

Regulament de funcționare a concursei studentești

DATASTORM 2025 – Inovație prin Date

Emis în temeiul Acordului de Parteneriat semnat între Academia de Studii Economice din Moldova (ASEM), prin intermediul Incubatorului de Tehnologii pentru Business și Administrație (IT4BA), în parteneriat cu Biroul Național de Statistică și Facultatea de Tehnologii Informaționale și Statistică Economică.

Chișinău, August, 2025

Cuprins:

Secțiunea I: Dispoziții generale	3
Secțiunea II: Înregistrarea echipelor la concurs	4
Secțiunea III: Mentorii concursului	5
Secțiunea IV: Implementarea concursului	5
Secțiunea V: Evenimentul de prezentare a rezultatelor obținute	5
Secțiunea VI: Dispoziții finale.....	6

Secțiunea I: Dispoziții generale

- 1.1. Prezentul regulament este emis în temeiul Acordului de Parteneriat semnat între Academia de Studii Economice din Moldova (ASEM), prin intermediul Incubatorului de Tehnologii pentru Business și Administrație (IT4BA), în parteneriat cu Biroul Național de Statistică și Facultatea de Tehnologii Informaționale și Statistică Economică.
- 1.2. Concursul studențesc face parte din cadrul evenimentului DATASTORM 2025 și are drept scop promovarea competențelor în domeniul științei datelor, stimularea colaborării interdisciplinare și încurajarea aplicării cunoștințelor teoretice în contexte practice.
- 1.3. Competiția este organizată sub forma unui panel dedicat echipelor de tineri, fiind sprijinită prin mentorat, vizibilitate publică și acordarea de premii, cu implicarea experților din mediul academic, instituțional și privat.
- 1.4. În sensul Regulamentului, se utilizează următoarele noțiuni:
 - 1.4.1. **ASEM** – Instituția Publică „Academia de Studii Economice din Moldova”;
 - 1.4.2. **BNS** – autoritate publică centrală Biroul Național de Statistică;
 - 1.4.3. **Parteneri externi** – organizații internaționale sau regionale care susțin proiectul prin expertiză, mentorat sau premii;
 - 1.4.4. **Acord de parteneriat** – act juridic prin care părțile stabilesc o colaborare strategică și responsabilități comune pentru implementarea proiectului;
 - 1.4.5. **Parteneri** – instituțiile semnatare principale ale Acordului: ASEM și Ministerul Mediului;
 - 1.4.6. **Companii IT** – entități sau organizații care oferă expertiză tehnologică, mentorat și sprijin pentru dezvoltarea soluțiilor digitale în domeniul mediului;
 - 1.4.7. **Studenți** – persoane înscrise într-o instituție de învățământ superior sau profesional tehnic care participă în mod activ în cadrul proiectului;
 - 1.4.8. **Parteneriat** – colaborarea formală dintre instituțiile implicate în realizarea obiectivelor proiectului;
 - 1.4.9. **Incubatorul Inovativ IT4BA** – spațiu și platformă de susținere a inițiativelor inovatoare în domeniul tehnologiilor digitale, coordonator tehnic și logistic al proiectului.
- 1.5. Regulamentul are la bază următoarele principii:
 - **Transparență** – toate etapele concursului sunt comunicate clar și accesibil tuturor participanților;
 - **Egalitate de șanse** – studenții participanți beneficiază de condiții egale de participare, evaluare și recompensare;
 - **Colaborare interdisciplinară** – încurajarea lucrului în echipă între studenți din domenii diferite;
 - **Inovație și aplicabilitate** – promovarea soluțiilor creative și relevante pentru provocările reale din domeniul datelor;
 - **Recunoaștere și motivare** – valorizarea efortului și performanței prin premii, vizibilitate și oportunități de dezvoltare.

Secțiunea II: Înregistrarea echipelor la concurs

2.1. Eligibilitate și componența echipelor

2.1.1. Pot participa la concurs:

- ✓ studenți înmatriculați la instituții de învățământ superior sau colegii din Republica Moldova;
- ✓ elevi din ciclul liceal, pasionați de domeniul datelor și inovației digitale..

2.1.2. Este permisă și participarea studenților originari din Republica Moldova care urmează studii în instituții de peste hotare, cu condiția respectării prezentului regulament.

2.1.3. Fiecare echipă va fi formată din 3–5 persoane, preferabil din specializări diferite, cu relevanță pentru domeniul datelor, cum ar fi: tehnologii informaționale, știința datelor, big data, statistică, economie, ecologie, inginerie, medicină etc., pentru a asigura un caracter interdisciplinar și aplicabil în contexte reale.

2.1.4. Membrii echipei trebuie să fie înregistrați ca participanți activi pe întreaga durată a concursului (luna–octombrie 2025).

2.2. Procesul de înregistrare

2.2.1. Înregistrarea echipelor se va face online, prin completarea unui formular standardizat care va include:

- datele de identificare ale membrilor,
- instituția de învățământ,
- motivația participării,
- problema selecta pentru rezolvare., s.a

2.2.2. Echipele trebuie să fie formate deja în momentul înregistrării.

2.2.3. Pentru fiecare echipa participantă, se va desemna un coordonator de contact, responsabil de comunicarea dintre echipe și organizatori.

2.3. Responsabilitățile echipelor participante

2.3.1. Echipele se obligă să respecte regulile concursului și să manifeste deschidere față de activitățile de mentorat și colaborare propuse de organizatori.

2.3.2. Echipele vor beneficia de suport consultativ din partea mai multor mentori specializați în analiza datelor.

2.3.3. Fiecare echipă va avea de rezolvat una dintre cele 10 probleme puse la dispoziție de organizatori. Problemele vor fi formulate astfel încât să permită abordări diverse, iar echipele vor avea libertatea de a utiliza tehnologiile, metodele și instrumentele pe care le consideră cele mai relevante pentru soluționarea provocării alese.

2.3.4. Echipelor participante le vor fi puse la dispoziție surse de date relevante, care vor putea fi utilizate în procesul de testare, analiză și rezolvare a problemelor selectate.

2.4. Drepturi de proprietate intelectuală și utilizarea resurselor

2.4.1. Drepturile de proprietate intelectuală asupra rezultatelor și rezolvării propuse aparțin echipelor participante.

2.4.2. Produsele și echipamentele puse la dispoziția echipelor în cadrul proiectului (hardware, licențe software, etc.) rămân în proprietatea IT4BA după caz.

Secțiunea III: Mentorii concursului

- 3.1. În cadrul concursului vor fi identificați mentori, specialiști cu experiență în domeniul științei datelor, big data, inteligență artificială și tehnologii informaționale, care vor oferi suport consultativ echipelor participante.
- 3.2. Mentorii vor fi disponibili pentru a răspunde întrebărilor, a oferi sugestii metodologice și a ghida echipele în procesul de analiză și rezolvare a problemelor.
- 3.3. Interacțiunea cu mentorii se va realiza în mod flexibil, în funcție de necesitățile echipelor, prin sesiuni dedicate sau comunicare directă, stabilită de comun acord
- 3.4. Mentorii pot fi implicați și în procesul de evaluare, în calitate de membri ai juriului, contribuind la aprecierea calității și relevanței soluțiilor propuse.
- 3.5. Lista companiilor mentor va fi publicată pe site-ul ASEM, IT4BA și actualizată pe măsura modificărilor.

Secțiunea IV: Implementarea concursului

- 4.1. După înregistrare, fiecare echipă va lucra la problema selectată în formularul de înscriere, din lista celor 10 provocări propuse de organizatori. Problemele sunt formulate astfel încât să permită abordări diverse și creative.
- 4.2. Echipele vor primi acces la seturi de date relevante, puse la dispoziție de organizatori, pe care le pot utiliza în procesul de analiză, testare și dezvoltare a soluției.
- 4.3. Participanții vor avea la dispoziție o perioadă de 2 săptămâni pentru elaborarea soluției. Activitatea se poate desfășura în mod flexibil — la universitate, liceu, acasă sau în orice alt spațiu ales de echipă.
- 4.4. Echipele pot utiliza orice limbaj de programare, tehnologii AI, instrumente analitice sau metode pe care le consideră relevante, cu condiția ca soluția să reflecte o înțelegere profundă a problemei și o abordare argumentată.
- 4.5. Pe parcursul perioadei de lucru, echipele pot solicita consultări cu mentorii desemnați. Aceste consultări pot avea loc online sau fizic, în funcție de disponibilitate.
- 4.6. Pentru organizarea unei întâlniri fizice cu mentorii, echipele trebuie să contacteze administratorul IT4BA, care va facilita logistica și comunicarea.
- 4.7. Mentorii nu au obligația de a rezolva problemele în locul echipelor, ci oferă ghidare, sugestii metodologice și sprijin consultativ, contribuind la orientarea corectă a procesului de lucru.
- 4.8. Toate echipele își păstrează drepturile asupra proprietății intelectuale a problemei rezolvate.

Secțiunea V: Evenimentul de prezentare a rezultatelor obținute

- 5.1. Prezentarea rezultatelor obținute de echipele participante va avea loc în data de 30 octombrie 2025, cu o zi înaintea evenimentului principal DATASTORM, într-una din sălile ASEM, în prezența juriului și a mentorilor (în cazul în care unii mentori sunt și membri ai juriului).

- 5.2. Fiecare echipă va susține o prezentare în fața juriului, în care va expune:
- ✓ problema selectată;
 - ✓ instrumentele și metodele utilizate;
 - ✓ abordarea adoptată în procesul de rezolvare;
 - ✓ rezultatele obținute și concluziile formulate.
- 5.3. Juriul va evalua prezentările pe baza unui formular de jurizare standardizat, care va include indicatori de apreciere cu grile de punctaj de la 1 la 10, pentru a asigura o evaluare obiectivă și comparabilă.
- 5.4. După finalizarea tuturor prezentărilor, juriul va delibera și va stabili clasamentul echipelor. Finaliștii vor fi anunțați în cadrul evenimentului DATASTORM din 31 octombrie, în timpul sesiunii oficiale de premiere..

Secțiunea VI: Dispoziții finale

- 6.1. Confidențialitate: toți partenerii implicați în concurs – inclusiv instituțiile publice, companiile IT și echipele de studenți – se angajează să păstreze confidențialitatea tuturor datelor și informațiilor cu caracter personal sau profesional puse la dispoziție în cadrul proiectului. Acestea includ, dar nu se limitează la: date despre participanți, soluții tehnice, prototipuri, documente interne, date financiare sau strategii operaționale;
- 6.2. Partenerii vor lua toate măsurile necesare pentru a proteja informațiile legate de drepturile de autor, precum și orice alte informații confidențiale care pot afecta interesele legitime ale ASEM, ale companiilor IT participante sau ale celorlalte entități implicate în proiect;
- 6.3. Dreptul de retragere: Partenerii își rezervă dreptul de a suspenda sau înceta participarea oricărei echipe, care:
- încalcă termenii și condițiile prezentului regulament;
 - manifestă comportamente contrare eticii academice sau profesionale;
 - compromit imaginea sau integritatea instituțiilor partenere;
 - refuză cooperarea sau împiedică buna desfășurare a activităților din cadrul concursului
- 6.4. Ajustări și interpretări: Prezentul regulament poate fi revizuit, completat sau ajustat de către organizatori pe parcursul derulării concursului, în funcție de necesitățile reale ale procesului de implementare. Orice modificare va fi comunicată tuturor părților implicate și va intra în vigoare de la data notificării oficiale.
- 6.5. Aspecte neprevăzute: Situațiile care nu sunt prevăzute explicit în prezentul regulament vor fi soluționate prin consultare între partenerii instituționali, cu respectarea principiilor de echitate, responsabilitate și cooperare.
- 6.6. Intrarea în vigoare: Regulamentul intră în vigoare începând cu luna august 2025, data demarării proiectului, și rămâne valabil pe toată durata desfășurării acestuia, până la finalizarea sa oficială în luna octombrie 2025.