – EUR 500.

2. Prizes in the second stage are awarded in equal proportions to each member of the winning team.

3. In the event of an equal number of points from different teams, the Organizer may award two prizes of equal amount without exceeding the budget allocated for prizes.

4. Details of the transfer of prizes are determined by the Organizer in accordance with the project rules.

§6. Copyright

1. Participants declare that the prepared projects are their original work.

2. Participants grant the Organizer a free, non-exclusive license to:

- presentation of projects,
- publication of the Competition results,
- use of materials for educational and promotional purposes.

3. The license is granted without territorial and time restrictions.

§7. Personal data protection

1. The administrator of participants' personal data is the Organizer.

2. Personal data is processed solely for the purpose of:

- implementation of the Competition,
- selecting the winners,
- promotion of the winners and the project.

3. Providing personal data is voluntary, but necessary to participate in the Competition.

4. Participants have rights under the GDPR.

5. The competition is organized in accordance with the GDPR policy of the Poznań University of Economics.

6. Completing the registration form in accordance with §2(1) constitutes the participant's consent, pursuant to Article 81(1) of the Copyright and Related Rights Act of 4 April 1994 (Journal of Laws of 2022, item 2509, as amended), to the recording and free, multiple distribution of their image in

rozpowszechnianie wizerunku uczestnika w związku z udziałem w Konkursie, utrwalonego w postaci nagrania lub zdjęć. Zdjęcia mogą być wykorzystywane na profilach projektu DIGIT NAWA na LinkedIn, Instagramie i Tik-Toku oraz na stronie internetowej projektu.

§8. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn organizacyjnych.
3. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyduje Organizator.

connection with their participation in the Competition, in the form of recordings or photographs. These photographs may be used on DIGIT NAWA project profiles on LinkedIn, Instagram, and TikTok, as well as on the project website.

§8. Final provisions

1. The Regulations enter into force on the day of their announcement.
2. The Organizer reserves the right to introduce changes to the Regulations for important organizational reasons.
3. In matters not regulated by the Regulations, the Organizer decides.

Poznań, 20.12.2025