

РЕГЛАМЕНТ
НА НАЦИОНАЛНИЯ ЕСЕНЕН ТУРНИР ПО ИНФОРМАЦИОННИ
ТЕХНОЛОГИИ „ДЖОН АТАНАСОВ“
за учебната 2024 – 2025 година

Националният есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“ се провежда в съответствие с Правилата за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и национални състезания през учебната 2024/2025 година, утвърдени със Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г., изменена и допълнена със Заповед № РД 09-474/25.02.2021 г., допълнена със Заповед № 09-1248/14.06.2021 г., изменена и допълнена със Заповед № РД 09-2454/23.02.2022 г., изменена и допълнена със Заповед № РД 09-3084/17.05.2022 г. и изменена и допълнена със Заповед № РД 09-4129/14.12.2023 г. на министъра на образованието и науката на Република България.

Цели

Да се стимулира усвояването и използването на компютърните технологии в учебния процес и училищния живот.

Да се осигури възможност учениците да:

- представят собствено виждане по проблеми, свързани с новите технологии, училището и образованието;
- покажат авторски подход и умения да защитават и аргументират идеите си.

Участници

За участие в състезанието се допускат ученици от V до XII клас. Те разработват собствен проект под ръководството на научни ръководители (учители, консултанти и др.). Автори на един проект могат да бъдат до двама ученици. Всеки ученик има право да участва само в един проект, в една състезателна група и в едно направление.

Направления и класове

1. V – VII клас – Мултимедийни проекти
2. VIII – X клас – Софтуерни приложения
3. XI – XII клас – Разпределени приложения

Учениците от по-малки класове могат да се състезават и в направления за по-големите класове, като участват в общо класиране с по-големите.

Кратки описания на направленията

1) Мултимедийни проекти

Мултимедийният проект представлява софтуерен продукт, който да демонстрира представяне по избрана тема чрез целенасочено съчетание на естетични, убедителни и

атракативни мултимедийни възможности (уеб сайт, анимация, презентация, видео, демонстрация на резултати от проект или самостоятелно изследване, портфолио и др. подобни). Примерни такива проекти: мултимедийна игра, интересна история, реализирана като компютърна презентация, мултимедийен разказ (под формата на уеб сайт или компютърна презентация), учебна демонстрация. Допускат се елементи на интерактивност, но основният акцент е върху въздействието върху крайния потребител. Типични технологични средства за изготвяне на подобно приложение са например: MS Power Point, облачни презентационни приложения; средства за видеообработка, YouTube Studio и други приложения за създаване на видео и анимация; HTML 5, CSS, уеб (сайт) конструктори и др. подобни. Ако продуктът е под формата на уеб сайт, той трябва да е публикуван в интернет и да е достъпен по време на турнира.

Специално внимание ще бъде отделено на проекти, които целят създаването на софтуерен продукт, в който на преден план е алгоритмично управлявано взаимодействие с потребителя. Примерни такива проекти: мултимедийна игра, динамично управлявана история, мултимедийно приключение (компютърна симулация или игрови компоненти - gamification, учебна симулация). Тук целта е демонстриране на използването на елементи на програмиране с помощта на визуално-блокови или скриптови езици. Типични технологични средства за изготвяне на подобно приложение са например: Scratch, AppInventor, Alice, Python; MS Power Point с използване на Visual Basic for Applications, HTML или уеб сайт конструктори с добавен код на JavaScript, TypeScript, PHP; Node.js® и други.

2) Софтуерни приложения

Самостоятелен софтуер, предназначен за решаване на конкретен бизнес и/или социален проблем. Възможно е да бъде във вид на десктоп, мобилно или Интернет приложение. Софтуерът трябва да е създаден за решаване на конкретна задача или за изпълнение на отделна **полезна** за потребителя **функция**. Конкретната задача трябва да има практическо приложение (например счетоводна програма, самоучител, планиране на задачи).

За приложения, които са самостоятелни програми, трябва да са предоставени и средства за инсталация и деинсталация. Добра практика е приложенията за мобилни устройства да са публикувани в съответните официални магазини. При проекти, които представляват Интернет приложения, същите трябва да са достъпни онлайн по време на оценяването и защитите на проектите (т.е. на практика от регистрацията за областния кръг до завършването на националния кръг), за да могат да бъдат тествани от журито в интернет среда. На журито трябва да са предоставени тестови акаунти за всяка роля в тях.

Примери:

- **Бизнес приложения** – счетоводни програми, приложения, които автоматизират процеса на продажби, приходи и разходи при дадено производство, на изготвяне на планове за доставка и продажба, складово стопанство и др. При този тип програмни продукти е необходимо да се зложат принципите (формули, валутни курсове) на изчисляване (получаване) на крайния резултат, както и да се предостави възможност за тяхното лесно актуализиране.
- **Самоучител** – самообучаваща програма, която предоставя материал за изучаване, усвояване и неговата проверка чрез различни медийни формати и набор от инструменти.
- **Приложни програми** – програма за автоматично изготвяне на седмичното разпределение на часовете в училище, за индивидуално планиране на дейности, за различни социални взаимодействия, за планиране на развлечения и др. подобни.
- **Мобилни приложения** – програми за инсталиране и използване от умни телефони и други мобилни устройства (търсене на аптеки в района на мобилното устройство, търсене на приятели в района на мобилното устройство, автоматично генериране на отчет за излет или екскурзия и др.)
- **Интернет приложения** – портали за обслужване на комуникациите в дадена организация, социални платформи, системи за електронно обучение, системи за управление на транзакции и др.
- **Мултимедийни приложения** – Тук акцентът е върху подбора на подходящи информационни технологии за създаване на сложни комплексни интерактивни мултимедийни приложения и тяхното използване в много по-голяма дълбочина на детайлите. В редица случаи постигането на желаните мултимедийни ефекти е невъзможно без самостоятелно програмиране от страна на учениците с използване на езици и скриптове за програмиране. Оригиналността в прилагането и комбинирането на технологиите играе важна роля. Много по-голямо значение има максимално ефективното използване на технологиите, спазването на изискванията за сигурност и защита на информацията, за надеждност и документиране на завършения софтуерен продукт. *Примери:* мултимедийна игра, мултимедийна симулация, интерактивен филм, интерактивна електронна галерия, мултимедийно интерактивно портфолио, интерактивно веб-базирано мултимедийно приложение (напр. веб базирана игра).

3) Разпределени приложения

Тук влизат технологии, свързани с компютърните мрежи, събиране, анализ, обработка и предаване на големи обеми от данни (big data analytics), управление на сензори и роботи, Интернет на нещата (Internet of Things), използването на RESTful Уеб услуги предоставяни чрез REST програмни интерфейси (APIs) и т.н.

Примерни области на приложение: умни градове, умни фабрики, автономни коли, умно здравеопазване, интелигентен личен асистент, интелигентно земеделие, безотпадни технологии, умни системи за електроразпределение, управление на пътен трафик, анализ и следене на чистота на въздуха, водата и околната среда, системи за онлайн търговия и трансакции, портални приложения тип социална мрежа, системи за управление на съдържанието, системи за предсказване на времето, системи за генериране на нови материали и лекарства и много други.

Интересна разновидност на тези приложения са системите за високопроизводителни изчисления, които позволяват използването на много компютърни ресурси за решаване на сложни проблеми и задачи чрез различни техники за оптимизация на изпълнението (паралелни и асинхронни изчисления, многонишково програмиране, разпределени грид изчисления и други).

Основният акцент е пълноценното използване на клиентските и сървърните интернет технологии, както и ефективното използване на мрежовата (интернет) среда. Ключови проблеми за решаване са свързани със сигурност на данните, поверителност на информацията, оперативна съвместимост и стандарти при събиране, пренос, анализ на информацията.

Проектите, разработени в това направление, трябва да бъдат публикувани в интернет и да са реално съществуващи и достъпни преди и по време на турнира. Участниците са длъжни да предоставят тестови акаунти за всички основни роли в проекта (администратор, потребител, ръководител и др.) за всички планирани нива на достъп за всяка съответна роля.

Изисквания за участие в турнира

За да бъдат допуснати до защита, проектите трябва да бъдат в съответствие с описанието на направленията, да са свързани с решаването на конкретен проблем в научната или обществената сфера.

Проектите се представят на Националната комисия предварително чрез регистрация от сайта на училището домакин на турнира. Регистрацията трябва да бъде на български език и се извършва в срок до **25.11.2024 г.** След тази дата няма да се приемат регистрации!

При регистрацията изписвайте имената на участниците, ръководителите и пълното наименование на училището коректно, тъй като от формуляра ще се вземат данните за грамотите!

Учениците са длъжни да качат цялата информация, свързана с проекта (изходни и изпълними кодове, документация, презентация и други необходими файлове) в интернет (dropbox.com, dox.bg, MS Sky Drive, Google Docs и др.), и да споделят връзката, за да може комисията да ги прегледа предварително.

Предоставянето на изходен код на софтуерния продукт, реализиращ проекта, е задължително условие за допускането до защита.

Не се допускат до участие проекти, които са печелили призови места (от 1 до 3-то място) на някое от предишните национални олимпиади, състезания и турнири, организирани от Министерството на образованието и науката. Проекти, на които е сменено съдържанието, без да има промяна в технологичното решение, се считат за идентични.

Не се допускат до участие проекти, нарушаващи Конституцията и законите на Република България и Европейския съюз, както и такива, които осъществяват политическа пропаганда или фирмена реклама (с изключение на ученически фирми).

За всеки проект се предава папка, която съдържа:

1. Надписани CD/DVD или флаш памет с окончателна версия на проекта – 1 бр.;
2. Документация в рамките на до пет листа А4 и рекламна диглянка (1 бр.), поставени в отделни джобове на общата папка (Приложение 1).

3. Декларация, че проектът е разработен с лицензиран или свободно разпространяван софтуер и при спазване на изискванията на Закона за авторското право и сродните му права (Приложение 4).

За участието си в Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“ ученикът, в случай че има навършени 16 години, или съответно родителят/настойникът/попечителят, носещ родителска отговорност за ученика, предварително подава до директора на училището, в което се обучава, декларация за информираност и съгласие (по утвърден образец съгласно Приложение № 2 към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г. или съответно Приложение № 3 към Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г.) за публикуване на:

- резултатите на ученика и личните му данни (трите имена на ученика, училище, клас, населено място);

- снимки и/или видео с негово участие за целите и за популяризирането на събитието.

Декларациите за информираност и съгласие се съхраняват в училището две години след изтичане на учебната година, в която е проведено състезанието, след което се унищожават по сигурен начин.

Националната комисия изготвя график на защита на проектите и го качва на сайта на турнира не по-късно от 28.11.2024 г.

Папката с документация на проекта се предоставя на Националната комисия и организаторите (училището домакин) на място в Национален STEM център (намиращ се на адрес: гр. София, жк. Изток, бул. „Драган Цанков“ 21А, вход от ул. „Д. Дебелянов“ №7) преди защита. Ако епидемичната обстановка не позволява присъствено провеждане на турнира, документациите се изпращат в училището домакин по поща или куриер, а за участниците от София-град – на място в училището домакин.

Защитата на проектите ще се извършва на място в Националния STEM център. Ако епидемичната обстановка не позволява присъствено провеждане на турнира, тя се осъществява посредством предоставената от МОН платформа MS TEAMS чрез @edu.mon.bg акаунт.

За представяне на проектите учениците следва задължително да носят проекта си на преносима външна памет (флаш-памет) или да си носят собствен лаптоп, от който да го представят.

Националната комисия провежда защитата на проектите по направления. Защитата на всеки проект е в рамките на 15 минути, включително и времето за задаване на въпроси.

Всеки ученик участва в защитата на своя проект. При защитата на проектите участниците се легитимират чрез документ за самоличност.

Националната комисия обявява класирането по направления и победителите на сайта на турнира не по-късно от 2.12.2024 г.

Само в случай че епидемичната обстановка не позволява турнира да се проведе присъствено, грамотите за участие на ученици и ръководители, грамотите за призовите места и наградите ще се изпратят в съответното РУО в срок до две седмици от провеждането на турнира (не по-късно от 16.12.2024 г.).

Критерии за оценяване

1. Мултимедийни проекти

Критерии	Точки	Макс. т.
Общи характеристики: <ul style="list-style-type: none">• Оригиналност на темата и/или решението• Яснота, комплексност и значимост на поставените цели• Предоставена функционалност• Степен на завършеност, достоверност, актуалност• Приложимост• Използват се нови технологии или по иновативен начин		20
Проектиране: <p>Подходящо избрани технологии</p> <ul style="list-style-type: none">• Използват се по предназначение• Покриват изискванията на задачата• Използват се ефективно Удобен и интуитивен интерфейс: <ul style="list-style-type: none">• Интуитивна навигация и откриване на нужна функция• Лесно четене и възприемане на информацията• Спазени са езиковите норми на българския език• Графични изображения с добро качество и позициониране• Използваем и достъпен дизайн		25
Реализация: <p>Качество на изпълнението:</p> <ul style="list-style-type: none">• Добре именувани програмни единици• Подреденост и четливост на кода• Подредена структура на работните директории <p>Качество на системата:</p> <ul style="list-style-type: none">• Бързо действие• Контрол за грешки и изключения• Ниво на стабилност <p>Естетическо оформление:</p> <ul style="list-style-type: none">• Стил• Подбор на цветове• Разпределение на елементите• Авторски компоненти и дизайн		35
Представяне: <ul style="list-style-type: none">• Представяне и защита на проекта• Документация и рекламни материали		20
Общо:		100

2. Софтуерни приложения

Критерии	Точки	Макс. т.
Общи характеристики: <ul style="list-style-type: none"> • Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение • Яснота, комплексност и значимост на поставените цели • Пълнота на предоставената функционалност • Степен на завършеност, достоверност, актуалност • Приложимост • Използват се нови технологии или по иновативен начин 		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"> • Използват се по предназначение • Покриват изискванията на задачата • Използват се ефективно Подходящо избрана архитектура <ul style="list-style-type: none"> • Добре структурирани слоеве и програмни модули • Разделяне на визуализацията от бизнес логиката • Осигурява стабилност и сигурност • Използва се ефективно Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) <ul style="list-style-type: none"> • Ясна навигация или откриване на нужната функционалност • Естетическо оформление • Взаимодействие с потребителя 		25
Реализация: Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> • Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.) • Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари • Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код • Ефективно използване на ресурсите Качество на системата: <ul style="list-style-type: none"> • Бързо действие – оптимизация на кода на ниво изпълнение • Лесна инсталация и експлоатация • Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки • Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) <ul style="list-style-type: none"> • Разпределение на компонентите • Авторски компоненти и дизайн • Лесно четене, въвеждане и възприемане на информацията • Спазени са книжовно-езиковите норми • Съвместимост, разделителна способност на екрана, цветови режими 		35
Представяне и защита на проекта <ul style="list-style-type: none"> • Валидиране и верифициране (доказателства от тестване) • Наличие на потребителска документация • Добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ) • Рекламни материали • Представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща) • Защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи) 		20
Общо:		100

3. Разпределени приложения

Критерии	Точки	Макс. т.
Общи характеристики: <ul style="list-style-type: none"> • Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение • Яснота, комплексност и значимост на поставените цели • Пълнота на предоставената функционалност • Степен на завършеност, достоверност, актуалност • Приложимост • Използват се нови технологии или по иновативен начин 		20
Проектиране: Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"> • Използват се по предназначение • Покриват изискванията на задачата • Използват се ефективно Подходящо избрана архитектура <ul style="list-style-type: none"> • Добре структурирани слоеве и програмни модули • Разделяне на визуализацията от бизнес логиката • Осигурява стабилност и сигурност • Използва се ефективно Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) <ul style="list-style-type: none"> • Ясна навигация или откриване на нужната функционалност • Естетическо оформление • Взаимодействие с потребителя 		25
Реализация: Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> • Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.) • Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари • Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код • Ефективно използване на ресурсите Качество на системата: <ul style="list-style-type: none"> • Бързо действие – оптимизация на кода на ниво изпълнение • Лесна инсталация и експлоатация • Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки • Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития • Използване на система за контрол на версиите • Автоматично тестване и проверка Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX) <ul style="list-style-type: none"> • Разпределение на компонентите • Авторски компоненти и дизайн • Лесно четене, въвеждане и възприемане на информацията • Спазени са книжовно-езиковите норми • съвместимост, разделителна способност на екрана, цветови режими 		35
Представяне и защита на проекта <ul style="list-style-type: none"> • Валидиране и верифициране (доказателства от тестване) • Наличие на потребителска документация • Добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ) • Рекламни материали • Представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща) • Защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи) 		20
Общо:		100

Председател на Националната комисия

Документацията на проекта е файл с име, съвпадащо с името на проекта. В него се прави детайлно представяне на проекта с илюстрации от потребителския интерфейс. Описанието включва следните части:

1. ТЕМА:

2. АВТОРИ (за всеки се посочват: трите имена, телефон, имейл, училище, клас):

3. РЪКОВОДИТЕЛ (трите имена, телефон, имейл, длъжност):

4. РЕЗЮМЕ:

4.1. Цели (предназначение, кратък анализ на потребностите и на съществуващите решения)

4.2. Основни етапи в реализирането на проекта (основни дейности, роли на авторите)

4.3. Ниво на сложност на проекта – основни проблеми при реализация на поставените цели

4.4. Логическо и функционално описание на решението – архитектура, от какви модули е изградено, какви са функциите на всеки модул, какви са взаимодействията помежду им и т.н.

4.5. Реализация – обосновка за използвани технологични средства, алгоритми, литература, програмни приложения и др.

4.6. Описание на приложението – как се стартира и/или инсталира, как се използва, как се поддържа

4.7. Заключение – какъв е основният резултат, дали има приложения до момента, какви възможности съществуват за развитие и усъвършенстване

Описанието на проекта трябва да бъде с формат А4, размер на символите 12, междуредие 1.5 реда, шрифт – Times New Roman.

ДЕКЛАРАЦИЯ

за информираност и съгласие
на родител/настойник/попечител на участник в Националния есенен турнир
по информационни технологии „Джон Атанасов“
София, 30 ноември - 1 декември 2024 г.

Долуподписаният/ата.....,
(име, презиме, фамилия на родителя/настойника/попечителя)

с адрес:

телефон:, родител/настойник/попечител (излишното се зачертава)

на
(име, презиме, фамилия на ученика)

който/която е ученик/ученичка от.....клас в

.....
(наименование на училището, населено място, област)

I. ДЕКЛАРИРАМ:

1. Запознат/а съм с целта и средствата на обработка на личните данни на сина ми/дъщеря ми (три имена, училище, клас, населено място, резултати от олимпиадата/състезанието), а именно за участие в **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“ през учебната 2024/2025 година**, в това число и с цел осигуряване на публичност и популяризиране на постиженията на участниците съгласно утвърдените със заповед на министъра на образованието и науката Правила за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и на националните състезания в държавните, в общинските, в частните училища и в чуждестранните училища на територията на Република България.

2. Запознат/а съм, че администратор на личните данните е директорът на училището, в което се обучава ученикът, както и с координатите за връзка с него.

3. Наясно съм, че обработването на личните данни е необходимо за организирането и провеждането на олимпиадата.

4. Запознат/а съм, че популяризирането на резултатите на участниците се извършва въз основа на свободно изразено, конкретно, информирано и недвусмислено съгласие от ученика, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, чрез подаване в училището, в което се обучава, за трите кръга на всяка олимпиада, декларация за информираност и съгласие за публикуване на:

4.1. резултатите на ученика от състезанието, ведно с личните му данни (трите имена на ученика, училище, клас, населено място);

4.2. снимки и/или видео с негово участие за целите и за популяризирането на събитието.

5. Запознат/а съм, че при липса на изрично изразено съгласие:

5.1. по т. 4.1. – резултатите от състезанието на съответния ученик се обявяват публично с фиктивен номер вместо имената на ученика;

5.2. по т. 4.2. – на ученика се предоставя възможност да не бъде включен в снимковия материал.

6. Запознат/а съм, че фиктивният номер по т. 5.1. се предоставя на ученика от училището, в което се обучава.

7. Запознат/а съм с правата ми съгласно Глава III на Общия регламент относно защитата на данните, които са правата на информация, достъп, коригиране, изтриване, ограничаване на обработването и преносимост на данните, както и с правото ми на жалба до надзорен орган.

8. Запознат/а съм, че правото на изтриване на публикувани лични данни, за които първоначално е декларирано съгласие, се упражнява от ученика, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, или от упълномощено лице чрез писмено подаване на искане до директора на училището, пред когото съгласието е декларирано.

9. Запознат/а съм, че личните данни (на хартиен носител и в електронен формат) ще бъдат обработвани и съхранявани при спазване на разпоредбите на нормативните актове в областта на защита на личните данни и приложимото българско и европейско законодателство.

II. Като родител/настойник/попечител (*излишното се зачертава*) на сина ми/дъщеря ми, **ДЕКЛАРИРАМ**, че съм:

Съгласен/ Не съм съгласен (*излишното се зачертава*) същият/същата да бъде сниман/а във видео- или фото-формат във връзка с участието му/й в Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“.

Съгласен съм/ Не съм съгласен (*излишното се зачертава*) заснетите изображения да бъдат свободно публикувани, включително в електронен или цифров вид, с цел публичност на Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“.

Съгласен съм/ Не съм съгласен (*излишното се зачертава*) личните данни на сина ми/дъщеря ми (трите имена, училище, клас, населено място), ведно с резултатите му/й от **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“** за учебната 2024/2025 година, да бъдат обявени публично.

Подпис на родителя:

Подпис на участника (ученика):

Дата:

ДЕКЛАРАЦИЯ

за информираност и съгласие
на ученик (навършил 16-годишна възраст), участник в **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“**
София, 30 ноември – 1 декември 2024 г.

Долуподписаният/ата.....,
(име, презиме, фамилия на ученика)

ученик/ученичка от.....клас в

.....
(наименование на училището, населено място, област)

Дата на раждане:

Във връзка с участието ми в **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“** през учебната **2024/2025** година

І. ДЕКЛАРИРАМ:

1. Запознат/а съм с целта и средствата на обработка на личните ми данни (три имена, училище, клас, населено място, резултати от олимпиадата/състезанието), а именно за участието ми в **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“ през учебната 2024/2025 година**, в това число и с цел осигуряване на публичност и популяризиране на постиженията на участниците съгласно утвърдените със заповед на министъра на образованието и науката Правила за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и на националните състезания в държавните, в общинските, в частните училища и в чуждестранните училища на територията на Република България.

2. Запознат/а съм, че администратор на личните данни е директорът на училището, в което се обучавам, както и с координатите за връзка с него.

3. Наясно съм, че обработването на личните данни е необходимо за организирането и провеждането на олимпиадата.

4. Запознат/а съм, че популяризирането на резултатите на участниците се извършава въз основа на свободно изразено, конкретно, информирано и недвусмислено съгласие от ученика, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, чрез подаване в училището, в което се обучава, за трите кръга на всяка олимпиада декларация за информираност и съгласие за публикуване на:

4.1. резултатите на ученика от състезанието, ведно с личните му данни (трите имена на ученика, училище, клас, населено място);

4.2. снимки и/или видео с негово участие за целите и за популяризирането на събитието.

5. Запознат/а съм, че при липса на изрично изразено съгласие:

5.1. по т. 4.1. – резултатите от състезанието на съответния ученик се обявяват публично с фиктивен номер вместо имената на ученика;

5.2. по т. 4.2. – на ученика се предоставя възможност, да не бъде включен в снимковия материал.

6. Запознат/а съм, че фиктивният номер по т. 5.1. се предоставя на ученика от училището, в което се обучава.

7. Запознат/а съм с правата ми съгласно Глава III на Общия регламент относно защитата на данните, които са правата на информация, достъп, коригиране, изтриване, ограничаване на обработването и преносимост на данните, както и с правото ми на жалба до надзорен орган.

8. Запознат/а съм, че правото на изтриване на публикувани лични данни, за които първоначално е декларирано съгласие, се упражнява от ученика, в случай че има навършени 16 години, или съответно от родителя/настойника/попечителя, носещ родителска отговорност за ученика, или от упълномощено лице, чрез писмено подаване на искане до директора на училището, пред когото съгласието е декларирано.

9. Запознат/а съм, че личните данни (на хартиен носител и в електронен формат) ще бъдат обработвани и съхранявани при спазване на разпоредбите на нормативните актове в областта на защита на личните данни и приложимото българско и европейско законодателство.

II. Като ученик участник (навършил 16-годишна възраст), **ДЕКЛАРИРАМ, че съм:**

Съгласен/ Не съм съгласен (*излишното се зачертава*) да бъда сниман/а във видео-или фото-формат във връзка с участието ми в **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“ през учебната 2024/2025 година.**

Съгласен съм/ Не съм съгласен (*излишното се зачертава*) заснетите изображения да бъдат свободно публикувани, включително в електронен или цифров вид, с цел публичност на олимпиадата/състезанието.

Съгласен съм/ Не съм съгласен (*излишното се зачертава*) личните ми данни (трите имена, училище, клас, населено място), ведно с резултатите ми от **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“ през учебната 2024/2025 година**, да бъдат обявени публично.

Подпис на участника (ученика):

Подпис на родителя

Дата:

ДЕКЛАРАЦИЯ
за участие
в Националния есенен турнир
по информационни технологии „Джон Атанасов“
София, 30 ноември - 1 декември 2024 г.

Долуподписаният,
ученик в клас, учещ в,
гр., заявявам, че при разработката на проект,
с който участвам в Националния есенен турнир по ИТ, съм:

Използвал следните лицензирани средства за разработка:

-
-

Тrial версии на програмните продукти:

-
- Програмният код е мое дело

Ресурсите, които съм използвал, са:

- лично мои
- предоставени от техните автори с разрешение.....
- свободно разпространяващи се

Според регламента на турнира по ИТ предоставям съгласно Общото право на обществено ползване ГНУ (GNU General Public License - GNU GPL) безвъзмездно за използване създадения от мен продукт в системата на образованието в Република България.

Дата:

Декларатор:.....