



REGULAMIN KONKURSU EXPLORY 2025 (XIV Edycja)

§1

CEL KONKURSU

Konkurs Explory, zwany dalej Konkursem, prowadzony jest w ramach Programu Explory realizowanego przez Fundację Zaawansowanych Technologii od 2011 roku. **Celem Konkursu jest rozwijanie zainteresowań młodzieży we wszystkich dziedzinach i dyscyplinach naukowych, poszerzanie wiedzy i umiejętności z zakresu nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki (STEAM) oraz rozwijanie indywidualnych pasji i zainteresowań.** Założeniem Konkursu jest wybranie i nagrodzenie najlepszych projektów STEAM zwanych dalej Projektami, a także wspieranie ich Autorów (Auterek) na drodze dalszego rozwoju.

§2

ORGANIZATOR KONKURSU

Organizatorem Konkursu jest Fundacja Zaawansowanych Technologii, dalej Organizator, z siedzibą w Warszawie przy ul. Nowy Świat 60/9, 00-357 Warszawa, KRS 0000379454, NIP 1182059688.

§3

ADRESACI KONKURSU

1. Konkurs skierowany jest do uczniów 7 i 8 klas szkół podstawowych, uczniów liceów, techników i innych średnich szkół branżowych urodzonych pomiędzy **1 stycznia 2004 roku a 31 grudnia 2011 roku**, zwanych dalej Uczestnikami (Uczestniczkami) lub Autorami (Autorkami).
2. W przygotowaniu Projektu może uczestniczyć mentor/opiekun naukowy (np. nauczyciel szkolny, nauczyciel akademicki, rodzic lub opiekun prawny), zwany dalej Mentorem, który wspiera Uczestnika/ów merytorycznie jako doradca w przygotowaniu Projektu.
3. W przypadku osób niepełnoletnich w wieku powyżej 16 lat (od ukończenia 15 roku życia) Uczestnik może wziąć udział samodzielnie w Finale Konkursu pod warunkiem przedstawienia stosownej zgody rodzica/opiekuna prawnego. Zgoda nie oznacza przejęcia przez Organizatora jakiegokolwiek odpowiedzialności za działania Uczestnika ani nie zwalnia rodzica/opiekuna prawnego z tej odpowiedzialności.
4. W przypadku osób niepełnoletnich w wieku do ukończenia 15 roku życia Uczestnik może wziąć udział w Finale Konkursu pod warunkiem, że będzie mu towarzyszył rodzic lub opiekun prawny lub inna upoważniona przez nich osoba.

§4

TEMATYKA KONKURSU

1. **Projekty zgłaszane do Konkursu nie mają ograniczeń tematycznych, jednak muszą być pracami o charakterze naukowym, badawczym, technicznym, inżynierskim lub kreatywnym** tzn. bazować na pracy twórczej Uczestników i Uczestniczek oraz prezentować wyniki badań własnych i/lub własne rozwiązania wynalazcze i/lub przedstawiać aktualny stan wiedzy w danej dziedzinie (state-of-the-art), przy wykorzystaniu dowolnych jakościowych lub ilościowych metod badawczych (np. eksperyment, obserwacja,



szacowanie, prototyp, studium przypadku, analiza dokumentów, sondaż diagnostyczny, etc.).

2. Projekty mogą być zgłaszane we wszystkich dziedzinach i dyscyplinach naukowych:

Dziedzina nauk humanistycznych

- archeologia
- filozofia
- historia
- językoznawstwo
- literaturoznawstwo
- nauki o kulturze i religii
- nauki o sztuce

Dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych

- architektura i urbanistyka
- automatyka, elektronika i elektrotechnika
- informatyka techniczna i telekomunikacja
- inżynieria biomedyczna
- inżynieria chemiczna
- inżynieria lądowa i transport
- inżynieria materiałowa
- inżynieria mechaniczna
- inżynieria środowiska, górnictwo i energetyka

Dziedzina nauk medycznych i nauk o zdrowiu

- nauki farmaceutyczne
- nauki medyczne
- nauki o kulturze fizycznej
- nauki o zdrowiu

Dziedzina nauk rolniczych

- nauki leśne
- rolnictwo i ogrodnictwo
- technologia żywności i żywienia
- weterynaria
- zootechnika i rybactwo

Dziedzina nauk społecznych

- ekonomia i finanse
- geografia społeczno-ekonomiczna i gospodarka przestrzenna
- nauki o bezpieczeństwie
- nauki o komunikacji społecznej i mediach
- nauki o polityce i administracji
- nauki o zarządzaniu i jakości
- nauki prawne
- nauki socjologiczne
- pedagogika
- prawo kanoniczne
- psychologia



Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych

- astronomia
- informatyka
- matematyka
- nauki biologiczne
- nauki chemiczne
- nauki fizyczne
- nauki o Ziemi i środowisku

Dziedzina nauk teologicznych

- nauki teologiczne

Dziedzina sztuki

- sztuki filmowe i teatralne
- sztuki muzyczne
- sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

3. Projekty klasyfikujemy w podziale STEAM:

- Science (S) / Nauka i Badania – projekty badawcze: laboratoryjne, B+R
- Technology (T) / Technologia – projekty technologiczne: stosowalne, wdrożeniowe
- Engineering (E) / Inżynieria – projekty inżynierskie: roboty, drony, sprzęty i urządzenia
- Arts (A) / Nauka i Sztuka – projekty badawcze: nauki społeczne, humanistyczne i sztuka
- Mathematics (M) / Matematyka – projekty informatyczne: web/mobile, algorytmy, AI/ML, big data/BI

4. Fundacja Zaawansowanych Technologii przystąpiła do Agendy ONZ na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030 obejmującej w szczególności globalne cele zrównoważonego rozwoju (SDG). Każdy zgłaszany Projekt do Konkursu powinien odpowiadać na wybrany przez Uczestnika (Uczestniczkę) jeden główny cel zrównoważonego rozwoju:

- **Cel 1. Koniec z ubóstwem** - Cel ten zakłada wyeliminowanie ubóstwa w każdej jego formie na całym świecie.
- **Cel 2. Zero głodu** - Cel ten zakłada zapewnienie dostępu do zdrowej żywności i zapewnienie odpowiedniego odżywiania dla wszystkich ludzi.
- **Cel 3. Dobre zdrowie i jakość życia** - Cel ten zakłada zapewnienie zdrowia i dobrej kondycji fizycznej dla wszystkich ludzi, w tym dostępu do opieki zdrowotnej.
- **Cel 4. Dobra jakość edukacji** - Cel ten zakłada zapewnienie dostępu do jakościowej edukacji dla wszystkich, promowanie równości płci w edukacji oraz uczenia się przez całe życie.
- **Cel 5. Równość płci** - Cel ten zakłada osiągnięcie pełnej równości płci i wzmocnienie praw kobiet i dziewcząt.
- **Cel 6. Czysta woda i warunki sanitarne** - Cel ten zakłada zapewnienie dostępu do czystej wody pitnej i odpowiednich warunków sanitarnych dla wszystkich ludzi.
- **Cel 7. Czysta i dostępna energia** - Cel ten zakłada promowanie czystych źródeł energii, zrównoważonego zarządzania energią i zwiększenie efektywności energetycznej.



- **Cel 8. Wzrost gospodarczy i godna praca** - Cel ten zakłada promowanie trwałego wzrostu gospodarczego, pełnego i produktywnego zatrudnienia oraz godziwych warunków pracy.
 - **Cel 9. Innowacyjność, przemysł, infrastruktura** - Cel ten zakłada budowę trwałej infrastruktury i promowanie innowacji technologicznych.
 - **Cel 10. Mniej nierówności** - Cel ten zakłada redukcję nierówności w ramach i między krajami.
 - **Cel 11. Zrównoważone miasta i społeczeństwa** - Cel ten zakłada zapewnienie zrównoważonego rozwoju miast i osiedli, w tym zapewnienie dostępu do przestrzeni publicznych, transportu publicznego i bezpiecznych miejsc.
 - **Cel 12. Odpowiedzialna konsumpcja i produkcja** - Cel ten zakłada promowanie zrównoważonej konsumpcji i produkcji oraz efektywnego wykorzystania zasobów.
 - **Cel 13. Działania w dziedzinie klimatu** - Cel ten zakłada podjęcie pilnych działań w celu zwalczania zmian klimatycznych i ich skutków.
 - **Cel 14. Życie pod wodą** - Cel ten zakłada ochronę życia morskiego i zrównoważone wykorzystanie oceanów, mórz i zasobów wodnych.
 - **Cel 15. Życie na lądzie** - Cel ten zakłada ochronę ekosystemów na lądzie, zrównoważone zarządzanie lasami, zwalczanie pustynnienia i utraty bioróżnorodności.
 - **Cel 16. Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje** - Cel ten zakłada promowanie pokoju, sprawiedliwości i silnych instytucji na wszystkich poziomach.
 - **Cel 17. Partnerstwa na rzecz celów** - Cel ten zakłada zbudowanie globalnych partnerstw między rządami, sektorem prywatnym, społeczeństwem obywatelskim i innymi podmiotami w celu realizacji wszystkich celów.
5. Do Konkursu nie można zgłaszać projektów, które:
- wykorzystują szkodliwe dla zdrowia substancje,
 - zakładają inwazyjne badania na zwierzętach lub ludziach,
 - dotyczą tematyki militarnej i broni.

§5

JURY KONKURSU

1. Na każdym etapie Konkursu Projekty będą oceniane przez jury, zwane dalej Jury Konkursu.
2. W skład Jury Konkursu wejdą naukowcy i naukowczynie tj. pracownicy i pracowniczki uczelni wyższych i instytucji naukowych w Polsce, posiadający_e stopień naukowy oraz osoby powołane przez Organizatora, w tym rekomendowane przez Partnerów Konkursu.
3. Decyzje Jury Konkursu są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

§6

PRZEBIEG KONKURSU

1. Projekt może być zgłoszony na Konkurs przez jednego Autora (Autorkę) lub zespół (liczący od dwóch do trzech Autorów). W przypadku Projektu zgłoszonego przez zespół wszyscy Autorzy powinni w jednakowym stopniu uczestniczyć w tworzeniu koncepcji Projektu oraz jego opracowaniu.
2. W przypadku zakwalifikowania Projektu zgłoszonego zespołowo powinien on zostać zaprezentowany przez wszystkich Autorów (Autorki) podczas wszystkich etapów Konkursu.

3. Nie można dodać nowego członka zespołu po półfinale Konkursu.
4. Uczestnicy Konkursu mają prawo zgłosić tylko jeden Projekt.
5. Na Konkurs można zgłaszać tylko oryginalne projekty STEAM, co oznacza, że Uczestnicy są Autorami zgłoszonego Projektu oraz samodzielnie prowadzą prace, realizowane w jego ramach i zgodnie z zapisami par. 4.
6. Uczestnik zgłasza Projekt wypełniając elektroniczny formularz zgłoszeniowy znajdujący się na stronie konkurs.explory.pl i odsyłając go do Organizatora. Formularz zgłoszeniowy zawiera dane autora, szczegółowy opis Projektu oraz inne wymagane informacje.
7. Termin zgłaszania Projektów upływa z dniem **28 lutego 2025 roku**.
8. Konkurs składa się z następujących etapów:

I ETAP – Kwalifikacja do Konkursu Explory

- a) Zgłoszone do Konkursu Projekty zostaną ocenione pod względem formalnym i merytorycznym. Do Półfinału Konkursu przejdą Projekty, które będą spełniać standardy etyczne Konkursu wymienione w Załączniku nr 1 niniejszego Regulaminu oraz te, które zostaną ocenione jako poprawne formalnie i w najwyższym stopniu spełnią poniższe kryteria:
 - Uczestni(k/czka) zna temat związany z jego Projektem,
 - Projekt wnosi dodatkową wartość naukową, społeczną lub gospodarczą,
 - Wyniki i wnioski Projektu mogą mieć praktycznie zastosowanie.
- b) Uczestnicy (Uczestniczki) Konkursu zostaną poinformowani o wynikach oceny formalnej i wstępnej oceny merytorycznej Projektów drogą mailową do dnia **31 marca 2025 roku**. Wyniki zostaną także ogłoszone na stronie internetowej konkurs.explory.pl

II ETAP – Półfinał Konkursu Explory

- a) Uczestnicy (Uczestniczki) zakwalifikowani/e do kolejnego etapu Konkursu, zostaną zaproszeni do zaprezentowania swoich Projektów podczas Półfinału Konkursu, który odbędzie się w **maju/czerwcu 2025**. Elementem Konkursu jest prezentacja Projektu przed Jury Konkursu. Półfinał Konkursu będzie trwać 4-5 dni i odbędzie się w całości online, w podziale na kategorie tematyczne.
- b) Konkretny Dany Półfinału Konkursu zostaną ogłoszone najpóźniej do dnia **31 marca 2025**.
- c) Wymogiem wzięcia udziału w Półfinałach Konkursu jest przygotowanie określonych przez organizatora materiałów informacyjnych o projekcie: I) plakatu/infografiki i zdjęcia zespołu oraz II) krótkiego wideo o projekcie, które Organizator umieszcza na stronie wydarzenia.
- d) Do kolejnego etapu Konkursu przejdą Projekty, które w najwyższym stopniu spełnią poniższe kryteria:
 - Projekt jest innowacyjny, nowatorski i/lub wnosi dodatkową wartość w dotychczasowy stan wiedzy (state-of-the-art).
 - Uczestni(k/czka) umie w ciekawy i klarowny sposób przygotować prezentację dotyczącą Projektu.
 - Uczestni(k/czka) zna i umie opowiedzieć o zastosowanych w projekcie metodach i przyjętych założeniach.



- Uczestni(k/czka) zna dotychczasowe badania, dotyczące danej dziedziny lub dyscypliny naukowej.
- e) Najlepsze Projekty zostaną zakwalifikowane do Finału Konkursu. Wyniki oceny Projektów zostaną podawane po zakończeniu Półfinału Konkursu. Lista Uczestników (Uczestniczek) zakwalifikowanych do finału Konkursu, zwanych dalej Finalistami (Finalistkami) zostanie opublikowana na stronie internetowej www.explory.pl do **końca czerwca 2025 roku**.

III ETAP – Finał Konkursu Explory

- a) Finałiści (Finalistki) zostaną zaproszeni/e do zaprezentowania swoich Projektów podczas Finału Konkursu.
 - b) Finał Konkursu odbędzie się jesienią 2025 roku.
 - c) Wymogiem wzięcia udziału w Finale Konkursu jest przygotowanie plakatu oraz wideo dotyczących Projektu wraz z ewentualnymi rekwizytami i zaprezentowanie Projektu przed Jury Konkursu.
 - d) Jury Konkursu oceni Projekty zakwalifikowane do Finału Konkursu. Finałiści (Finalistki), których prace zostaną uznane za najlepsze, zwani dalej Zwycięzcami (Zwycięzczyniami), otrzymają nagrody, o których mowa w par. 8 niniejszego Regulaminu.
9. Jeśli zorganizowanie wydarzeń będzie niemożliwe ze względu na sytuację epidemiczną lub inne ograniczenia, Organizator zastrzega sobie prawo do zorganizowania wszystkich etapów konkursu w formie wydarzeń online.
10. Organizator może pokryć koszty zakwaterowania i opłaty związane z uczestnictwem w Krajowym Finale oraz może dofinansować dojazd Uczestników i Uczestniczek na miejsce Finału, co jest uzależnione od wyłącznej decyzji Organizatora.

§7

KRYTERIA OCENY

1. Na każdym etapie trwania Konkursu Projekty oceniane są w trzech komplementarnych obszarach: Doskonałość merytoryczna i jakość wykonania; Praktyczna stosowalność; Społeczne oddziaływanie.
2. **Doskonałość merytoryczna i jakość wykonania:**
 - Uczestnik potrafi w płynny, zrozumiały i uporządkowany sposób opowiedzieć o swoim Projekcie oraz odpowiedzieć na pytania.
 - Uczestnik potrafi omówić zastosowaną przez siebie metodologię lub założenia techniczne.
 - Uczestnik przygotował różne materiały (np. rekwizyty, zdjęcia, grafiki, prototypy, makiety, schematy, mockupy, etc.), które ułatwiają odbiorcy zapoznanie się z Projektem.
3. **Praktyczna stosowalność:**
 - Uczestnik proponuje nowatorskie rozwiązanie lub twórczo rozwija już istniejące.
 - Uczestnik potrafi przedstawić praktyczne zastosowanie lub rozwinięcie swojego Projektu.
 - Projekt jest uniwersalny i możliwy do zastosowania na różnych rynkach i/lub w różnych warunkach.
4. **Społeczne oddziaływanie:**
 - Uczestnik posiada wiedzę o celu zrównoważonego rozwoju, w ramach którego realizuje Projekt oraz potrafi wykazać związek Projektu z tym celem.

- Projekt odpowiada na zidentyfikowane konkretne problemy i/lub potrzeby w obszarze społecznym, gospodarczym lub środowiskowym.
- Uczestnik potrafi uzasadnić w jaki sposób Projekt pozytywnie wpłynie na zmianę w wybranych obszarach.

S8

NAGRODY W KONKURSIE

5. Nagrodami w Konkursie są **Nagroda Główna, Nagrody Zrównoważonego Rozwoju** w obszarach Człowiek i Społeczeństwo, Klimat i Środowisko, Gospodarka i Infrastruktura oraz **reprezentowanie Polski na Regeneron ISEF**.
6. Organizator posiada wyłączność krajową i wyłania **Reprezentację Polski ISEF**, zwaną dalej Reprezentacją, na Regeneron International Science and Engineering Fair w USA (Regeneron ISEF), największy światowy konkurs naukowy dla młodzieży istniejący od 1950 roku.
7. Partnerzy Konkursu mogą także przyznać wybranym Uczestnikom **Nagrody Specjalne**.
8. Nagrodami Głównymi są **stypendia w wysokości**:
 - Nagroda Główna – jedna kwota w wysokości **15 000 złotych**,
 - Nagrody Zrównoważonego Rozwoju – trzy kwoty po **7 500 złotych** każda.
 - Reprezentowanie Polski na Regeneron ISEF oznacza przyznanie przez Organizatora nagrody w postaci tygodniowego wyjazdu na Regeneron ISEF, który odbędzie się w **maju 2026 roku** w USA i włączenie w skład Reprezentacji Polski ISEF.
 - a) Organizator pokrywa koszty zakwaterowania, podróży lotniczej oraz opłaty związane z uczestnictwem w Regeneron ISEF.
 - b) Podczas konkursów międzynarodowych obowiązującym językiem komunikacji jest język angielski. Wyjazd odbywa się pod opieką przedstawiciela Fundacji.
 - c) Reprezentanci (Reprezentantki) powinni płynnie posługiwać się językiem angielskim, przygotować opisu swojego Projektu w języku angielskim i w formacie wymaganym przez Regeneron ISEF oraz umieć dokonać prezentacji Projektu w języku angielskim, a także zobowiązać się do doskonalenia swoich umiejętności językowych do czasu wyjazdu.
9. W sytuacji, gdy Projekt został zgłoszony przez zespół, kwota stypendium zostanie równo podzielona pomiędzy jego Autorów (Autorki).
10. Warunkiem wypłacenia stypendium i/lub wyjazdu na Regeneron ISEF jest zawarcie umowy stypendialnej pomiędzy Organizatorem a Zwycięzcą (Zwyciężczynią) regulującej całokształt praw i obowiązków stron w zakresie formalnym, organizacyjnym oraz wizerunkowym i komunikacyjnym.
11. Wszyscy Uczestnicy (Uczestniczki) Konkursu mogą brać udział w pozostałych działaniach Programu Explory oraz innych programach Fundacji Zaawansowanych Technologii.

S9

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem Danych Osobowych przekazanych w związku ze zgłoszeniem i udziałem w Konkursie jest Fundacja Zaawansowanych Technologii z siedzibą w Warszawie 00-357, przy ul. Nowy Świat 60/9.
2. Kontakt w sprawie danych osobowych: biuro@fzt.org.pl
3. Cel, podstawa przetwarzania danych osobowych oraz czas ich przechowywania:

- a) Przygotowanie i przeprowadzenie Konkursu na podstawie zgody uczestnika Konkursu/ opiekuna prawnego uczestnika Konkursu (podstawa prawna: art. 6 ust. 1a RODO – zgoda osoby) przez czas trwania Konkursu.
 - b) Prowadzenie rozliczeń związanych z Konkursem, w szczególności związanych ze zwrotem kosztów dojazdu na Konkurs, na podstawie zgody uczestnika Konkursu/ opiekuna prawnego uczestnika Konkursu (podstawa prawna: art. 6 ust. 1a RODO – zgoda osoby) przez czas trwania Konkursu.
 - c) Zawarcie i wykonanie umowy stypendialnej (podstawa prawna: art. 6 ust. 1b RODO – wykonanie umowy) przez czas trwania umowy i okres rozliczeń po jej zakończeniu.
 - d) Wykonanie ciężących na Organizatorze obowiązków prawnych (podstawa prawna: art. 6 ust. 1c RODO – obowiązek prawny) np. wystawianie i przechowywanie dokumentów księgowych, rozpatrywanie reklamacji przez czas, w którym przepisy nakazują przechowywanie dokumentów np. przepisy podatkowe.
 - e) Tworzenie analiz, statystyk na potrzeby wewnętrzne Administratora (podstawa prawna: art. 6 ust. 1c RODO – prawnie uzasadniony interes Administratora) przez okres lat 5.
 - f) Marketing bezpośredni związany z udziałem w kolejnych edycjach Konkursu oraz innych działaniach i programach Organizatora (podstawa prawna: art.6 ust. 1c RODO – prawnie uzasadniony interes Administratora) przez okres lat 5.
4. Dane osobowe przekazujemy podmiotom przetwarzającym w naszym imieniu:
- a) podwykonawcom wspierającym Administratora w procesach obsługi działalności (firmy księgowe, audytowe, wsparcia procesów marketingowych, etc.).
 - b) obsługującym system informatyczny, świadczącym umowy hostingu, etc.
 - c) obsługującym płatności – banki, instytucje płatnicze.
5. Uczestnik (Uczestniczka) ma prawo do złożenia wniosku pocztą elektroniczną o:
- a) sprostowanie danych,
 - b) usunięcie danych – prawo do bycia zapomnianym,
 - c) ograniczenie przetwarzania – wstrzymanie przetwarzania lub nieusuwanie danych,
 - d) dostęp do danych – informację o przetwarzanych danych oraz o ich kopię,
 - e) przeniesienie danych (w zakresie określonym w Art. 20 RODO),
 - f) prawo sprzeciwu – np. przetwarzania w celu marketingu bezpośredniego. Złożenie takiego żądania oznacza, że nie będziemy przetwarzać danych w tym celu.
6. Fundacja Zaawansowanych Technologii zastrzega sobie prawo do opublikowania imion, nazwisk, zdjęć i innych informacji o Uczestnikach (Uczestniczkach) Konkursu, jak również wywiadów z nimi na łamach prasy, antenie radia, w Internecie oraz w telewizji.
7. Uczestnik (Uczestniczka) ma prawo wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych osobowych, jeżeli uważa, że przetwarzanie jego/jej danych osobowych narusza przepisy prawa.

§10

INFORMACJE DODATKOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem **20 grudnia 2024 roku** i obowiązuje do czasu zakończenia XIV Edycji Konkursu w 2025 roku. W tym czasie Regulamin może ulec zmianie.
2. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za doręczenia oraz terminowość korespondencji wysyłanej za pomocą poczty lub poczty elektronicznej, a także za działanie Internetu i ewentualnie z tym związane nieprawidłowości w toku Konkursu.

3. Wszelkie materiały związane z Konkursem przekazane Fundacji Zaawansowanych Technologii przez Uczestników nie podlegają zwrotowi. Organizator zastrzega sobie prawo do rozpowszechnienia informacji o Projektach, Autorach i Autorkach w prasie, w Internecie, w radio i telewizji lub innych materiałach i kanałach promocyjnych Konkursu.
4. We wszystkich przypadkach nieokreślonych w niniejszym Regulaminie oraz w przypadkach, które pojawią się podczas Konkursu, ostateczną decyzję podejmuje Zarząd Fundacji Zaawansowanych Technologii.
5. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.



ZAŁĄCZNIK NR 1 STANDARDY ETYCZNE KONKURSU EXPLORY

- 1) Autorzy i Autorki zgłaszający/e Projekty na Konkurs przestrzegają prawa a wykonując swoje badania postępują w zgodzie z wysokimi standardami etycznymi.
- 2) Projekty zgłaszane na Konkurs muszą spełniać wymóg oryginalności przedstawianych badań naukowych. Projekty, które kopiują treść innych prac naukowych lub bazują na nieprawdziwych danych nie będą brane pod uwagę.
- 3) Na Konkurs nie będą przyjmowane Projekty przeprowadzone na podstawie inwazyjnych eksperymentów na zwierzętach. Projekty nie mogą również negatywnie oddziaływać na środowisko, a w szczególności wprowadzać do niego toksycznych substancji.
- 4) W Konkursie nie mogą wziąć udziału projekty naruszające zasady etyki pracy naukowej.
- 5) Do uniwersalnych zasad pracy naukowej należą: ¹
 - **Sumiennosc** w prezentowaniu celów i intencji zamierzonych czy prowadzonych badań, w przedstawianiu metod i procedur badawczych oraz interpretacji uzyskanych wyników, a także w przekazywaniu informacji na temat możliwych zagrożeń oraz dobrze uzasadnionych, niepochopnych przewidywaniach odnośnie możliwych zastosowań i korzyści;
 - **Wiarygodność** w prowadzeniu badań, krytycyzm wobec własnych rezultatów, skrupulatność, troska o szczegóły i pieczołowitość w uzyskiwaniu, zapisywaniu i przechowywaniu danych oraz w przedstawianiu wyników badań; a także nie wykorzystywanie swojego naukowego autorytetu przy wypowiedaniu się poza obszarem własnej kompetencji;
 - **Obiektywizm**: opieranie interpretacji i wniosków wyłącznie na faktach, sprawdzalnym rozumowaniu i danych, które są możliwe do potwierdzenia przez innych.

¹Zasady zaczerpnięte z „Kodeksu Etyki Pracownika Naukowego” Polskiej Akademii Nauk