

Regulamin „Budujemy Zespół Szkół w Minecrafcie”

§1. Informacje Ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół w Łobżenicy zwany dalej organizatorem.
2. Uczestnikiem konkursu może być każdy uczeń szkoły ponadpodstawowej w Zespole Szkół w Łobżenicy.
3. Każda osoba uczestnicząca, która podejmuje się startu w niniejszym konkursie, zobowiązuje się do zachowania oryginalności swojej pracy oraz działania jedynie w obrębie swojej drużyny.
5. Plany szkoły dostępne są w załączniku do niniejszego regulaminu.

§2. Przedmiot konkursu i zasady oceniania

1. Przedmiotem konkursu jest odwzorowanie przez każdą z drużyn siedziby szkoły Zespołu Szkół w Łobżenicy w grze Minecraft oraz stworzenie projektu zagospodarowania terenu zielonego wokół szkoły.
2. Celem konkursu jest:
 - a. nauka pracy projektowej
 - b. rozwijanie kreatywności
 - c. zachęcenie do nieszablonowego myślenia
 - d. polepszenie myślenia przestrzennego
 - e. doskonalenie umiejętności składania i obrabiania filmów
 - f. przełamanie bariery wystąpień publicznych
3. Każda zbudowana siedziba, będzie oceniana przez każdego z członków Komisji Konkursowej na podstawie dwóch kryteriów.

Kryterium pierwsze (maksymalnie 10 punktów):

 - poziom odwzorowania szkoły, zgodnie z załączonymi planami,
 - dokładność techniczna oraz zachowanie wymaganych wymiarów, podanych przez organizatorów.

Kryterium drugie (maksymalnie 10 punktów):

- pomysłowość i kreatywność
- czasochłonność
- zgodność z tematem pracy

§3. Zgłoszenie do konkursu i jego przebieg

1. Konkurs rozpocznie się 1.02.2024 r.
2. Termin oddawania prac w formie wideo z lektorem (obraz z gry + lektor lub napisy) do 29.02.2024 r. Prace wysłane po tym terminie nie będą przyjmowane.
3. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie szkoły i w mediach społecznościowych najpóźniej do 15.03.2024 r.
4. W konkursie mogą uczestniczyć uczniowie ze szkoły w grupach maksymalnie 3-osobowych.
5. Uczniowie w grupie mogą być z różnych klas.
6. Każdy uczeń może być tylko w jednej grupie.
7. Prace konkursowe muszą być pracami własnymi, nigdzie wcześniej niepublikowanymi, ani nieprzedstawianymi na innych konkursach.

8. Udział w konkursie jest bezpłatny.
9. Każdy uczeń zezwala na umieszczenie jego filmu na kanale YouTube szkoły oraz wstawienie filmu na stronie szkoły.
10. Wymogi formalne:
 - a. Każda drużyna zgłasza się do konkursu za pomocą formularza w terminie podanym w regulaminie.
 - b. Zadaniem drużyny jest stworzenie szkoły w grze Minecraft i zaprezentowanie jej w formie filmu video wraz z lektorem (ewentualnie z napisami), który będzie opisywał poszczególne pomieszczenia, przedmioty i inne elementy.
 - c. Drużyna przesyła nagranie na adres e-mail: kazew@poczta.onet.pl w terminie określonym w regulaminie (29 luty 2024 r.), a wypełniony Załącznik nr 1 do Regulaminu dostarcza do nauczyciela informatyki.
11. Serwer Minecraft uczniowie tworzą samodzielnie. Organizator konkursu nie odpowiada za zabezpieczenie serwera i jego stworzenie.
12. Zgłoszenie do konkursu w terminie do 10 lutego 2024 r., po tym terminie nie będzie takiej możliwości. W formularzu podajemy nazwę drużyny, imię i nazwisko, e-mail każdego uczestnika i klasę.
13. Praca powinna zostać wykonana w oryginalnej i niemodyfikowanej wersji Minecraft. Nie można stosować dodatkowych modów, pluginów itd.
14. Budowla powinna cechować się jak najwyższym poziomem odzwierciedlenia oryginału.
15. Każdy Uczestnik lub grupa biorąca udział w Konkursie może zgłosić tylko jeden projekt.
16. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik potwierdza, że praca zgłoszona do Konkursu została wykonana osobiście i nie narusza praw autorskich osób trzecich.
17. Uczestnik przystępując do Konkursu zgadza się na publikację pracy na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych Organizatora.
18. Po wysłaniu pracy do Konkursu Uczestnik nie ma możliwości dokonywania zmian w zgłoszonym projekcie.
19. Nieprawidłowo przesłane pliki nie będą podlegać ocenie Komisji Konkursowej.
20. Prace złożone po terminie nie biorą udziału w Konkursie.

§4. Rozstrzygnięcie konkursu

1. Prace zostaną ocenione przez Komisję Konkursową
2. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone do dnia 05.03.2024 r.
3. Najlepsze drużyny zostaną nagrodzone.
4. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne.
4. Komisja Konkursowa ma prawo podjąć decyzję o przedłużeniu czasu trwania Konkursu i zmianie terminu ogłoszenia wyników.

§5. Nagrody

Organizator przyzna nagrody autorom najlepszych prac, w każdej z kategorii wiekowej:

1. W konkursie będą 3 kategorie:
 - a) liceum
 - b) szkoła branżowa
 - c) mieszana

2. Wszyscy uczniowie otrzymają pamiątkowy dyplom, potwierdzający udział w konkursie oraz częściową ocenę celującą z informatyki.
3. Organizator dodatkowo może rozdać inne nagrody, np. nagroda publiczności.
4. Uprawnienie do nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią. Nagród nie można wymienić na ekwiwalent pieniężny.

§6. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany regulaminu w trakcie trwania konkursu oraz odwołanie konkursu bez podania przyczyny.
2. Osobą kontaktową w sprawie konkursu jest p. Katarzyna Kaczmarek. Wszelkie pytania należy kierować na adres mailowy: kazew@poczta.onet.pl
3. Nadesłanie prac na Konkurs jest jednoznaczne z akceptacją warunków niniejszego regulaminu.
4. W sprawach, nieuregulowanych powyższymi zapisami – rozstrzyga Komisja konkursowa.
5. Organizator konkursu nie ponosi odpowiedzialności za konsekwencje podania w zgłoszeniu, przez Uczestników Konkursu nieprawidłowych danych, jak również za nieprawidłowości i opóźnienia związane z nieprawidłowym działaniem serwerów lub poczty elektronicznej.
6. Udział w Konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem przez Uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatora ich danych osobowych na potrzeby Konkursu.
7. Organizator konkursu nie ponosi odpowiedzialności wobec osób trzecich za naruszanie praw Autorskich w treści prac doręczonych Organizatorowi konkursu.
8. W sprawach nieunormowanych w niniejszym regulaminie, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego oraz innych przepisów powszechnie obowiązujących.
9. Organizator może zdyskwalifikować drużynę w przypadku niestosowania się przez nią niniejszego regulaminu.
10. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na jego postanowienia. Przystępując do Konkursu Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania postanowień Regulaminu. Naruszenie przez Uczestnika tego zobowiązania stanowi podstawę do odmowy wydania nagrody.
11. Prawny opiekun Uczestnika wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na potrzeby realizacji Konkursu. Organizator oświadcza, że dane osobowe zbierane i przetwarzane przez Organizatora jako administratora danych osobowych będą wykorzystywane wyłącznie w ramach i na potrzeby przeprowadzenia Konkursu.
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek problemy techniczne, które uniemożliwiają prawidłową realizację Konkursu.

Załącznik nr 1 do Regulaminu

ZGODA RODZICA (OPIEKUNA PRAWNEGO) NA UDZIAŁ UCZNIA
W KONKURSIE
„Budujemy Zespół Szkół w Minecrafcie”

I. Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka

.....
(imię, nazwisko, klasa, szkoła)
w Konkursie.

II. Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora Konkursu danych osobowych mojego dziecka (imienia, nazwiska, i miejscowości zamieszkania) w celach wynikających z organizacji konkursu zgodnie z obowiązującym prawem.

III. Ponadto wyrażam zgodę na wielokrotne, nieodpłatne publikowanie wykonanego przez moje dziecko projektu konkursowego na stronie internetowej Organizatora Konkursu oraz w innych formach utrwałeni.

.....
Miejscowość i data

.....
Podpis rodzica (opiekuna prawnego) uczestnika Konkursu