

# Regulamin konkursu „Uczniowie - Uczniom 2023”

## §1. Organizator i cel konkursu „Uczniowie - Uczniom 2023”

1. Organizatorem konkursu „Uczniowie -Uczniom 2023”, zwanego dalej “Konkursem” jest Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki Uniwersytetu Gdańskiego z siedzibą przy ul. Wita Stwosza 57 w Gdańsku, zwany dalej “Organizatorem”.
2. Podstawowym celem Konkursu jest propagowanie nauk matematycznych, fizycznych i informatycznych, czyli dyscyplin uprawianych na Wydziale Matematyki, Fizyki i Informatyki Uniwersytetu Gdańskiego.

## §2. Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Do konkursu może zgłosić się uczeń lub grupa uczniów tylko za pośrednictwem nauczyciela.
2. W konkursie mogą brać udział osoby w wieku 14-20 lat, będące uczniami szkół ponadpodstawowych.

## §3. Zasady Konkursu

1. Konkurs dotyczy wykonania pomocy dydaktycznej (aplikacji/gry edukacyjnej itp.) wspomagającej naukę matematyki, fizyki lub informatyki.
2. Aplikacja/gra edukacyjna przeznaczona ma być dla uczniów szkół podstawowych lub uczniów szkół ponadpodstawowych zainteresowanych przedmiotami ścisłymi, w szczególności matematyką, fizyką i informatyką do wykorzystania na regularnych zajęciach lub tylko dla zainteresowanych.
3. Konkurs składa się z trzech etapów:
  - **Etap I** (Zgłoszenie) – w terminie do 15.09.2023 r. nauczyciel przesyła drogą elektroniczną opis pracy konkursowej wypełniając formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie *lubie-nauke.mfi.ug.edu.pl*. Dnia 20.09.2023 r. na stronie *lubie-nauke.mfi.ug.edu.pl* opublikowana zostanie lista zespołów zakwalifikowanych do etapu II. Lista zespołów wybrana zostanie przez Organizatora.
  - **Etap II** (Eliminacje) – w terminie od 21.09.2023 r. do 22.10.2023 r. zespoły, które zakwalifikowały się do etapu II, przesyłają Organizatorowi, za pośrednictwem odpowiedniego formularza dostępnego na stronie *lubie-nauke.mfi.ug.edu.pl* prace konkursowe w swej ostatecznej formie (zgodnej z wymaganiami opisanymi w punktach 4 oraz 5 niniejszego paragrafu). Dnia 25.10.2023 r. Organizator ogłosi na stronie Konkursu listę zespołów, które zakwalifikowały się do dalszego etapu.

- **Etap III (Finał)** – dnia 6.11.2023 r. zespoły, które zakwalifikowały się do III etapu, prezentują swoje prace przed komisją konkursową. Każda prezentacja powinna trwać nie więcej niż 15 minut. Po prezentacji komisja może zadawać każdemu z zespołów pytania. Etap kończy się wyłonieniem laureatów konkursu.
- 4. Wykazy wymaganych dokumentów koniecznych do przesłania w ramach każdego z powyższych etapów Konkursu, jak również obowiązujące terminy ich dostarczenia znajdują się na *lubie-nauke.mfi.ug.edu.pl* w zakładce: "Opis konkursu".
- 5. Praca konkursowa przysyłana na etap II Konkursu powinna składać się z:
  - Gotowej aplikacji/gry edukacyjnej
  - Specyfikacji minimalnych wymagań sprzętowych
  - Odpowiednich kodów źródłowych
  - Pełen opis aplikacji/gry edukacyjnej (w postaci pisemnej instrukcji pdf uzupełnionej ewentualnie o nagrany filmik z przykładowego przebiegu gry.)
- 6. W przypadku, gdy gra edukacyjna/aplikacja wymaga instalacji należy dołączyć instrukcję instalacji i użytkowania. Wybrana technologia musi gwarantować możliwość uruchomienia rozwiązania w typowym środowisku pracy opartym o Microsoft Windows lub Linux.
- 7. W żadnym wypadku wielkość przesłanych materiałów nie może przekraczać 64 MB.
- 8. Każdy zespół może zgłosić do Konkursu jedną lub więcej prac. Prace nie mogą być uprzednio opublikowane i do każdej z nich członkowie zespołu zgłaszającego muszą posiadać wyłączne i nieograniczone prawa.
- 9. Członkowie zespołu biorącego udział w konkursie, poprzez nadesłanie pracy do konkursu równocześnie oświadczają, że:
  - posiadają autorskie prawa majątkowe do nadesłanej pracy, które nie są ograniczone na rzecz osób trzecich oraz posiadają zgodę na wykorzystanie i przetwarzanie wizerunku osób i miejsc pokazanych w pracy;
  - muzyka i efekty dźwiękowe wykorzystane w pracy (o ile takie elementy występują) nie naruszają praw osób trzecich
    - i. w przypadku wykorzystania muzyki komercyjnej należy dołączyć potwierdzenie uiszczenia opłaty licencyjnej,
    - ii. w przypadku wykorzystania muzyki udostępnionej bezpłatnie w Internecie należy dołączyć informację o licencji, na której utwór został udostępniony wraz z dokładnym linkiem do danego utworu,
  - materiały wideo, zdjęcia i inne elementy graficzne wykorzystane w pracy (o ile takie elementy występują) nie naruszają praw osób trzecich.
    - i. w przypadku wykorzystania komercyjnych materiałów graficznych należy dołączyć potwierdzenie uiszczenia opłaty licencyjnej,
    - ii. w przypadku wykorzystania materiałów graficznych udostępnionych bezpłatnie w Internecie należy dołączyć informację o licencji, na której utwór został udostępniony wraz z dokładnym linkiem do danego utworu,
  - ponoszą całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku z pracą

konkursową i zawartych w niej treściach oraz za ewentualne naruszenie praw osób trzecich;

- wyrażają zgodę na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora nadesłanej pracy w dowolnym czasie, miejscu i formie jak również zobowiązują się do modyfikacji pracy w stopniu, jaki Organizator uzna za stosowny i wskazany do prawidłowej realizacji założeń Konkursu, ze szczególnym uwzględnieniem konieczności dostosowania pracy do wymogów, jakie muszą być spełnione przy jej publikacji na stronie internetowej Organizatora;
- akceptują niniejszy regulamin;
- wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych do celów związanych z przebiegiem tego konkursu oraz późniejszą publikacją prac zgodnie z ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz.U.Nr.133 pozycja 883).

10. Z chwilą przekazania zgłoszonych prac, Organizator nabywa nieodpłatnie, nieograniczoną w czasie i przestrzeni licencję niewyłączną, upoważniającą Organizatora do nieodpłatnego korzystania z majątkowych praw autorskich do pracy konkursowej na następujących polach eksploatacji:

- w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie kopii utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
- w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w punkcie poprzedzającym – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, a także rozpowszechnianie poprzez umieszczenie na stronie internetowej;
- wprowadzanie do pamięci komputera, dowolne przetwarzanie w jego pamięci;

11. Udzielenie licencji, o której mowa w ust. 10 obejmuje uprawnienie do udzielania dalszych licencji przez Organizatora, w zakresie pól eksploatacji wskazanych w ust. 10.

#### **§4. Zasady oceniania i nagrody**

1. Opisy prac nadesłane w etapie I jak i prace nadesłane w etapie II ocenia Organizator. W pozostałych etapach prace oceniane są przez komisję konkursową składającą się z 5-6 osób reprezentujących Organizatora, która zostanie powołana przez Dziekana Wydziału Matematyki, Fizyki i Informatyki na potrzeby oceny zgłoszonych prac spośród pracowników Organizatora.
2. Organizator oraz komisja konkursowa w ocenie prac konkursowych kieruje się w szczególności następującymi kryteriami:
  - pomysłowością w wykorzystaniu matematyki, fizyki i/lub informatyki
  - oryginalnością pomysłu
  - atrakcyjnością aplikacji/gry edukacyjnej
3. Nagrody w konkursie:
  - Nagroda główna — nagroda rzeczowa o wartości co najmniej 800 zł,

- II miejsce — nagroda rzeczowa o wartości co najmniej 600 zł,
  - III miejsce — nagroda rzeczowa o wartości co najmniej 400 zł.
4. Wysokość nagród może ulec zwiększeniu.
  5. Organizator zastrzega sobie prawo do unieważnienia Konkursu lub zmiany liczby i wysokości przyznawanych nagród w przypadku niezadowalającego poziomu prac konkursowych.
  6. Decyzje Organizatora i komisji konkursowej w sprawie oceny prac są ostateczne i niepodważalne.

#### **§5. Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie Konkursu, których nie był w stanie przewidzieć, lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, w tym siły wyższej.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji prac o treści powszechnie uznawanej za obraźliwe, naruszające prawa osób trzecich lub prawo polskie, zawierających treści pornograficzne lub w sposób oczywisty godzące w uczucia religijne. Decyzja o usunięciu takich treści jest niepodważalna, ostateczna i równoznaczna z wykluczeniem z Konkursu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego regulaminu w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na organizowanie Konkursu.
4. Konkurs nie podlega przepisom ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (Dz. U. z 2004 roku Nr 4, poz. 27 z późn. zm.).