



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

e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

Regulamin Konkursu Informatycznego „CHOPIN IT”

1. Konkurs "CHOPIN IT" przeznaczony jest dla uczniów szkół ponadpodstawowych z terenu województwa lubelskiego.
2. Organizatorem konkursu jest Technikum Zawodowe nr 2 w Zespole 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,
 - wyłonienie i promowanie uczniów o najwyższym poziomie wiedzy i umiejętności informatycznych w społeczności lokalnej,
 - integrowanie środowisk edukacyjnych województwa lubelskiego.
4. Konkurs jest jednoetapowy na temat: **postacie z gier komputerowych i filmów animowanych**.
5. Konkurs polega na przygotowaniu przez uczniów **jednej** z poniższych prac:
 - 5.1. **GRAFIKA RASTROWA** - tło do wideokonferencji. Wykonanie grafiki według wytycznych zamieszczonych poniżej:
 - a. tło ma być wykonane w dowolnym programie do grafiki rastrowej,
 - b. nie powinno zawierać gotowych elementów graficznych, ewentualnie grafikę swojego autorstwa,
 - c. tło powinno być wykonane w trybie kolorów RGB,
 - d. tło powinno być wykonane w proporcji 16:9,
 - e. tło powinno być zapisane w rozdzielczości 1920x1080,
 - f. plik powinien zawierać tło zgodne z tematyką konkursu - inspiracją ma być motyw postaci z gry komputerowej lub filmu animowanego,
 - g. plik powinien być wyeksportowany do pliku .pdf lub .png + wersja robocza (wszystkie pliki podpisane imieniem i nazwiskiem + dopisek "CHOPIN IT"),
 - h. plik powinien w prawym dolnym rogu zawierać znak wodny (imię i nazwisko autora) nie przeszkadzający w odbiorze pracy,
 - i. w temacie maila należy wpisać kategorię czyli TŁO;
 - 5.2. **MODELOWANIE 3D + ANIMACJA**. Należy wykonać model 3D i animację, uwzględniając poniższe wytyczne:
 - a. należy stworzyć postać abstrakcyjną (model postaci można odtworzyć z dostępnej gry komputerowej lub filmu animowanego), postać może być również wytworem wyobraźni użytkownika,
 - b. postać należy poddać dowolnej animacji (animacja ruchowa),
 - c. mile widziana wykonana własna sceneria (wystarczy nałożone tło, dostępne w programie),
 - d. można skorzystać z dowolnego oprogramowania do modelowania 3D (np. Blender),
 - e. animację postaci należy wyeksportować do pliku wideo i umieścić na dowolnej stronie (np. YouTube),
 - f. do udziału w konkursie należy przesłać link do filmu + plik w programie (edycyjny) - animacja musi posiadać w nazwie: imię, nazwisko + dopisek "CHOPIN IT",
 - g. w temacie maila należy wpisać kategorię czyli ANIMACJA;



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

e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

5.3. PROGRAMOWANIE - APLIKACJA EDUKACYJNA. Wykonanie dowolnej gry edukacyjnej, stosując się do wytycznych:

- a. należy stworzyć aplikację edukacyjną, która dotyczyłaby wybranego materiału z dowolnego przedmiotu szkolnego (np. biologia/edb - piramida żywienia, matematyka - kalkulator, biologia - kalkulator BMI),
- b. aplikacja może być napisana w dowolnym języku programowania m.in. Python, C++, Java, HTML5, CSS3, Javascript, PHP itd.,
- c. biblioteki (opcjonalne),
- d. obsługę i całą funkcjonalność aplikacji należy pokazać nagrywając film,
- e. link do filmu np. na youtube.pl oraz katalog z plikami edycyjnymi należy przesłać na maila konkursowego. Katalog główny należy zatytułować: imię, nazwisko + dopisek "CHOPIN IT",
- f. w temacie maila należy wpisać kategorię czyli APLIKACJA.

6. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne.

7. Uczniowie chętni do wzięcia udziału w konkursie wykonują samodzielnie pracę i wysyłają ją wraz z formularzem zgłoszeniowym (Załącznik nr 1) oraz stosownymi oświadczeniami (Załącznik nr 2) do dnia **22 grudnia 2023 r.** drogą elektroniczną na adres e-mail: 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.

8. 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 2):

8.1. ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH i WIZERUNKU UCZESTNIKA KONKURSU,

8.2. KLAUZULA INFORMACYJNA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH. Zdjęcia lub skany wypełnionych i podpisanych dokumentów należy dołączyć do formularza i wykonanej pracy.

9. 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,
- mgr inż. Mateusz Adamczyk – członek.

10. 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.



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

e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

-
11. Wyniki Konkursu ogłoszone zostaną **15 stycznia 2024 r.** na stronie szkoły ZS2 w Lubartowie oraz na fanpage'u Konkursu. Szkoły, z których uczniowie zostaną nagrodzeni, będą poinformowane o wynikach konkursu elektronicznie.
 12. Uroczyste wręczenie nagród i dyplomów odbędzie się **24 stycznia 2024 r.** w siedzibie Zespołu Szkół nr 2 w Lubartowie, ul. Chopina 6.
 13. 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.
 14. Uczestników oraz organizatorów Konkursu obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.1994 Nr 24 poz. 83 z późn. zm.).
 15. 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.
 16. Zgłoszenie do konkursu jest traktowane jako akceptacja niniejszego regulaminu.
 17. Postanowienia końcowe:
 - Decyzje komisji konkursowej są ostateczne.
 - Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikowania i odtwarzania zwycięskich prac.
 - Nadesłane prace nie podlegają zwrotowi.