

Regulamin konkursu **AI University - #prompt-me-smart** – edycja I

1. Postanowienia ogólne

Konkurs organizowany jest przez Politechnikę Koszalińską przy współpracy z Polskim Towarzystwem Informatycznym oddział Środkowopomorski, Ministerstwem Cyfryzacji oraz Miastem Koszalin, w dniach 27-28.11.2025 w budynku B i D kampusu przy ul. Śniadeckich Politechniki Koszalińskiej. Głównym celem inicjatywy jest promocja odpowiedzialnego i świadomego korzystania z nowych technologii oraz rozwój kompetencji cyfrowych (w tym tzw. prompt engineering) wśród młodzieży poprzez wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji do opracowania gotowych rozwiązań. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół średnich i studentów. Wydarzenie bazuje na formie hackathonu, jednakże zostanie dopasowane do godzin dostępności uczniów szkół średnich, w tym osób spoza Koszalina.

2. Przebieg konkursu

2.1. Etapy konkursu

Konkurs składa się z trzech etapów: kampanii promocyjnej, głównego dnia konkursu (27.11.2025) oraz gali wręczenia nagród (28.11.2025).

2.2. Kampania promocyjna i rejestracja uczestników

Działania rozpoczną się od kampanii informacyjno-promocyjnej skierowanej do uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych z Koszalina oraz miast ościennych. W ramach kampanii ogłoszone zostaną zapisy do 21 listopada oraz przedstawione cztery kategorie, w których zmierzą się uczestnicy. Uczestnicy wraz ze zgłoszeniem prześlą swoją najlepszą pracę wygenerowaną za pomocą AI. Prace zostaną wykorzystane do sporządzenia listy rankingowej przez kapitułę konkursu. Zapisy będą realizowane poprzez pocztę elektroniczną.

Działania promocyjne będą obejmowały:

- utworzenie strony internetowej z najważniejszymi informacjami nt. konkursu,
- rozesłanie wiadomości email z zaproszeniem do udziału w wydarzeniu,
- promowanie wydarzenia za pomocą mediów społecznościowych.

Za prowadzenie działań promocyjnych odpowiedzialne będzie Biuro Karier i Promocji Edukacji Politechniki Koszalińskiej, które dysponuje bazą adresową szkół, które wyraziły zgodę na otrzymywanie wiadomości o prowadzonych działaniach edukacyjnych, w których uczestniczy Politechnika Koszalińska

2.3. Główny dzień konkursu.

2.3.1. Rozpoczęcie konkursu - 10:00 - 10:45

Uczestnicy spotkają się w aulach w celu poznania zasad konkursu i tematów zadań do wykonania. Podczas spotkania zostaną przedstawione najważniejsze elementy regulaminu. Tematy zadań zostaną przedstawione i omówione przez przedstawiciela ekspertów. Uczestnicy zostaną poinformowani o planie wydarzenia, podziale na grupy oraz o rozmieszczeniu stref dodatkowych. Uczestnicy przed wejściem do sali potwierdzą swoją tożsamość poprzez okazanie dokumentu ze zdjęciem oraz odbiorą upominki.

W trakcie spotkania zostaną również wygłoszone wykłady tematyczne.

2.3.2. Zajęcie stanowisk - 10:45-11:00

Uczestnicy zostaną rozdzieleni pomiędzy pracowniami komputerowymi. Pracownie zostaną podzielone tematycznie, tj. zgodnie z czterema głównymi kategoriami konkursu. Uczestnicy będą przydzielani do pracowni zgodnie z zadeklarowaną kategorią. W przypadku braku miejsc w danej pracowni, uczestnicy będą przydzielani do innych pracowni - decyduje kolejność zgłoszenia. W pracowniach cały czas będzie dostępny przedstawiciel ekspertów z danej dziedziny, który będzie udzielał odpowiedzi na bieżące pytania. W osobnym pomieszczeniu będą znajdowali się administratorzy pracowni, którzy będą rozwiązywali bieżące problemy techniczne.

2.3.3. Wybór pomysłu - 11:00-12:00

Uczestnicy rozpoczną wykonywanie prac konkursowych od wybrania pomysłu, który będą realizować. Warunkiem przyjęcia pracy konkursowej do oceny jest konsultacja pomysłów z ekspertami w danej dziedzinie. Eksperti nie mogą zabronić uczestnikowi realizacji pomysłu. Wybór pomysłu stanowi jeden z elementów konkursu, zatem też powinien być wspierany przez sztuczną inteligencję. Uczestnicy mogą przygotować dodatkowe materiały, które ułatwią zrozumienie pomysłu, np. infografiki, diagramy, prezentacje. Uczestnik może przedstawić maksymalnie 3 pomysły. Uczestnik może skorzystać z konsultacji maksymalnie 2 razy. Uczestnicy odpowiedzialni są za ustalenie i pilnowanie ewentualnej kolejki do konsultacji.

2.3.4. Konsultacje w trybie ciągłym w strefie eksperckiej - 12:30-15:00

Konsultacje będą realizowane w osobnych salach, gdzie uczestnicy będą przychodzić indywidualnie. Konsultacje będą odbywały się w trybie ciągłym, bez podziału na tury. Jedna konsultacja może trwać maksymalnie 5 minut (w przypadku, gdy do konkursu przystąpi mniej osób niż maksymalna przewidywana liczba uczestników, czas konsultacji zostanie wydłużony). W trakcie konsultacji uczestnik powinien przedstawić swoje pomysły oraz może zadać pytania uszczegóławiające. Eksperti mogą zaopiniować pomysły, co pomoże uczestnikowi wybrać najlepszy pomysł. Eksperti powinni ocenić możliwości i koszty realizacji pomysłu i wskazać zagadnienia, które uczestnik sam powinien przeanalizować. W salach z ekspertami będzie dostępny komputer z systemem Windows 11 w celu prezentacji prac. Jeśli uczestnik odmówi konsultacji, musi poinformować o tym ekspertów.

2.3.5. Wykonanie prac konkursowych - 12:00-15:00

Po wyczerpaniu lub odmowie możliwości konsultacji uczestnicy przystępują do wykonania samodzielnych prac, wykonują to przy swoich stanowiskach komputerowych. Uczestnicy powinni zaplanować wykonanie zadania w czasie, aby oddać kompletny zestaw plików do godziny 15:00.

2.3.6. Przekazanie wykonanych prac - 15:00-15:05

Uczestnik pozostawia wykonaną przez siebie pracę na pulpicie komputera swojego stanowiska. Wszystkie przekazywane pliki muszą znajdować się w jednym folderze o nazwie zawierającej imię i nazwisko uczestnika oraz skrótową nazwę szkoły, np. "Jan_Kowalski_ZS20". Pliki zapisane w innych lokalizacjach (np. domyślna lokalizacja pobrane lub dokumenty) nie będą oceniane. Uczestnicy zobowiązani są do wylogowania z kont i usług.

Uczestnik może przekazać dowolną liczbę plików w popularnych, powszechnie używanych formatach, jednakże sprawdzane będzie wyłącznie 5 plików, które wskaże uczestnik. Uczestnik

może przekazać, np. 5 prezentacji. Każdy z przekazywanych plików powinien zawierać przynajmniej 75% treści wygenerowanej za pomocą sztucznej inteligencji, zalecane jest jednak własnoręczne wykonanie edycji i redakcji plików. Wskazane przez użytkownika pliki nie mogą przekraczać:

- 10 slajdów w przypadku prezentacji multimedialnej,
- 3 stron A4 w przypadku dokumentów tekstowych,
- 3 minut w przypadku materiałów audio-video,
- 15 stron w przypadku dokumentów o charakterze technicznym (dokumentacja techniczna, sprawozdanie),
- 3 arkusze po 100 rekordów w każdym arkuszu w przypadku arkuszy kalkulacyjnych.

Uczestnik przekazuje plik "ReadMe.txt", w którym wskaże jakie pliki poddaje ocenie. Może w tym pliku również wskazać dodatkowe przekazywane pliki, które komisja może sprawdzić w przypadku wątpliwości. W przypadku, gdy uczestnik nie wskaże jednoznacznie plików do oceny, zostanie ocenione 5 pierwszych plików posortowanych w kolejności alfabetycznej. Uczestnicy przekazują pliki postaci źródłowej (np. plik docx), zalecane jest jednak przekazanie również plików wynikowych (np. docx oraz PDF) w celu uniknięcia niezgodności wersji oprogramowania (plik źródłowy i wynikowy będą traktowane jako jeden plik).

Obligatoryjnie uczestnik przekazuje plik o nazwie "Raport" z raportem o wykorzystanych narzędziach AI, w pliku powinny znaleźć się informacje dotyczące każdego wygenerowanego artefaktu, tj.:

- treść promptu,
- informację o użytym narzędziu,
- wskazanie gdzie został wykorzystany wynik lub załączenie wyniku.

2.3.7. Dostęp do stref tematycznych i wyżywienie

W trakcie trwania konkursu uczestnicy będą mieli dostęp do w/w strefy eksperckiej oraz strefy rozrywkowej zawierającej VR, drukarki 3d, urządzenia IoT. Podczas wydarzenia zapewniony będzie catering.

2.4. Gala wręczenia nagród

Gala wręczenia nagród rozpocznie się o godzinie 10:00. Podczas gali zostaną wręczone dyplomy oraz nagrody laureatom konkursu. Zostaną przedstawione najciekawsze prace i autorzy tych prac zostaną poproszeni o krótką wypowiedź nt. sposobu i nakładu pracy potrzebnego do uzyskania takiego wyniku. Po zakończeniu wręczenia nagród uczestnicy gali zostaną zaproszeni na poczęstunek.

2.5. Postanowienia dotyczącego całego wydarzenia

Uczestnicy przystępując do wydarzenia wyrażają zgodę na rejestrowanie materiału audio-video, który zostanie opublikowany w mediach społecznościowych oraz na stronach internetowych Organizatorów.

Uczestnicy przystępując do wydarzenia wyrażają zgodę na częściowe przeniesienie praw do wykorzystania opracowanych prac w całości lub fragmentu lub drobnej modyfikacji (np. dodanie napisu, utworzenie kolażu, zmiana perspektywy), w zakresie publikacji w mediach społecznościowych oraz na stronach internetowych, z zachowaniem informacji o autorze pracy.

3. Temat zadań konkursowych

Zadania konkursowe będą realizowane w czterech kategoriach. Dla każdej kategorii zostanie określony problem do rozwiązania oraz zostanie sporządzona osobna lista rankingowa. Nadrzędnym celem zadań konkursowych jest wykazanie przez uczestników umiejętnego posługiwania się promptami (tzw. prompt engineering) w celu opracowania rozwiązania problemu. Uczestnicy samodzielnie wybierają co będzie efektem ich prac.

3.1. Sztuczna inteligencja w polityce i naukach społecznych

Sztuczna inteligencja w polityce i naukach społecznych to obszar, w którym technologia łączy się z dobrem wspólnym. AI może analizować ogromne zbiory danych społecznych i politycznych, pomagając dostrzec ukryte trendy i zależności. Przykładowo, algorytmy potrafią przewidywać skutki decyzji rządu, wspierać badania socjologiczne czy wykrywać dezinformację w mediach.

Celem tej kategorii jest pokazanie, jak inteligentne systemy mogą wspomagać tworzenie lepszej polityki i rozwiązywanie problemów społecznych. Kategoria ta zachęca do twórczego, a zarazem odpowiedzialnego użycia AI – tak, by wspierała ona dialog społeczny, transparentność i podejmowanie decyzji służących ludziom.

Przykładowy problem: zwiększenie diety

Przykładowe rozwiązanie: program 500+

Przykładowe rodzaje plików do przekazania:

1. Prezentacja multimedialna zawierająca ogólne założenia rozwiązania, proces wdrożenia, kalkulację kosztów, źródła finansowania, spodziewane wyniki wpływu na społeczeństwo,
2. Dokument tekstowy zawierający projekt ustawy/regulaminu lub inny ustandaryzowany dokument z wstępnie wypełniony danymi,
3. Film promocyjny z wizualizacją wpływu rozwiązania na społeczeństwo,
4. Arkusz kalkulacyjny z symulacją nakładów finansowych i prawdopodobnych wyników w zadanym przedziale czasu,
5. Prezentacja multimedialna z infografikami kampanii promocyjnej tego rozwiązania.

3.2. Sztuczna inteligencja w programowaniu

Sztuczna inteligencja w programowaniu to obszar, w którym algorytmy stają się partnerami programistów. AI potrafi analizować miliony linii kodu i na tej podstawie podpowiadać rozwiązania, znajdować błędy czy nawet tworzyć proste fragmenty programów. Dzięki takim narzędziom tworzenie oprogramowania może być szybsze, bardziej efektywne i dostępne dla szerszego grona osób – nawet tych, którzy dopiero zaczynają przygodę z kodowaniem.

Celem tej kategorii jest pokazanie, jak AI może rewolucjonizować proces programowania. Zachęca ona do twórczego eksperymentowania z inteligentnymi asystentami kodu i nowymi metodami, które łączą pomysłowość człowieka z mocą obliczeniową maszyn.

Przykładowy problem: ułatwienie administracji na poziomie kraju

Przykładowe rozwiązanie: aplikacja mObywatel

Przykładowe rodzaje plików do przekazania:

1. Prezentacja multimedialna zawierająca ogólne założenia rozwiązania, proces wdrożenia i utrzymania, kalkulację kosztów, źródła finansowania, szacowane oszczędności po wdrożeniu,
2. Film lub prezentacja multimedialna z pokazem działania aplikacji,
3. Dokumentacja techniczna opisująca kod źródłowy,
4. Scenariusze testowe,
5. Archiwum z kodem źródłowym.

3.3. Sztuczna inteligencja w sztuce użytkowej

Sztuczna inteligencja w sztuce użytkowej to połączenie kreatywności z technologią w służbie codziennego życia. AI może stać się nowym narzędziem twórczym – „współautorem” projektów graficznych, wzornictwa czy architektury. Przykładowo, algorytmy generatywne potrafią wymyślać unikalne wzory tkanin, sugerować optymalne, a zarazem estetyczne kształty mebli lub tworzyć interaktywne instalacje reagujące na obecność ludzi.

Celem tej kategorii jest pokazanie, jak inteligentne systemy mogą inspirować projektantów i artystów do przekraczania granic wyobraźni. Zachęca ona do twórczego eksperymentowania z AI, aby sztuka użytkowa łączyła piękno z funkcjonalnością w innowacyjny sposób.

Przykładowy problem: upamiętnienie 100 lat odzyskania niepodległości

Przykładowe rozwiązanie: ławka niepodległa

Przykładowe rodzaje plików do przekazania:

1. Prezentacja multimedialna zawierająca ogólne założenia rozwiązania, proces wdrożenia, kalkulację kosztów, źródła finansowania, spodziewane wyniki wzrostu popularności,
2. Dokument tekstowy zawierający podział na elementy, technologię produkcji, wykorzystane materiały,
3. Dokumentacja techniczna z rzutami i wymiarowaniem,
4. Film lub prezentacja z wizualizacją,
5. Plik 3D.

3.4. Sztuczna inteligencja w przemyśle

Sztuczna inteligencja w przemyśle to obszar, w którym maszyny nie tylko wykonują polecenia, ale też same się uczą, by usprawniać procesy produkcyjne. W fabrykach przyszłości AI steruje robotami, monitoruje jakość produktów i przewiduje awarie maszyn, zanim do nich dojdzie. Takie rozwiązania zwiększają wydajność, poprawiają bezpieczeństwo pracy i zmniejszają marnotrawstwo surowców. Przykładowo, inteligentne systemy mogą optymalizować linie produkcyjne w czasie rzeczywistym albo dostosowywać procesy do zmian popytu.

Celem tej kategorii jest pokazanie, jak AI może napędzać innowacje w przemyśle i uczynić go bardziej nowoczesnym oraz zrównoważonym. Zachęca ona do twórczego wykorzystania AI w fabrykach i przedsiębiorstwach, aby kształtować przyszłość przemysłu w sposób odpowiedzialny i efektywny.

Przykładowy problem: usprawnienie komunikacji w mieście

Przykładowe rozwiązanie: budowa obwodnicy

Przykładowe rodzaje plików do przekazania:

1. Prezentacja multimedialna zawierająca ogólne założenia rozwiązania, proces wdrożenia, kalkulację kosztów, źródła finansowania, spodziewane wyniki wpływu na społeczeństwo,
2. Dokument z analizą przepływu ruchu,
3. Arkusz kalkulacyjny z kalkulacją kosztów i wyszczególnieniem robót,
4. Film lub prezentacja z wizualizacją,
5. Dokumentacja techniczna z mapami.

4. Stanowiska komputerowe i dozwolone narzędzia

Każdy z uczestników będzie miał dostęp do:

- Komputera PC z procesorem klasy Intel i5, pamięcią RAM 8 lub 16 GB, dyskiem SSD oraz zainstalowanym systemem Windows 10/11,
- Przeglądarek Edge, Chrome, Firefox,
- sieci Internet z szybkością 100mbps,
- standardowych urządzeń wejścia/wyjścia, tj. monitor LCD, mysz, klawiatura.

Niedozwolone jest wykorzystywanie własnego sprzętu, za wyjątkiem pamięci przenośnej w celu skopiowania plików do tej pamięci. Podczas głównego dnia konkursu zabrania się korzystania z opracowań wykonanych przez osoby trzecie.

Uczestnicy powinni przygotować wcześniej konta w usługach chatbotów, z których zamierzają korzystać. Zabronione są konta i usługi płatne, w tym konta otrzymane gratis lub w ramach innych usług (np. AI Arena). Dozwolone jest korzystanie z usług premium niezwiązanych z AI, np. narzędzia do edycji tekstu, grafiki, plików CAD.

5. Zasady oceniania

W konkursie oceniane będą wyłącznie pliki zgodne z punktem 2 i 3 regulaminu. Każda praca będzie oceniana w kategorii, w której została zgłoszona oraz przez jury z danej kategorii. Dla każdej kategorii jury będzie się składało z przynajmniej 3 osób:

- Przedstawiciela ekspertów,
- Przedstawiciela Ministerstwa Cyfryzacji,
- Przedstawiciela Miasta Koszalin.

Wykonane prace będą oceniane w 7 kryteriach, zgodnie z tabelą 1. Każda praca może otrzymać maksymalnie 100 punktów. Lista rankingowa zostanie sporządzona na podstawie sumy punktów z wszystkich kryteriów. Organizator zastrzega prawo do zmiany kryteriów, co może wystąpić nie później niż dniu zakończenia przyjmowania zgłoszeń. Kryteria mogą zostać uszczegółowione względem kategorii konkursowych, co zostanie podane do wiadomości uczestników wraz z tematami zadań.

Tabela 1 – Kryteria oceniania

	Kryterium	Opis	Maks. liczba punktów
1.	Zgodność z tematem	Czy praca odpowiada na przedstawiony problem i mieści się w ramach kategorii?	15

2.	Jakość promptów	Ocena treści promptów: ich precyzja, kreatywność, efektywność w generowaniu wartościowych wyników.	20
3.	Stopień wykorzystania AI	Czy praca faktycznie wykorzystuje AI jako narzędzie twórcze? Czy uczestnik rozumie jego możliwości i ograniczenia?	15
4.	Innowacyjność rozwiązania	Czy pomysł jest oryginalny, nowatorski, czy wnosi coś nowego?	15
5.	Kompletność i spójność pracy	Czy praca jest logicznie uporządkowana, zawiera wszystkie wymagane elementy, jest zrozumiała?	15
6.	Estetyka i forma przekazu	Czy praca jest estetyczna, czytelna, dobrze zaprezentowana?	10
7.	Wkład własny uczestnika	Czy uczestnik dokonał edycji, redakcji, czy widać jego zaangażowanie poza samym użyciem AI?	10

6. Nagrody

W konkursie przewidziane są nagrody, które będą przyznawane na podstawie list rankingowych.

Nagrody w kategorii Sztuczna inteligencja w polityce i naukach społecznych:

- I miejsce – nagroda o wartości 1500 zł,
- II miejsce – nagroda o wartości 1000 zł,
- III miejsce – nagroda o wartości 800 zł,
- IV miejsce – nagroda o wartości 500 zł.

Nagrody w kategorii Sztuczna inteligencja w programowaniu:

- I miejsce – nagroda o wartości 1500 zł,
- II miejsce – nagroda o wartości 1000 zł,
- III miejsce – nagroda o wartości 800 zł,
- IV miejsce – nagroda o wartości 500 zł.

Nagrody w kategorii Sztuczna inteligencja w sztuce użytkowej:

- I miejsce – nagroda o wartości 1500 zł,
- II miejsce – nagroda o wartości 1000 zł,
- III miejsce – nagroda o wartości 800 zł,
- IV miejsce – nagroda o wartości 500 zł.

Nagrody w kategorii Sztuczna inteligencja w przemyśle:

- I miejsce – nagroda o wartości 1500 zł,
- II miejsce – nagroda o wartości 1000 zł,
- III miejsce – nagroda o wartości 800 zł,
- IV miejsce – nagroda o wartości 500 zł.

7. Postanowienia końcowe

W trakcie trwania konkursu mogą wystąpić zmiany w harmonogramie wydarzenia, np. skrócenie lub wydłużenie czasu, drobne zmiany w tematach prac. Wszystkie zmiany muszą dotyczyć uczestników w równomierny sposób.