



**Zespół Szkół nr 2**  
**im. Księcia Pawła Karola Sanguszki**  
ul. Chopina 6  
21-100 Lubartów

tel. (81) 8550110  
fax. (81) 8552770  
[www.zs2.lubartow.pl](http://www.zs2.lubartow.pl)  
e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

---

## **Regulamin Konkursu Informatycznego „CHOPIN IT”**

1. Konkurs "CHOPIN IT" przeznaczony jest dla uczniów szkół ponadpodstawowych z terenu powiatu lubartowskiego.
2. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Nr 2 im. Księcia Pawła Karola Sanguszki w Lubartowie.
3. Celem konkursu jest:
  - rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych uczniów szkół ponadpodstawowych,
  - wdrażanie uczniów do samokształcenia,
  - pobudzanie twórczego myślenia i stosowania wiedzy w praktycznym działaniu,
  - inicjowanie i propagowanie działań na rzecz bezpiecznego dostępu młodzieży do zasobów internetowych – cyberbezpieczeństwa,
  - wyłonienie i promowanie uczniów o najwyższym poziomie wiedzy i umiejętności informatycznych w społeczności lokalnej,
  - integrowanie środowisk edukacyjnych powiatu lubartowskiego.
4. Konkurs jest jednoetapowy. Polega na przygotowaniu przez uczniów jednej z prac.
  - 4.1. Logo dla Technikum Zawodowego nr 2 w Lubartowie, kształcącego w zawodzie technik informatyk. Stosując się do wytycznych zamieszczonych poniżej.
    - a. Logo należy wykonać w dowolnym programie do grafiki rastrowej lub wektorowej (nie można używać programów online).
    - b. Logo musi być skalowalne bez utraty jakości (zmiana rozmiaru nie może wpływać na jakość odbioru logo).
    - c. W przypadku korzystania z programów do grafiki rastrowej rozdzielczość logo musi wynosić co najmniej 300 dpi.
    - d. W logo należy zawrzeć hasło: TZ nr 2 w Lubartowie.
    - e. Logo musi zawierać samodzielnie stworzoną grafikę, która będzie nawiązywała do charakteru naszej szkoły (nie można używać gotowej grafiki).
    - f. W tworzeniu logo należy przestrzegać poniższych zasad:
      - innowacyjny pomysł,
      - spójna całość – grafika + tekst,
      - prostota,
      - max. 3 główne kolory,
      - max. 2 kroje czcionki.
    - g. Na mail konkursowy należy odesłać dwa pliki: jeden w programie edycyjnym oraz drugi w formacie .pdf, zawierające nazwisko i imię uczestnika (nazwy plików: logotz2\_nazwisko\_imię).
  - 4.2. Edukacyjny program użytkowy – gra edukacyjna na temat cyberbezpieczeństwa. Należy wykonać uwzględniając poniższe wytyczne.
    - a. Edukacyjny program użytkowy może być wykonany w dowolnym edytorze kodów źródłowych lub dowolnym środowisku programistycznym.
    - b. Do tworzenia edukacyjnego programu użytkowego należy wykorzystać HTML5, CSS3, JavaScript lub PHP, opcjonalnie SQL/MySQL do obsługi baz danych.
    - c. Strona główna edukacyjnego programu użytkowego musi nosić nazwę index.



**Zespół Szkół nr 2**  
**im. Księcia Pawła Karola Sanguszki**  
ul. Chopina 6  
21-100 Lubartów

tel. (81) 8550110

fax. (81) 8552770

[www.zs2.lubartow.pl](http://www.zs2.lubartow.pl)

e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

- 
- d. Sposób wysyłki edukacyjnego programu użytkowego.
- Pliki edukacyjnego programu użytkowego należy spakować (cały katalog plików, ze wszystkimi podkatalogami) przy użyciu np. darmowej wersji WinRAR.
  - Spakowany plik należy podpisać swoim imieniem i nazwiskiem (nazwa pliku: program\_nazwisko\_imię - nazwisko i imię uczestnika konkursu).
  - Spakowany plik należy umieścić na: <https://megawrzuta.pl/>
  - Wygenerowany link należy przesłać na e-mail konkursowy: [zs2.konkursinformatyczny@gmail.com](mailto:zs2.konkursinformatyczny@gmail.com)
  - Prosimy o korzystanie z e-maili imiennych oraz podanie w treści e-maila swoich danych osobowych i danych szkoły.
5. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne.
6. Uczniowie chętni do wzięcia udziału w konkursie wykonują samodzielnie pracę i wysyłają ją wraz z formularzem zgłoszeniowym oraz stosownymi oświadczeniami (Załącznik nr 1) do dnia 15 stycznia 2023 roku drogą elektroniczną na adres e-mail: [zs2.konkursinformatyczny@gmail.com](mailto:zs2.konkursinformatyczny@gmail.com). Zgłoszenie do konkursu powinno zawierać następujące informacje: nazwa szkoły, adres szkoły, imię i nazwisko nauczyciela informatyki, pod okiem którego uczestnik wykonał pracę, imię i nazwisko ucznia przystępującego do konkursu, wskazanie wybranej opcji pracy konkursowej.
7. Pełnoletni uczestnicy konkursu oraz opiekunowie prawni niepełnoletnich uczestników wypełniają i podpisują następujące dokumenty, tym samym wyrażając zgodę na publikację danych osobowych i wizerunku w mediach lokalnych oraz na stronach internetowych do celów promocyjnych oraz reklamowych (Załącznik nr 1):
- ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH i WIZERUNKU UCZESTNIKA KONKURSU,
  - KLAUZULA INFORMACYJNA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH.
- Zdjęcia lub skany wypełnionych i podpisanych dokumentów należy dołączyć do formularza i wykonanej pracy.
8. Nadesłane prace ocenia komisja konkursowa w składzie:
- mgr inż. Sylwia Gawęł – przewodniczący,
  - mgr inż. Joanna Skomorowska – członek,
  - mgr inż. Elżbieta Puskarska – członek,
  - mgr inż. Anna Heck – członek.
9. Komisja konkursowa dokona oceny prac wg następujących kryteriów:
- powiązanie tematu pracy z wytycznymi zawartymi w regulaminie,
  - walory edukacyjne,
  - oryginalność pomysłu,
  - czytelność oraz estetyka wykonania,
  - spełnienie wymagań technicznych,
  - poprawność działania programu,
  - przygotowanie pracy z poszanowaniem prawa autorskiego.
10. Uroczyste zakończenie konkursu, na którym zostaną ogłoszone wyniki oraz wręczone dyplomy i nagrody, odbędzie się 31 stycznia 2023 roku.



**Zespół Szkół nr 2**  
**im. Księcia Pawła Karola Sanguszki**  
ul. Chopina 6  
21-100 Lubartów

tel. (81) 8550110

fax. (81) 8552770

[www.zs2.lubartow.pl](http://www.zs2.lubartow.pl)

e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

- 
11. Uczniowie wysyłający prace do oceny Jury równocześnie udzielają Organizatorom licencji na przechowywanie materiałów z nią związanych i wykorzystywanie ich w celach związanych z ich oceną i promocją Konkursu w materiałach Organizatora oraz w mediach elektronicznych i papierowych.
  12. Uczestników oraz organizatorów Konkursu obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.1994 Nr 24 poz. 83 z późn. zmianami).
  13. Organizator informuje, iż będzie wykonywał dokumentację fotograficzną i multimedialną uroczystego podsumowania konkursu, w tym ogłoszenia wyników i rozdania nagród. Dokumentacja będzie wykorzystywana bez ograniczeń czasowych i terytorialnych w kontekście dokumentalnym, informacyjnym oraz promocyjnym Konkursu. Najlepsze prace konkursowe również mogą być wykorzystywane w tym celu.
  14. Zgłoszenie do konkursu jest traktowane jako akceptacja niniejszego regulaminu.
  15. Postanowienia końcowe.
    - Decyzje komisji konkursowej są ostateczne.
    - Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikowania i odtwarzania zwycięskich prac.
    - Nadesłane prace nie podlegają zwrotowi.