

REGULAMENTUL Competiției Naționale de Database Modelling “EDB StartUP”

Realizat de ADFABER.org în parteneriat cu Colegiul Național de Informatică Tudor Vianu din București

Sponsorizat de Oracle Academy

SECȚIUNEA I. ORGANIZATORUL CONCURSULUI

Competiția Națională de Database Modelling “EDB StartUP” este organizată de ADFABER.org, organizație non profit, neguvernamentală și apolitică, (denumit în continuare “Organizatorul”), cu sediul în Ilfov, str Bradului, nr. 7, Tunari, înmatriculată în Registrul Special al Asociațiilor și Fundațiilor cu numărul 10637/A/2013, cod de înregistrare fiscală 32312710, reprezentată de dl. Alin Chiriac, Președinte.

Participanții la **Competiția Națională de Database Modelling “EDB StartUP”** (denumită în continuare “Concursul”) sunt obligați să respecte termenii și condițiile prezentului Regulament Oficial al Concursului, potrivit celor menționate mai jos (denumit în continuare “Regulament”). Regulamentul este întocmit și va fi făcut public conform legislației aplicabile din România prin publicarea, pe pagina oficială - adfaber.org/edb-startup - pe întreagă durată a Concursului, în conformitate cu dispozițiile cuprinse în Secțiunea 2 din prezentul Regulament. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau schimba prezentul Regulament Oficial, urmând ca astfel de modificări să între în vigoare în termen de 24 (douăzeci și patru) de ore de la anunțul prealabil de prezentare a acestor modificări pe pagina oficială a Concursului.

TITLUL CONCURSULUI

Competiția Națională de Database Modelling „EDB StartUP” este organizată de Asociația Adfaber în parteneriat cu **Colegiul Național de Informatică Tudor Vianu** și sponsorizată de **Oracle Academy**.

CONTEXT/PREZENTARE GENERALA

Competiția Națională de Database Modelling “EDB StartUP” se află la a șasea ediție, este organizată de către **ADFABER** în parteneriat cu **Colegiul Național de Informatică Tudor Vianu din București** și este sponsorizată de **Oracle Academy**.

Competiția are scopul de a ajuta elevii români să se apropie de tehnologie, învățând modelarea bazelor de date. Cu ajutorul platformei Oracle Academy, se învață modelarea bazelor de date, iar prin această competiție elevii pot testa și valida ce au studiat, fiind recunoscuți pentru efortul lor.

SCOPUL ȘI OBIECTIVELE CONCURSULUI

Scop

Dezvoltarea competențelor de modelare a bazelor de date și a gândirii logice, analitice și critice la elevii de liceu, prin proiecte aplicative care modelează fluxuri de lucru asistate de inteligență artificială.

Obiectivele concursului sunt:

- atragerea atenției elevilor asupra importanței domeniului IT prezentând tehnologia computerelor și modelarea bazelor de date într-un mod aplicativ, ce se deosebește de predarea tradițională,
- încurajarea elevilor să învețe cum se construiește structura unei baze de date prin crearea oportunității de a testa și valida ce au studiat și de a fi recunoscuți pentru efortul lor,
- dezvoltarea colaborării și a abilităților de lucru în echipă:
- încurajarea elevilor să utilizeze tehnologia pentru a contribui la bunul mers al școlii și al comunităților din care fac parte (ex. automatizarea responsabilă a unor activități repetitive).

La acest concurs participă echipe de maxim 3 elevi și un mentor (profesor) din clasele IX-XII, din toate județele țării, cu precizarea că profesorul poate fi mentorul mai multor echipe, însă elevul poate să facă parte doar dintr-o echipă.

Concursul se adresează elevilor pasionați de informatică ce doresc să-și folosească sau să-și dezvolte aptitudinile în activități extrașcolare.

SECȚIUNEA II. PERIOADA ȘI ZONA DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Concursul este organizat și se desfășoară începând de la data de **19 Octombrie 2026 și se încheie la data de 22 Februarie 2027**. Concursul va fi promovat în perioada **19 Octombrie 2026 - 22 Februarie 2027**, pe pagina oficială a Organizatorului - adfaber.org/edb-startup.

Termenul limită pentru înscrierea în concurs este **27 Noiembrie 2026, ora 23:59**, iar în intervalul **30 Noiembrie 2026 - 15 Ianuarie 2027, ora 23:59**, elevii pot realiza și

trimite proiectul. Jurizarea proiectelor va fi în perioada **18 Ianuarie - 12 Februarie 2027**. **Câștigătorii se vor anunța în data de 22 Februarie 2027**. Organizatorul își rezervă dreptul de a prelungi perioada concursului pe parcursul derulării acestuia, dar nu înainte de a anunța acest lucru în mod public.

SECȚIUNEA III. DREPTUL DE PARTICIPARE

Concursul este deschis tuturor persoanelor fizice care, până la data începerii concursului, respectiv **19 Octombrie 2026**, sunt elevi la o unitate de învățământ liceal și care au domiciliul în România, în condițiile referite în prezentul Regulament. Excepție fac angajații Organizatorului și persoanele implicate în organizarea acestui concurs, precum și rudele de gradul 1 și 2 ale acestora (copii, părinți, soț/soție etc).

SECȚIUNEA IV. CONDIȚII DE PARTICIPARE ȘI GRUP ȚINTĂ

CONDIȚII GENERALE

Înscrierea la acest concurs este posibilă numai online, cu ajutorul Internetului, prin formularul aferent localizat pe site-ul adfaber.org/edb-startup. Participanții la concurs vor fi informați despre regulamentul și mecanica de concurs pe pagina oficială a concursului creată pe site-ul adfaber.org/edb-startup.

GRUP ȚINTĂ

Elevi din învățământul liceal (clasele IX–XII) din toate județele țării.

Concursul se adresează elevilor pasionați de informatică ce doresc să își folosească sau să își dezvolte abilitățile în activități extrașcolare.

FORMAREA ECHIPELOR

Pentru a participa la acest concurs, este obligatoriu ca participanții să se înscrie în echipe de maxim 4 membri - un mentor (profesor) și 3 elevi ce pot face dovada apartenenței la o unitate de învățământ liceal din România.

Regula înscrierii este următoarea: un elev poate participa la concurs doar într-o singură echipă, în timp ce mentorul se poate înscrie ca și coordonator al mai multor echipe. Pot exista și echipe în care mentorul formează echipe cu elevi de la instituții de învățământ diferite, condiția fiind ca elevii să nu mai facă parte și din alte echipe. Foarte important este ca membrii echipei să facă parte din același ciclu de învățământ și anume liceal.

TAXE DE PARTICIPARE

Participarea la Competiția „EDB StartUP” este complet GRATUITĂ. Nu se percep taxe de participare sau alte contribuții financiare din partea elevilor/copiilor, părinților sau cadrelor didactice, iar participarea NU este condiționată de achiziția de foi de concurs, reviste, cărți, manuale, instrumente de calcul sau de scris etc.

SECȚIUNEA V. MECANISMUL CONCURSULUI

Înscrierea în concurs se face doar prin intermediul formularului **disponibil pe site-ul concursului** (adfaber.org/edb-startup) pe care trebuie să îl completați cu datele echipei: nume profesor, adresă e-mail, număr de telefon, nume echipă, nume elevi și instituția de învățământ. **Data limită pentru înscriere în concurs este 27 Noiembrie 2026, ora 23:59.**

Probe de concurs

Competiția se desfășoară într-o singură etapă națională, cu următoarele probe:

1. Proba de documentație

- prezentare PowerPoint/Slides (10-13 slide-uri) cu:
 - nume echipă și membri
 - contribuția fiecărui membru
 - descrierea problemei și soluției
 - utilitatea proiectului
 - modelul final de bază de date
 - explicații parțiale
 - rapoarte generate
 - concluzii

2. Proba practică (structura de baze de date)

- realizarea o structura de baze de date completă pe tema stabilită;

3. Proba de prezentare / video

- un video de prezentare (screen recording) de 3- 5 minute în care se prezintă proiectul, structura de baze de date și a rolurilor membrilor.

Proiectul trebuie să respecte tema oficială:

„Sistem de gestiune a activității unei echipe de agenți AI”.

Elevii trebuie să:

- identifice agenții, rolurile lor și pașii fluxului de lucru pe care îl automatizează;
- modeleze structura unei baze de date care centralizează activitatea agenților - sarcini, execuții, mesaje, instrumente folosite, surse consultate și rezultate;
- includă rapoarte, indicatori de performanță și trasabilitatea deciziilor luate de agenți.
(Conform cerințelor din regulamentul actual)

CALENDARUL ȘI MOD DE DESFĂȘURARE CONCURS - Pași de urmat

Concursul se va desfășura în perioada **19 Octombrie 2026 - 22 Februarie 2027**.

PASUL 1 - Înscriere: **dată limită - 27 Noiembrie 2026, ora 23:59.**

Pentru a se putea înscrie în concurs, participanții trebuie să acceseze formularul de înscriere în concurs disponibil pe adfaber.org/edb-startup în perioada **19 Octombrie 2026 - 27 Noiembrie 2026, ora 23:59** și să îl completeze cu datele necesare. Pentru a putea participa la acest concurs și pentru a se înscrie în mod oficial în concurs, este necesar ca participanții să respecte toate condițiile înscrise în prezentul regulament.

Următoarele **informații** trebuie completate **în mod obligatoriu la înscrierea în concurs, respectiv trimiterea proiectului:**

- datele personale ale echipei - mentor și maxim 3 elevi (*Nume echipa, număr de telefon la care poate fi contactat, adresa de e-mail activă, unitate de învățământ*)

PASUL 2 : Trimitere proiect (30 Noiembrie 2026 - 15 Ianuarie 2027, ora 23:59) După completarea formularului de înscriere și confirmarea înscrierii de la finalul chestionarului, participanții trebuie să trimită proiectul propriu-zis **până la data 15 Ianuarie 2027, ora 23:59**. După completarea formularului de înscriere și confirmarea datelor din partea organizatorului concursului, participanții trebuie să depună proiectul propriu-zis prin completarea formularului oficial de depunere, disponibil aici: forms.gle/GXb2rVYtnoLku2Us8

Depunerea proiectului se face exclusiv prin acest formular. Proiectele trimise prin email sau prin platforme de transfer temporar de fișiere (ex. WeTransfer) nu vor fi luate în considerare, întrucât astfel de linkuri expiră adesea înainte de finalizarea jurizării, iar organizatorul nu își asumă responsabilitatea pentru proiectele care devin inaccesibile

din acest motiv.

Este obligatoriu ca fiecare link introdus în formular să fie setat pentru vizualizare de către „oricine are linkul”. Linkurile private sau cu acces restricționat nu pot fi accesate de comisia de evaluare, iar proiectul respectiv nu va putea fi jurizat.

Recomandarea noastră: încărcați toate materialele proiectului într-un singur folder Google Drive, denumit după titlul proiectului, cu acces setat pe „Oricine cu linkul poate vizualiza”. Astfel, aveți toate componentele centralizate și puteți copia rapid linkurile necesare direct în formularul de depunere.

Depunerea proiectului este considerată validă abia după primirea unui email de confirmare din partea organizatorului, transmis automat pe adresele de email introduse în formular (adresa echipei și adresa profesorului coordonator). Dacă acest email de confirmare nu este primit în câteva minute de la trimiterea formularului, proiectul NU este considerat depus, iar echipa are obligația de a verifica inclusiv folderul de spam și, dacă este cazul, de a contacta organizatorul la edb@adfaber.org.

Tema proiectului: “Sistem de gestiune a activității unei echipe de agenți AI”

Prin acest proiect, vrem să scoateți în evidență modul în care inteligența artificială poate prelua munca repetitivă dintr-o organizație – elevii sunt provocați să proiecteze o bază de date care înregistrează și corelează activitatea unei echipe de agenți autonomi de inteligență artificială, care colaborează pentru a rezolva o problemă complexă. Un agent de cercetare adună informații, un agent de redactare produce un rezultat, un agent de verificare îl validează, iar un coordonator împarte sarcinile între ei. Fiecare pas lasă în urmă *informații*: cine a primit sarcina, ce instrument a folosit, ce surse a consultat, ce a produs, cât a durat, dacă rezultatul a trecut verificarea și, dacă nu, din ce motiv. Modelul poate include entități precum agent, rol, sarcină și subsarcină, execuție, pas, mesaj, instrument, sursă, rezultat, verificare, eroare și memoria agentului. ATENȚIE: nu vi se cere să construiți agenții și nici să scrieți cod de inteligență artificială - vi se cere să modelați datele pe care un astfel de sistem le produce. Pentru ca tema să fie cât mai aplicată, alegeți un flux de lucru care există cu adevărat în școala sau în comunitatea voastră și care ar putea fi automatizat: răspunsul la întrebările repetate primite de secretariat, realizarea buletinului informativ al liceului, pregătirea unui

rezumat de presă, sprijinul tehnic pentru laboratorul de informatică. Discutați cu persoana care face astăzi acea muncă și porniți de la pașii ei reali.

Elevii trebuie să creeze un model de date care să integreze aceste informații, permițând profesorilor, elevilor și administratorilor să înțeleagă ce a făcut fiecare agent, să măsoare cât de bine funcționează fluxul de lucru și să poată reconstitui, pornind exclusiv de la datele din bază, motivul pentru care sistemul a ajuns la o anumită decizie.

Proiectul încărcat trebuie să fie sub formă de fișier prezentare (Google slides/ PowerPoint) ce are ca și denumire titlul proiectului realizat și trebuie să conțină o prezentare de **10-13 slide-uri** unde sunt atinse următoarele secțiuni:

- nume echipă și numele membrilor
- explicarea modului în care fiecare membru al echipei a participat la dezvoltarea proiectului
- descrierea proiectului care precizează clar problema și soluția
- prezentarea utilității proiectului, interviuri și referințe
- sistemul final de bază de date
- explicații parțiale ale sistemului
- exemple de rapoarte ce se pot obține din datele conținute de viitoarea bază de date și care pot fi folosite la evaluarea și îmbunătățirea fluxului de lucru automatizat
- concluzii finale

IMPORTANT: Este important ca proiectul să conțină și o prezentare video tip screen recording (captură de ecran) în care echipa prezintă proiectul și rolul fiecărui membru. Acest video ajută jurații în evaluare și mai apoi în departajarea echipelor.

****Materialul video va avea maxim 5 minute (ideal) și va fi transmis sub formă de link partajat din Google Drive. Pentru înregistrarea ecranului se poate folosi gratuit (loom.com sau [Vimeo.com](https://vimeo.com))**

PASUL 3:

Toate echipele participante înscrise în concurs ce au trimis în timp util proiectele și care au toate datele valide, vor participa la jurizarea din **perioada 18 Ianuarie - 12 Februarie 2027**, în urma căreia **proiectele** vor fi evaluate de către un juriu specializat din partea ADFABER.

Pe data de 22 Februarie 2027, urmează să fie anunțate cele 3 echipe câștigătoare - 3 premii. Echipele desemnate câștigătoare în urma jurizării vor fi anunțate telefonic și afișate pe site-ul oficial al concursului - adfaber.org/edb-startup.

Pentru jurizare se utilizează baremul de evaluare din ANEXA 1.

Forma de organizare: exclusiv online.

SECȚIUNEA VI. CONDUCEREA CONCURSULUI, DESCRIEREA PREMIILOR ȘI DESEMNAREA CÂȘTIGĂTORILOR
STRUCTURI DE ORGANIZARE

Comisia de organizare (Adfaber + parteneri)

- coordonează calendarul, promovarea, suportul tehnic, comunicarea cu școlile.

Comisia de evaluare (jurizare)

- formată din profesori de informatică/TIC și specialiști IT;
- juratii sunt specialiști care lucrează cu baze de date sau trainerii.
- fiecare proiect este evaluat independent de minimum 2 evaluatori.

Modalitatea de calificare / selecție la „etapa națională”

Competiția, ca proiect de educație extrașcolară, se desfășoară **direct la nivel național**.

- Toate echipele înscrise corect și care au trimis proiectul complet și valid (conform cerințelor) sunt considerate **calificate la etapa națională**.
- Nu există faze locale sau județene; selecția se face prin **barem unic național**, aplicat tuturor proiectelor.

În cadrul **Competiției Naționale de Database Modelling “EDB StartUP”** se vor desemna prin jurizare internă și de specialitate, realizată de Adfaber, la finalul concursului, un număr de 3 proiecte câștigătoare astfel: 3 (trei) premii. Valoarea totală a premiilor este 7000 LEI.

Participanții vor primi confirmarea de participare la concurs în funcție de ordinea înscrierii în concurs, în baza de date a Organizatorului, constând în mesajul de la sfârșitul înscrierii în concurs și copia răspunsurilor primită pe e-mail. Din momentul primirii acestei confirmări, participantul este înscris în concurs.

Echipele câștigătoare vor fi desemnate prin jurizare de specialitate, desfășurată în perioada **18 Ianuarie - 12 Februarie 2027**.

Echipele câștigătoare nu pot solicita și Organizatorul nu va acorda nici uneia dintre echipele câștigătoare contravaloarea premiului în bani și nici nu se va putea solicita, respectiv aproba de către Organizator, schimbarea produselor conținute de oricare dintre premii. Organizatorul nu își asumă responsabilitatea pentru cazurile în

care echipele câștigătoare au furnizat date sau informații incorecte ce duc la imposibilitatea acordării premiilor.

Modul de jurizare și acordare a premiilor

Jurizarea se face pe baza Baremului de evaluare – Anexa 1, cu următoarele criterii:

- Modelul entitate asociere și transformarea acestuia în etapa de design (10p)
- Atribute corespunzătoare entităților identificate, transformarea acestora în etapa de design (10p)
- Relațiile dintre entități (10p)
- Distribuția entităților în pagină (10p)
- Identificarea agenților, a rolurilor și a fluxului de lucru (10p)
- Modelarea execuțiilor, a pașilor și a memoriei agenților (10p)
- Trasabilitatea deciziilor și rapoartele de performanță (10p)
- Materialul prezentării și documentația scrisă (10p)
- Prezentarea video (screen recording) (10p)
- Creativitate și Inovație (10p)

Punctaj maxim: 100 de puncte.

Premiile I, II, III se acordă în funcție de ordinea descrescătoare a punctajelor.

Criterii de departajare

În caz de egalitate:

1. punctajul la **Modelul entitate-asociere**
2. apoi punctajul la **Identificarea agenților și a fluxului**
3. apoi **Documentația**

SECȚIUNEA VII. ANUNȚAREA ECHIELOR CÂȘTIGĂTOARE ȘI VALIDAREA PREMIILOR

În conformitate cu legislația în vigoare, Organizatorul este obligat să facă publice numele echipelor câștigătoare și câștigurile acordate în cadrul acestui Concurs. Numele echipelor câștigătoare și câștigurile acordate vor fi afișate pe site-ul oficial al concursului pe data de **22 Februarie 2027**.

Validarea echipelor câștigătoare - 3 (trei) premii - ale căror proiecte au fost considerate cele mai bune și ale căror nume au fost comunicate pe pagina oficială a **Competiției Naționale de Database Modelling “EDB StartUP”**, se va

face în următoarele condiții:

- participanții selectați câștigători vor comunica, în termen de maxim 5 (cinci) zile lucrătoare de la data afișării numelor echipelor câștigătoare, printr-un e-mail sau telefon, numele și prenumele câștigătorului, o copie a documentului de identitate, adresa de livrare a premiului câștigat și un număr de telefon de contact. Premiile vor fi livrate prin curier rapid în maxim 20 (douăzeci) de zile lucrătoare de la data confirmării, de către Organizator, a validării premiilor.

Răspunderea asupra datelor înscrise în formularul participanților aparține exclusiv acestora. Organizatorul nu își asumă responsabilitatea eventualei imposibilități a acordării premiilor din cauza indicării unor date false.

Certificarea participării

- Elevii participanți primesc **diplome de participare** sau de premiere, în format digital;
- Echipele câștigătoare primesc diplome și premii materiale conform secțiunii dedicate premiilor;
- Profesorii coordonatori primesc **adeverințe / diplome** pentru coordonarea echipelor;
- Organizatorul poate elibera, la cerere, **scrisori de recomandare** pentru elevii și profesorii implicați activ.

Mediatizarea proiectului

- Anunț oficial pe site-ul **adfaber.org/edb-startup/**;
- Newsletter către școli și profesori;
- Promovare prin rețelele sociale (Facebook, Instagram, TikTok, LinkedIn, YouTube);
- Comunicate de presă și apariții media;
- Prezentarea rezultatelor în cadrul **Oracle Academy Days**;

SECȚIUNEA VIII. TAXE ȘI IMPOZITE

Organizatorul Concursului nu este răspunzător de plata taxelor, impozitelor sau a altor obligații financiare legate de premiile oferite, cu excepția impozitului cu reținere la sursă aplicabil veniturilor din premii, în conformitate cu prevederile art. 108-110 din Legea nr. 227/2015 privind Codul fiscal, cu modificările și completările ulterioare. Premiile a căror valoare nu depășește plafonul neimpozabil prevăzut de lege nu sunt supuse impozitării. De la data transferului premiului în posesia echipei câștigătoare, toate cheltuielile legale aferente acestora revin acesteia.

Participantilor la Concurs nu le sunt impuse niciun fel de cheltuieli directe sau indirecte suplimentare, cu excepția cheltuielilor normale de desfășurare a Concursului (contravaloarea accesului la Internet pentru participarea la concurs sau alte cheltuieli asimilate).

Participarea la Competiția Națională „EDB StartUP” este complet GRATUITĂ. Nu se percep taxe de participare sau alte contribuții financiare din partea elevilor/copiilor, părinților sau cadrelor didactice, iar participarea NU este condiționată de achiziția de foi de concurs, reviste, cărți, manuale, instrumente de calcul sau de scris etc.

SECȚIUNEA IX. ERORI, COMUNICĂRI PUBLICITARE NECORESPUNZĂTOARE, LIMITAREA RĂSPUNDERII

Organizatorul nu va putea fi făcut responsabil de apariția nici uneia dintre următoarele situații care poate duce la neacordarea premiilor prezentului Concurs:

- pierderea statutului de câștigător ca urmare a imposibilității contactării persoanei respective din motive independente de Organizator;
- pierderile sau întârzierile înscrierilor pe website, generate de defecțiuni tehnice independente de voință Organizatorului, respectiv pierderi, întârzieri sau orice alte probleme cauzate de providerul de Internet / conexiunea Internet a participantului;
- situațiile în care mai multe persoane (participanți sau nu la concurs) revendică drepturi de autor aferente materialelor transmise de către participanți (inclusiv difuzare, redifuzare, reproducere etc.) sau situațiile în care materialele respective încalcă orice drepturi / prejudiciază imaginea vreunei persoane fizice sau juridice;
- imposibilitatea de a accesa pagină web de înscriere în concurs din motive independente de Organizator;
- imposibilitatea Organizatorului de a contacta câștigătorii, din motive independente de acesta;
- organizatorul nu va fi răspunzător de nerespectarea, de către utilizatori, participanți și câștigători ai premiilor, a oricărei condiții sau al oricărui termen cuprins în prezentul Regulament, nici de necomunicarea, de către participanți și respectiv câștigători ai premiilor, a tuturor datelor și informațiilor precizate în prezentul Regulament;
- organizatorul nu va fi răspunzător pentru niciunul dintre prejudiciile ce ar putea fi suferite de către câștigător în legătură cu premiile câștigate, indiferent de natura acestor prejudicii, cu excepția situațiilor expres prevăzute de lege și care ar institui o astfel de răspundere;

- organizatorul este îndreptăţit să ia toate măsurile necesare în caz de fraudă sau de tentativă de fraudă a acestui Concurs, a sistemului folosit, precum şi în cazul oricărui abuz sau oricăror altor fapte sau tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului.

SECȚIUNEA X. RESPONSABILITATE

Organizatorul concursului va acorda premiul persoanelor câștigătoare în conformitate cu specificațiile acestui regulament. Orice hotărâre asupra concursului luată de către ADFABER.org este finală și nu se supune niciunui recurs. ADFABER.org nu se va implica în niciun schimb de corespondență și nici nu se va angaja în vreo comunicare cu privire la competiție, câștigător, probleme procedurale sau rezultatele competiției.

SECȚIUNEA XI. ANGAJAMENTE, CONFIDENȚIALITATEA DATELOR

Prin comunicarea datelor personale în modalitățile indicate în mod expres prin Regulament, participanții prezentului concurs își exprimă acordul expres și neechivoc ca datele lor personale să intre în baza de date a Organizatorului în vederea efectuării deliberării, validării, atribuirii premiului, pentru îndeplinirea obligațiilor fiscale ale organizatorului concursului.

Prin prezentul Regulament, tuturor participanților le sunt garantate drepturile prevăzute de Regulamentul (UE) 2016/679 privind protecția persoanelor fizice în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal și privind libera circulație a acestor date (GDPR) și de Legea nr. 190/2018, respectiv: dreptul de acces la date, dreptul la rectificare, dreptul la ștergerea datelor, dreptul la restricționarea prelucrării, dreptul la portabilitatea datelor, dreptul la opoziție, precum și dreptul de a depune plângere la Autoritatea Națională de Supraveghere a Prelucrării Datelor cu Caracter Personal (ANSPDCP). Aceste drepturi pot fi exercitate printr-o cerere transmisă Organizatorului la adresa edb@adfaber.org.

Scopul prelucrării este de a valida echipele câștigătoare și de a acorda premiile. Datele de identificare care includ codul numeric personal sunt solicitate exclusiv membrilor echipelor câștigătoare și numai în măsura în care sunt necesare Organizatorului pentru îndeplinirea obligațiilor fiscale și de raportare prevăzute de lege, temeiul prelucrării fiind art. 6 alin. (1) lit. c) din GDPR - îndeplinirea unei obligații legale. Aceste date se păstrează pe durata prevăzută de legislația fiscală și nu sunt utilizate în alt scop.

SECȚIUNEA XII. FORȚĂ MAJORĂ

Pentru scopul acestui Regulament, Forță Majoră înseamnă orice eveniment extern care nu poate fi controlat, remediat sau previzionat de către Organizator și a cărui apariție pune pe acesta din urmă în imposibilitatea de a-și îndeplini obligațiile asumate prin Regulament în conformitate cu prevederile art.1351 Cod civil. Organizatorul, dacă invocă forța majoră, este obligat să comunice participanților la concurs, în termen de 5 (cinci) zile de la apariția cazului de forță majoră, existența acestuia.

SECȚIUNEA XIII. LITIGII

Eventualele litigii apărute între Organizator și participanții la prezentul concurs se vor rezolva pe cale amiabilă sau, în cazul în care această nu va fi posibilă, litigiile vor fi soluționate de instanțele judecătorești române competente.

SECȚIUNEA XIV. REGULAMENTUL CONCURSULUI

Regulamentul concursului este disponibil în mod gratuit pe site-ul oficial de concurs, adfaber.org/edb-startup.

Prin participarea la acest concurs, participanții sunt de acord să se conformeze acestui regulament. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica și actualiza acest regulament ori de câte ori este necesar în funcție de desfășurarea campaniei.

VEZI ANEXA 1 MAI JOS >>

ANEXA 1

Rubrică Evaluare proiect

Database Modelling EDB StartUP

Proiectul de modelare a bazelor de date are în vedere dezvoltarea abilităților de cercetare și implementare a cunoștințelor acumulate de către elevi în cadrul orelor de informatică din liceu, cu respectarea caracteristicilor lucrului în echipă.

Categorie	30-40 puncte	20-30 puncte	10-20 puncte	0-10 puncte
Modelul entitate asociere și transformarea acestuia în etapa de design	- 90-100% dintre entitățile identificate au fost clar explicate, justificate în prezentare/ documentație și corect transformate în tabele - 90-100% dintre entitățile identificate folosesc convenții corecte de denumire. - Nu se fac confuzii între attribute și entități. - 90-100% dintre entități și relații au fost transformate corect în etapa de design. Numărul de entități conținute de model se încadrează în intervalul 12-15	- 80-89% dintre entitățile identificate au fost clar explicate, justificate în prezentare/ documentație și corect transformate în tabele - 80-89% din entitățile identificate folosesc convenții corecte de denumire. - Nu se fac confuzii între attribute și entități. - 80-89% dintre entități și relații au fost transformate corect în etapa de design. Numărul de entități conținute de model se încadrează în intervalul 9-11	- 70-79% dintre entitățile identificate au fost clar explicate, justificate în prezentare/ documentație și corect transformate în tabele - 70-79% din entitățile identificate folosesc convenții corecte de denumire. - Nu se fac confuzii între attribute și entități. - 70-79% dintre entități și relații au fost transformate corect în etapa de design. Numărul de entități conținute de model se încadrează în intervalul 6-8	- 0-69% dintre entitățile identificate au fost clar explicate, justificate în prezentare/ documentație și corect transformate în tabele - 0-69% din entitățile identificate folosesc convenții corecte de denumire. - Se fac confuzii între attribute și entități. - 0-69% dintre entități și relații au fost transformate corect în etapa de design.

Atribute corespunzătoare entităților identificate, transformarea acestora în etapa de design	- 90-100% dintre entitățile modelate conțin atributele corespunzătoare. - 90-100% dintre atributele listate folosesc convenții corecte de denumire. - 90-100% se semnalează prezența unui identificator unic	- 80-89% dintre entitățile modelate conțin atributele corespunzătoare. - 80-89% dintre atributele listate folosesc convenții corecte de denumire. - 80-89% Identificatorul unic, unde a fost utilizat, a fost etichetat clar.	- 70-79% dintre entitățile modelate conțin atributele corespunzătoare. - 70-79% dintre atributele listate folosesc convenții corecte de denumire. - 70-79% Identificatorul unic, unde a fost utilizat, a fost etichetat clar.	- 0-69% dintre entitățile modelate conțin atributele corespunzătoare. - 0-69% dintre atributele listate folosesc convenții corecte de denumire. - 0-69% Identificatorul unic, unde a fost utilizat, nu a fost etichetat clar.
Relațiile dintre entități	- 90-100% dintre relații au nume, direcție, opționalitate și grad corespunzătoare și au fost corect transpuse în etapa de design	- 80-89% dintre relații au nume, direcție, opționalitate și grad corespunzătoare și au fost corect transpuse în etapa de design.	- 70-79% dintre relații au nume, direcție, opționalitate și grad corespunzătoare și au fost corect transpuse în etapa de design.	- 0-69% dintre relații au nume, direcție, opționalitate și grad corespunzătoare și au fost corect transpuse în etapa de design.
Distribuția entităților în pagină	- 90-100% din pozițiile entităților și direcțiile relațiilor sunt logice și clare din perspectiva clientului - 90-100% dintre entități au fost clar explicate în etapa de prezentare și susținute în studiul de caz - 90-100% din modelul prezentat este în Forma Normală 3	- 80-89% din pozițiile entităților și direcțiile relațiilor sunt logice și clare din perspectiva clientului - 80-89% dintre entități au fost clar explicate în etapa de prezentare și susținute în studiul de caz - 80-89% din modelul prezentat este în Forma Normală 3	- 70-79% din pozițiile entităților și direcțiile relațiilor sunt logice și clare din perspectiva clientului - 70-79% dintre entități au fost clar explicate în etapa de prezentare și susținute în studiul de caz - 70-79% din modelul prezentat este în Forma Normală 2	- 0-69% din pozițiile entităților și direcțiile relațiilor sunt logice și clare din perspectiva clientului - 0-69% dintre entități au fost clar explicate în etapa de prezentare și susținute în studiul de caz - modelul prezentat nu este normalizat
Identificarea agenților, a rolurilor și a fluxului de lucru	Modelul identifică complet și corect toți agenții implicați, rolul și responsabilitatea fiecăruia, precum și toți pașii fluxului de lucru, inclusiv <i>reluările și eșecurile</i> (ce se	Modelul identifică majoritatea agenților, a rolurilor și a pașilor fluxului, dar cu mici omisiuni sau erori. Fluxul este parțial detaliat, dar în general corect integrat.	Modelul face încercări de identificare a agenților și a pașilor fluxului, dar acestea sunt incomplete, cu lipsuri majore sau cu confuzii între roluri.	Modelul nu demonstrează o identificare clară a agenților și a fluxului de lucru; informațiile sunt eronate, superficiale sau incoerente.

	întâmplă când un rezultat nu trece verificarea, când lipsește o sursă sau când e nevoie de intervenția unui om). Informațiile sunt bine structurate, corelate și explicate în detaliu.			
Modelarea execuțiilor, a pașilor și a memoriei agenților	Modelul surprinde precis fiecare execuție și fiecare pas intermediar, cu date detaliate și relevante despre instrumentele folosite, sursele consultate, mesajele schimbate între agenți, durata și rezultatul fiecărui pas. Memoria agenților este modelată cu istoric, nu doar cu valoarea curentă.	Modelul surprinde în mare parte execuțiile și pașii, dar există omisiuni sau neclarități (ex. lipsesc detalii despre instrumentele folosite sau despre durată). Structura este parțial completă, dar utilă.	Modelul face doar încercări de a înregistra execuțiile și pașii, informațiile sunt limitate, incomplete sau uneori inexacte.	Modelul nu reușește să înregistreze în mod clar execuțiile și pașii agenților, informațiile fiind incoerente sau irelevante.
Trasabilitatea deciziilor și rapoartele de performanță	Pornind exclusiv de la date se poate reconstitui complet traseul oricărei decizii: ce agent a luat-o, pe ce surse și pe ce pași anteriori s-a bazat, ce instrument a folosit. Modelul susține rapoarte relevante și aplicabile (rata de succes pe agent, unde se blochează fluxul, câte rezultate trec verificarea din prima, durata pe sarcină) și permite compararea performanței în timp.	Modelul oferă trasabilitate și rapoarte bine gândite, bazate pe date, dar unele legături sunt incomplete sau rapoartele rămân generale.	Modelul oferă trasabilitate de bază și rapoarte simple, dar acestea sunt limitate, generale și slab fundamentate în datele modelate.	Modelul nu permite reconstituirea deciziilor și nu oferă rapoarte relevante, sau acestea nu au legătură cu datele modelate.

Materialul prezentării și documentația scrisă	- imaginile, fonturile, culorile și mărimea textului corespund unei prezentări profesionale. S-a păstrat consistența temei în 90-100% din material. - Rolul/contribuția fiecărui membru este clar definit și prezentat. - Documentația scrisă include toate cerințele următoare: • Nume echipă și numele membrilor •Explicarea modului in care fiecare membru al echipei a participat la dezvoltarea proiectului •Prezentarea utilității proiectului, interviuri •Sistemul final de bază de date cu explicații parțiale •exemple de rapoarte obținute din baza de date, care arată cum poate fi evaluat și îmbunătățit fluxul de lucru automatizat • Bibliografie • Concluzii - Documentația nu conține greșeli gramaticale	- imaginile, fonturile, culorile și mărimea textului corespund unei prezentări profesionale. S-a păstrat consistența temei în 80-89% din material. – Majoritatea membrilor echipei au participat la proiect, dar există mici neclarități în privința contribuției individuale. - Documentația scrisă omite una dintre cerințele următoare: • Nume echipă și numele membrilor •Explicarea modului in care fiecare membru al echipei a participat la dezvoltarea proiectului •Prezentarea utilității proiectului, interviuri •Sistemul final de bază de date cu explicații parțiale •exemple de rapoarte obținute din baza de date, care arată cum poate fi evaluat și îmbunătățit fluxul de lucru automatizat • Bibliografie • Concluzii - Documentația nu conține greșeli gramaticale	- imaginile, fonturile, culorile și mărimea textului au îmbunătățit prezentarea. S-a păstrat consistența temei în 70-79% din material. –Doar un membru al echipei a participat activ. - Documentația scrisă omite două dintre cerințele următoare: • Nume echipă și numele membrilor •Explicarea modului in care fiecare membru al echipei a participat la dezvoltarea proiectului •Prezentarea utilității proiectului, interviuri •Sistemul final de bază de date cu explicații parțiale •exemple de rapoarte obținute din baza de date, care arată cum poate fi evaluat și îmbunătățit fluxul de lucru automatizat • Bibliografie • Concluzii - Documentația nu conține greșeli gramaticale	- imaginile, fonturile, culorile și mărimea textului nu au îmbunătățit prezentarea. S-a păstrat consistența temei în 0-69% din material. -Contribuția membrilor este inegală sau neclară/lipsește acest aspect din prezentare. -Documentația scrisă omite trei sau mai multe dintre cerințele următoare: • Nume echipă și numele membrilor •Explicarea modului in care fiecare membru al echipei a participat la dezvoltarea proiectului •Prezentarea utilității proiectului, interviuri •Sistemul final de bază de date cu explicații parțiale •exemple de rapoarte obținute din baza de date, care arată cum poate fi evaluat și îmbunătățit fluxul de lucru automatizat • Bibliografie • Concluzii - Documentația conține greșeli gramaticale
---	---	---	---	--

Prezentarea video (screen recording)	-Prezentarea este clară, concisă și direct la subiect. Toate aspectele esențiale ale proiectului sunt acoperite în mod eficient în timpul alocat. -Toți membrii echipei participă activ la prezentare. Rolul/contributia fiecărui membru este clar definit și prezentat. -Toți membrii echipei au menținut o postură corectă și profesională și s-au folosit de gesturi și alte tipuri de comunicare nonverbală pentru a convinge juriul de calitatea proiectului dezvoltat.	-Prezentarea este în mare parte clară, dar există mici omisiuni sau neclarități. -Majoritatea aspectelor esențiale ale proiectului sunt acoperite. -Majoritatea membrilor echipei participă, dar există mici neclarități în privința contribuției individuale. -Toți membrii echipei au menținut o postură corectă și profesională și s-au folosit de gesturi și alte tipuri de comunicare nonverbală pentru a convinge juriul de calitatea proiectului dezvoltat.	-Există segmente neclare sau informații lipsă în prezentare. -Unele aspecte esențiale ale proiectului nu sunt acoperite. -Doar câțiva membri ai echipei participă activ. -Rolurile membrilor nu sunt clar definite sau prezentate.	-Prezentarea este confuză sau incoerentă. -Multe aspecte esențiale ale proiectului lipsesc. -Participarea membrilor echipei este inegală sau neclară. -Rolurile membrilor sunt vagi sau lipsesc.
---	---	--	--	--

Categorie	8-10 puncte	5-8 puncte	2-5 puncte	0-2 puncte
------------------	-------------	------------	------------	------------

Creativitate și Inovație	Soluția propusă este inovatoare, prezentând caracteristici unice și idei originale care depășesc cerințele de bază. Proiectul integrează modalități noi de analiză și raportare a activității agenților (ex. vizualizări grafice interactive, scoruri de încredere pentru rezultate, hărți ale dependențelor dintre sarcini), include scenarii realiste și adaptate mediului educațional și propune soluții de automatizare creative și aplicabile. Proiectul demonstrează gândire	Soluția include elemente creative care aduc îmbunătățiri notabile față de o simplă listă de sarcini. Există câteva idei inovatoare bine integrate (ex. clasificări personalizate ale sarcinilor, rapoarte comparative între agenți, simularea unui flux care eșuează), dar acestea nu sunt explorate în profunzime sau nu sunt complet dezvoltate.	Soluția are unele elemente de creativitate (ex. propunerea unor rapoarte simple, introducerea unor scenarii de eroare), dar acestea sunt limitate, superficiale sau nu aduc beneficii majore sistemului. Proiectul se limitează la funcționalități de bază, fără a exploata potențialul de inovare al temei.	Soluția îndeplinește doar cerințele minime și nu prezintă caracteristici sau abordări inovatoare notabile. Proiectul nu aduce elemente creative suplimentare, fiind strict descriptiv și fără valoare adăugată în raport cu cerințele standard.
---------------------------------	---	---	---	--

	critică și capacitatea echipei de a valorifica tehnologia într-un mod original pentru a ușura munca repetitivă din școală.			
--	---	--	--	--