



Regulamin wydarzenia „AIKathon – młodzi badacze w świecie AI w PANS w Nysie”

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem wydarzenia „**AIKathon – młodzi badacze w świecie AI w PANS w Nysie**” jest kierunek Informatyka na Wydziale Nauk Technicznych Państwowej Akademii Nauk Stosowanych w Nysie.
2. AIKathon jest realizowany w ramach programu „Kompas Młodego Obywatela”, moduł 4: „Odkrywcy”.
3. Realizacja wydarzenia jest dofinansowana jest ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu „Kompas Młodego Obywatela”
4. Wydarzenie jest realizowane jako 2 dniowe spotkanie w budynku dydaktycznym Wydziału Nauk Technicznych PANS w Nysie, przy ul. Obrońców Tobruku 5 w Nysie.
5. Termin wydarzenia 21.11.2026 (sobota) w godz. 8.00 – 23.00, oraz 22.11.2026 (niedziela) w godz. 8.00 – 20.00.

Cel wydarzenia

1. AIKathon jest formą intensywnego bootcampu za zakresu podstaw programowania, sztucznej inteligencji i podstaw robotyki połączonego z rywalizacją drużynową w zakresie projektowania i budowania robotów sterowanych sztuczną inteligencją.
2. Wydarzenie łączy szkolenie z rywalizacją drużynową polegającą na projektowaniu i budowaniu robotów wykorzystujących elementy AI.
3. Organizatorzy nie wymagają żadnego początkowego poziomu wiedzy ani umiejętności, gdyż cała potrzebna wiedza zostanie przekazana uczestnikom w czasie trwania wydarzenia.

Uczestnicy

1. Wydarzenie kierowane jest do uczniów szkół ponadpodstawowych (liceów i techników).
2. W wydarzeniu mogą brać udział uczniowie szkół średnich, połączeni w 4 osobowe drużyny.
3. Uczestnicy biorą udział w wydarzeniu jako osoby prywatne, zatem drużyny mogą składać się zarówno z osób z jednej klasy czy też szkoły, ale nie zakłada się takiego wymogu.
4. Uczestnicy, pracując w 4-osobowych zespołach realizować będą zadania praktyczne w formule współzawodnictwa, których zwieńczeniem będzie opracowanie 12 prototypów autonomicznych systemów. Projekty połączą moduły decyzyjne oparte na elementach AI z komponentami wykonawczymi zbudowanymi z wykorzystaniem zestawów Lego Mindstorms.
5. Każda z drużyn musi wyznaczyć jedną osobę, która będzie pełniła funkcję jej kapitana, a także ustalić jej nazwę.
6. W wydarzeniu może brać udział maksymalnie 12 drużyn. O zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszeń, przy czym, aby zgłoszenie drużyny było skuteczne, dostarczone muszą być zgłoszenia i wszystkich jej członków.

Zgłoszenia



1. Formularze zgłoszeniowe dostępne są w postaci załączników 1a (dla uczestników pełnoletnich) oraz 1b (dla uczestników niepełnoletnich), do niniejszego regulaminu, są dostępne do pobrania na stronie internetowej wydarzenia: www.aikathon.pans.nysa.pl
2. W formularzu zgłoszeniowym uczestnik wpisuje, nazwę drużyny, a jeśli będzie pełnił również funkcję kapitana to zaznacza to w formularzu.
3. Wypełnione i podpisane formularze należy dostarczyć osobiście do sekretariatu (pok. 23) Wydziału Nauk Technicznych PANS w Nysie, przy ul. Obrońców Tobruku 5 w Nysie. Dopuszcza się również możliwość przesłania skanu lub czytelnej fotografii wypełnionego i podpisanego formularza na adres e-mail: adam.dudek@pans.nysa.pl. W temacie wiadomości e-mail należy podać ciąg AIKathon oraz imię i nazwisko zgłaszającego uczestnika. Ostateczny termin zgłoszeń to 12.10.2026 r.
4. W przypadku rezygnacji którejś z drużyn, na jej miejsce wchodzi kolejna z listy rezerwowej.

Organizacja wydarzenia

1. Na czas wydarzenia organizator zapewnia całodzienne wyżywienie dla każdego z uczestników wydarzenia.
2. Organizator nie zapewnia transportu uczestników, ani noclegu w przerwie pomiędzy oboma dniami wydarzenia.
3. Organizator wydarzenia zapewnia opiekę merytoryczną, ale nie zapewnia opieki nad nieletnimi jego uczestnikami.
4. W ramach pierwszego dnia wydarzenia uczestnicy będą intensywnie poznawać tajniki języka Python w obszarze związanym z szeroko pojętą sztuczną inteligencją oraz możliwościami programowego sterowania elementami wykonawczymi zestawów Lego Mindstorm.
5. W ramach drugiego dnia wydarzenia, zadaniem drużyny będzie zaprojektowanie i zbudowanie robota sterowanego z poziomu komputera PC, który wykorzystując m. in. analizę obrazu będzie w stanie samodzielnie wykonywać różnego rodzaju zadania (grupa sama decyduje o konstrukcji, funkcjach i oprogramowaniu robota).
6. Wszystkie wykonane projekty będą następnie ocenione pod względem innowacyjności, kompletności i skuteczności realizacji planowanych zadań. Oceny dokona komisja złożona ze specjalistów, którzy na co dzień prowadzą badania w tym obszarze.
7. Wśród zaprezentowanych projektów, zostaną wyłonione 3 najwyżej ocenione, a wszyscy członkowie najwyżej ocenionych projektów otrzymają atrakcyjne nagrody rzeczowe (m. in. roboty firmy Forbot).
8. Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe gadżety, dyplomy oraz certyfikaty uczestnictwa.
9. Szczegółowe informacje dostępne są na stronie internetowej wydarzenia: www.aikathon.pans.nysa.pl

