

**РЕГЛАМЕНТ**  
**НА НАЦИОНАЛНИЯ ЕСЕНЕН ТУРНИР ПО ИНФОРМАЦИОННИ**  
**ТЕХНОЛОГИИ “ДЖОН АТАНАСОВ“**  
**за учебната 2022–2023 година**

**Националният есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“** се провежда в съответствие с Правилата за организиране и провеждане на ученическите олимпиади и националните състезания през учебната 2022-2023 година, утвърдени със Заповед № РД 09-2784/29.10.2019 г., изменена със Заповед № РД 09-474/25.02.2021 г. и 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. на министъра на образованието и науката 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 атрактивни 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, мултимедиен 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; MS Movie Maker, animoto, YouTube Studio и други приложения за създаване на 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 скриптов 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 уеб-базирано мултимедийно приложение (напр. уеб 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 електро - разпределение, 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 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 направлението, да са свързани с решаването на конкретен проблем в научната или обществената сфера.

Проектите се предоставят на Националната комисия предварително чрез регистрационната система за организация на турнира на адрес: <https://ntit.npmg.org/>.

Регистрацията трябва да бъде на български език и се извършва в срок до 28.11.2022 г. 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 всички предишни 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 пет листа А4 и рекламна дуплянка – по 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 Национален 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 30.11.2022 г.

Папките с документацията се представят на място в Национален STEM център (намиращ се на адрес: гр. София, жк. Изток, Бул. “Драган Цанков” 21А, вход от ул. ”Д. Дебелянов” № 7) при регистрация. 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 Национален STEM център. Ако епидемичната обстановка не позволява присъствено провеждане на турнира, посредством предоставената от МОН платформа MS TEAMS, чрез @edu.mon.bg акаунт.

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 5.12.2022 г.

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 19.12.2022 г.) само в случай, че епидемичната обстановка не позволява турнира да се проведе присъствено.

## Критерии за оценяване

### 1. Мултимедийни проекти

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

## 2. Софтуерни приложения

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



### 3. Разпределени приложения

Критерии	Точки	Макс. т.
<b>Общи характеристики:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение</li> <li>• Яснота, комплексност и значимост на поставените цели</li> <li>• Пълнота на предоставената функционалност</li> <li>• Степен на завършеност, достоверност, актуалност</li> <li>• Приложимост</li> <li>• Използват се нови технологии или по иновативен начин</li> </ul>		20
<b>Проектиране:</b> Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"> <li>• използват се по предназначение</li> <li>• покриват изискванията на задачата</li> <li>• използват се ефективно</li> </ul> Подходящо избрана архитектура <ul style="list-style-type: none"> <li>• добре структурирани слоеве и програмни модули</li> <li>• разделяне на визуализацията от бизнес логиката</li> <li>• осигурява стабилност и сигурност</li> <li>• използва се ефективно</li> </ul> <b>Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ясна навигация или откриване на нужната функционалност</li> <li>• естетическо оформление</li> <li>• взаимодействие с потребителя</li> </ul>		25
<b>Реализация:</b> Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Именуване на програмни единици (променливи, функции и др.)</li> <li>• Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари</li> <li>• Спазване на стандарти, защита на данни, валиден код</li> <li>• Ефективно използване на ресурсите</li> </ul> Качество на системата: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение</li> <li>• Лесна инсталация и експлоатация</li> <li>• Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки</li> <li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития</li> <li>• Използване на система за контрол на версиите</li> <li>• Автоматично тестване и проверка</li> </ul> <b>Потребителски интерфейс и изживяване (UI / UX)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Разпределение на компонентите</li> <li>• Авторски компоненти и дизайн</li> <li>• Лесно четене, въвеждане и възприемане на информацията</li> <li>• Спазени са книжовно-езиковите норми</li> <li>• съвместимост, разделителна способност на екрана, цветови режими</li> </ul>		35
<b>Представяне и защита на проекта</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• валидиране и верифициране (доказателства от тестване)</li> <li>• наличие на потребителска документация</li> <li>• добре структурирано описание на системата (документацията за НОИТ)</li> <li>• рекламни материали</li> <li>• представяне (поведение, спазване на време, акцент върху важните неща)</li> <li>• защита (отговаряне на въпроси, представяне на аргументи)</li> </ul>		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, ЕГН, адрес, 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, 2 - 4 декември 2022 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 2022/2023 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 ученика, 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 ученикът, 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 олимпиадата/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 олимпиадата/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 2022/2023 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, 2 - 4 декември 2022 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 2022/2023 година**

### I. 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 2022/2023 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 извършва въз основа на свободно изразено, конкретно, информирано и недвусмислено съгласие от ученикът, 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 олимпиадата/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 олимпиадата/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 бъде сниман/а във видео-или фото-формат във връзка с участието ми в **Националния есенен турнир по информационни технологии „Джон Атанасов“ през учебната 2022/2023 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 2022/2023 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, 2 - 4 декември 2022 г.

Долуподписаният ..... ЕГН .....,  
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:.....

