REGULAMENT

privind organizarea și derularea concursului
AI-Powered Business Challenge
din cadrul evenimentului Start Your StartUP

2026

SECȚIUNEA 1. ORGANIZATORI ȘI SCOP

Concursul este organizat de Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București, prin Facultatea de Antreprenoriat, Ingineria și Managementul Afacerilor și Centrul de Afaceri și Antreprenoriat, cu sediul în Splaiul Independenței nr. 313, sector 6, București, în cadrul evenimentului Start Your StartUP.

Concursul urmărește dezvoltarea competențelor antreprenoriale prin construirea unei soluții de business cu ajutorul inteligenței artificiale. Participanții transformă o provocare comună într-un prototip demonstrabil și într-o propunere de business argumentată.

SECȚIUNEA 2. PARTICIPARE ȘI ÎNSCRIERE

Pot participa studenți din instituții de învățământ superior din România, de la licență, masterat sau doctorat, indiferent de specializare. Participarea se poate realiza individual sau în echipe de 2–3 membri. Nu este necesară experiența de programare.

Fiecare echipă desemnează un coordonator, care realizează înscrierea și comunică cu organizatorii. Participantul individual îndeplinește acest rol. O persoană poate participa într-o singură echipă, iar fiecare echipă poate depune un singur proiect. În prezentul regulament, termenul „echipă” include și participantul individual.

Înscrierea se realizează prin formularul anunțat pe startup.upb.ro, în perioada stabilită de organizatori. Se solicită datele de contact și afilierea universitară a membrilor; nu se depune un proiect realizat în avans. Componența se confirmă înainte de începerea probei.

La înscriere, fiecare participant individual sau echipă va încărca un document în format PDF, de maximum o pagină, în care va prezenta propria perspectivă asupra importanței și impactului inteligenței artificiale în construirea și dezvoltarea unei afaceri, cu accent pe experiența practică de utilizare a instrumentelor AI.

Documentul va descrie modul în care participanții au utilizat AI, proiectele sau materialele realizate cu ajutorul acestuia și principalele lecții învățate. Pot fi prezentate aplicații, prototipuri, analize, materiale de promovare sau alte rezultate relevante, inclusiv linkuri către acestea. Pentru exemplele prezentate, se vor preciza contribuția participanților și rolul instrumentelor AI folosite.

Participanții aflați la început pot descrie experimente și proiecte simple sau în curs de dezvoltare. În cazul echipelor, se va depune un singur document, care poate evidenția experiența mai multor membri. Se urmărește prezentarea unei perspective personale susținute de exemple concrete, nu elaborarea unui eseu exclusiv teoretic.

Exemplele prezentate pot proveni din activități anterioare și nu reprezintă proiectul pentru proba de concurs, a cărei temă va fi comunicată la start.

SECȚIUNEA 3. FORMATUL CONCURSULUI

Concursul cuprinde o probă de construcție de 3 ore, urmată de preselecția proiectelor și de o finală cu maximum 10 echipe. Proba și finala se desfășoară fizic la POLITEHNICA București.

Tema, datele de lucru, cerințele și ora-limită de predare se comunică simultan tuturor echipelor, la start. Soluția pentru tema concursului se construiește în cele 3 ore. Participanții pot pregăti anterior conturile și pot exersa instrumentele, fără a realiza în avans proiectul pentru proba de concurs.

SECȚIUNEA 4. UTILIZAREA AI ȘI SPRIJINUL MENTORILOR

Utilizarea AI pentru construirea proiectului este o componentă a concursului. Sunt permise instrumente pentru analiză, programare, prototipare, calcule, texte, imagini și prezentări, inclusiv platforme no-code sau low-code. Aplicația realizată nu trebuie să includă obligatoriu o funcție AI; se evaluează și modul în care AI a fost folosit la dezvoltarea soluției.

Participanții verifică rezultatele generate, calculele și funcțiile aplicației și trebuie să poată explica deciziile luate. Numărul instrumentelor sau existența unui abonament plătit nu aduc puncte în sine. Conturile, licențele și limitele de utilizare se verifică înainte de concurs; eventualele resurse oferite de organizatori se anunță în avans.

În cele 3 ore, echipele pot solicita mentorilor clarificări și feedback pentru business, finanțe, tehnologie și comunicare. Mentorii îndrumă participanții, fără a realiza livrabilele în locul lor. Organizatorii asigură acces echitabil la mentorat și anunță lista mentorilor și modul de organizare a discuțiilor.

SECȚIUNEA 5. LIVRABILE ȘI PREDARE

Până la expirarea celor 3 ore, fiecare echipă predă digital pachetul de mai jos. Se evaluează un prototip și o propunere de business concisă, cu cerințe identice pentru participanții individuali și echipe.

Aplicație web publicată. Prototip accesibil prin link, cu cel puțin o funcție principală testabilă și un parcurs simplu de utilizare. Se urmărește demonstrarea ideii, nu dezvoltarea unui produs complet. Dacă tema cere un formular, se folosesc date de test.

Strategie pe o pagină. Maximum o pagină cu problema, publicul vizat, soluția, modul de atragere a utilizatorilor sau clienților și trei pași de implementare.

Model financiar. Un tabel editabil cu formule, principalele ipoteze, costuri, venituri și rezultatul estimat, într-un singur scenariu de bază. Scenariile suplimentare sunt opționale.

Un material de promovare. O postare sau un afiș cu mesaj, element vizual și îndemn la acțiune pentru publicul ales. Video-ul și oferta pentru parteneri sunt opționale.

Jurnal AI. Maximum o pagină: instrumentele folosite, trei prompturi relevante și un exemplu de rezultat AI verificat și corectat de echipă.

Pitch și demonstrație. O prezentare de maximum 5 slide-uri și linkul prototipului, cu indicații scurte pentru testarea funcției principale. Înregistrarea video de rezervă este opțională.

Informațiile din strategie, modelul financiar și materialul de promovare pot fi reutilizate în pitch. Livrabilele opționale nu aduc puncte suplimentare în sine. Formatele, limitele de dimensiune și spațiul de predare se comunică înaintea probei. Se evaluează versiunea predată la termen; modificările ulterioare ale proiectului nu sunt luate în calcul. Lipsa unui livrabil se reflectă în punctajul criteriului aferent.

Participanții folosesc date fictive pentru testare. Problemele tehnice se semnalează imediat. Dacă o defecțiune a infrastructurii organizatorilor afectează proba, comisia stabilește și comunică o soluție echitabilă, consemnată în procesul-verbal.

SECȚIUNEA 6. EVALUARE ȘI FINALĂ

Preselecția este realizată de o comisie desemnată de organizatori, cu sprijinul AI, pe aceeași grilă pentru toate proiectele. AI furnizează o evaluare orientativă; comisia verifică rezultatele, dovezile de funcționare și eventualele neconcordanțe și aprobă punctajele și lista finaliștilor. Decizia nu este exclusiv automatizată.

Grila de preselecție	**Puncte**
Aplicație și experiența utilizatorului	35
Strategie și model financiar	25
Utilizarea critică a AI	15
Material de promovare	15
Pitch predat	10
Total	**100**

Se califică primele 10 echipe în ordinea punctajului, cu minimum 60 de puncte. Dacă sunt mai puține proiecte eligibile, finala se desfășoară cu acestea. La egalitate, departajarea se face prin punctajul pentru aplicație, apoi prin cel pentru strategie și model financiar, apoi prin cel pentru utilizarea critică a AI. O egalitate rămasă se soluționează prin reevaluare argumentată de comisie.

Lista finaliștilor se publică pe startup.upb.ro, iar coordonatorii sunt informați de organizatori la posturile de lucru. În finală, fiecare echipă are maximum 3 minute pentru pitch și demonstrație și 2 minute pentru întrebările juriului.

Juriul final este format din 5 reprezentanți ai mediului de business.

Grila finalei	**Puncte**
Aplicație și demonstrație	30
Strategie și model financiar	30
Utilizarea și înțelegerea AI	20
Prezentare și răspunsuri	20
Total	**100**

Punctajul final este media punctajelor acordate de jurați. Punctajul preselecției nu se cumulează cu cel al finalei. Egalitățile se soluționează prin punctajul pentru aplicație, apoi pentru strategie și model financiar și apoi pentru utilizarea AI; dacă egalitatea persistă, juriul decide prin deliberare motivată.

SECȚIUNEA 7. INTEGRITATE ȘI CONTESTAȚII

Proiectul trebuie să fie realizat de participanții înscriși. Sunt interzise plagiatul, prezentarea unor rezultate sau funcții inexistente, realizarea livrabilelor de persoane din afara echipei și intervențiile în evaluarea altor proiecte. Resursele externe și șabloanele folosite se declară în jurnalul AI, cu respectarea licențelor și a drepturilor terților.

Comisia poate solicita explicații și dovezi. Abaterile care influențează punctajul pot conduce la corectarea acestuia sau la descalificare, prin decizie motivată, după oferirea posibilității echipei de a prezenta clarificări. O problemă de format sau o defecțiune tehnică nu atrage automat descalificarea.

Contestațiile privind erori de calcul, aplicarea grilei sau respectarea procedurii se transmit în maximum 24 de ore de la comunicarea punctajelor, la adresa oficială indicată în anunțul concursului. Sunt analizate de persoane care nu au evaluat proiectul contestat, cu răspuns motivat în maximum 24 de ore. Lista finaliștilor și clasamentul se definitivează după soluționarea contestațiilor; finala se programează cu respectarea acestui interval.

SECȚIUNEA 8. PREMII ȘI DREPTURILE ASUPRA PROIECTELOR

Se acordă premii pentru locurile I, II și III. Natura și valoarea premiilor, precum și modul de acordare în cazul echipelor se anunță înaintea înscrierilor. Organizatorii pot acorda premii speciale, fără modificarea clasamentului general.

Participarea nu presupune transferul drepturilor asupra proiectului către organizatori. Drepturile asupra materialelor realizate și obligațiile față de terți se stabilesc potrivit legislației și licențelor aplicabile. Organizatorii pot prezenta denumirea și un rezumat al proiectului în comunicarea rezultatelor, cu atribuirea autorilor; alte utilizări ale materialelor se stabilesc separat.

SECȚIUNEA 9. DATE PERSONALE ȘI COMUNICARE

POLITEHNICA București prelucrează datele necesare înscrierii, verificării eligibilității, comunicării, evaluării și premierii, în conformitate cu Regulamentul (UE) 2016/679 și Legea nr. 190/2018. Rezultatele se publică prin codul unic al echipei, comunicat la înscriere.

Înainte de înscriere, organizatorii pun la dispoziție nota de informare cu scopurile și temeiurile prelucrării, destinatarii, durata păstrării, drepturile participanților și contactul responsabilului cu protecția datelor. Pentru evaluarea asistată de AI se folosesc codurile echipelor și se elimină datele personale care nu sunt necesare evaluării.

Participarea nu constituie acord pentru marketing. Comunicările opționale și folosirea portretelor sau a înregistrărilor individuale în promovare se gestionează separat, conform notei de informare. Echipele nu introduc în instrumentele AI date personale reale, informații confidențiale sau materiale pentru care nu au drept de utilizare.

SECȚIUNEA 10. CALENDAR ȘI DISPOZIȚII FINALE

Regulamentul și calendarul se publică pe startup.upb.ro înaintea înscrierilor.

Dată desfășurare concurs:

Secțiune concurs AI-Powered Business Challenge	Data	Ora începere concurs
Secțiunea Studenți	20 noiembrie 2026	Ora 11:00
Secțiunea Elevi	21 noiembrie 2026	Ora 10:00

Înscrierea presupune acceptarea regulilor. Clarificările se comunică tuturor participanților; eventualele modificări se publică în avans, fără a afecta retroactiv condițiile de participare sau evaluarea. Adresa pentru întrebări și contestații: razvan.dobrescu@upb.ro / nicoleta.orb@upb.ro .