



Szczecin



Konkurs „ GAME MASTER” do wygrania „XBOX” i konsole Android!

Konkurs dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych ze Szczecina! Nie czekaj, zgłoś się już teraz!

Gmina Miasto Szczecin i Technopark Pomerania ogłaszają konkurs dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych ze Szczecina na napisanie komputerowej gry edukacyjnej na temat szeroko rozumianego bezpieczeństwa. Do wyboru dowolne techniki komputerowe wykorzystujące programy takie jak np. FLASH, JAVA, C++ lub inne. Rozpoczęcie konkursu 24 luty 2014 r. , zakończenie 9 maja 2014r. Szczegóły konkursu na: www.technopark-pomerania.pl/pl/gm/rejestracja .

§ 1. Informacje ogólne

1. Organizatorami konkursu „**Game Master**” („Konkurs”) są: Gmina Miasto Szczecin i Szczeciński Park Naukowo-Technologiczny Sp. z o.o. działający pod marką Technopark Pomerania.
2. Przedmiotem konkursu jest napisanie komputerowej gry edukacyjnej na temat szeroko rozumianego bezpieczeństwa.
3. Celem konkursu jest popularyzacja branży IT oraz zasad bezpieczeństwa wśród młodzieży szkolnej.
4. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych funkcjonujących na terenie Gminy Miasta Szczecin („Uczestnicy”).
5. W ramach konkursu mogą uczestniczyć partnerzy wspierający, z którymi zawierane będą odrębne umowy.

§ 2. Zasady organizacyjne konkursu

1. Niezbędnym warunkiem uczestnictwa w konkursie jest rejestracja poprzez stronę internetową Organizatora Szczecińskiego Parku Naukowo-Technologicznego Sp. z o.o. www.technopark-pomerania.pl/pl/gm/rejestracja.
2. Praca konkursowa wykonana będzie w wybranej technice komputerowej wykorzystująca programy takie jak np. FLASH, JAVA, C++ lub inne oraz przesłana w wersji elektronicznej na podany adres mailowy Organizatora: gamemaster@spnt.pl .
3. Gra musi być przygotowana w wersji wynikowej, tak aby jej uruchomienie odbywało się bez dodatkowych środków programistycznych.
4. Gra powinna być interaktywna (gracz ma wpływ na rozwój akcji).
5. Gra nie może zawierać wulgaryzmów, dyskryminacji, używek, scen przemocy i nagości.
6. W ramach niniejszego konkursu Organizatorzy nie będą weryfikowali uszkodzonych czy niemożliwych do odtworzenia plików konkursowych.
7. Praca konkursowa będzie wykonana i przesłana indywidualnie.



Szczecin



8. Każdy uczestnik może zgłosić tylko 1 pracę konkursową.
9. Datą rozpoczęcia konkursu jest dzień ogłoszenia – 24 luty 2014 r.
10. Ostateczny termin rejestracji i wpływu prac konkursowych upływa z dniem 9 maja 2014 r.
11. Ogłoszenie wyników przez Organizatorów nastąpi do dnia 6 czerwca 2014 r.

§ 3. Zasady uczestnictwa w konkursie

1. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest:
 - a. akceptacja warunków regulaminu konkursu „Game Master” - w przypadku osób niepełnoletnich formularz konkursowy powinien wypełnić rodzic lub opiekun prawny,
 - b. przesłanie pracy konkursowej do dnia wskazanego przez Organizatorów wraz z tytułem gry, opisem działania oraz użytych narzędzi IT a także wszystkich prawidłowo wypełnionych dokumentów. W przypadku braku kompletu formularzy praca konkursowa nie zostanie przyjęta do konkursu,
 - c. złożenie oświadczenia o posiadaniu praw autorskich do zgłaszanej pracy i przeniesienia autorskich praw majątkowych na Gminę Miasto Szczecin,
 - d. złożenie oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby Organizatorów konkursu,
 - e. wyrażenie zgody na umieszczenie pracy konkursowej na stronach www Organizatorów, a w szczególności na:
 1. Portalu Edukacyjnym www.pe.szczecin.pl,
 2. Portalu „Bezpieczni razem” www.pbr.szczecin.pl,
 - f. wyrażenie zgody na otrzymywanie materiałów informacyjnych i reklamowych od Organizatorów.

§ 4. Zasady przyznawania nagród

1. Kapituła Konkursowa składać będzie się z przedstawicieli: Gminy Miasto Szczecin (2 osoby), przedstawicieli Technoparku Pomerania (2 osoby), przedstawicieli partnerów, którzy ufundują nagrody w danej edycji konkursu, zgodnie z zawartymi odrębnymi umowami.
2. Organizatorzy przewidują 1 nagrodę główną w postaci urządzenia „XBOX”, nagrodę drugą i trzecią oraz 2 wyróżnienia. Fundatorem nagrody głównej jest Gmina Miasto Szczecin.
3. Szczegółowe informacje na temat fundatorów i nagród dostępne są na stronie www.technopark-pomerania.pl/pl/gm/nagrody, www.pbr.szczecin.pl, www.pe.szczecin.pl/konkursy.
4. Prace konkursowe będą oceniane przez Kapitułę Konkursową na podstawie następujących kryteriów:
 - a. Innowacyjność,



Szczecin



- b. Fabuła oraz interaktywność,
 - c. Wartość edukacyjna gry,
 - d. Wartość estetyczna: concept-art'y, animacje, modele 3D, dźwięk itp.
5. Regulamin nie przewiduje zmiany decyzji Kapituły Konkursowej.
 6. Wszyscy uczestnicy konkursu otrzymają zaświadczenia uczestnictwa.
-
7. Pełna lista uczestników i laureatów zostanie opublikowana na stronach internetowych www.technopark-pomerania.pl/pl/gm/wyniki, www.pbr.szczecin.pl, www.pe.szczecin.pl/konkursy.
 8. W sytuacji złożenia nieprawdziwego oświadczenia o posiadaniu praw autorskich do danej pracy konkursowej uczestnik lub rodzic/opiekun prawny ponosić będzie odpowiedzialność prawną zgodnie z obowiązującymi przepisami i zostaje natychmiast wykluczony z Konkursu.
 9. Laureaci Konkursu zostaną w ciągu 3 dni od jego rozstrzygnięcia powiadomieni przez Organizatorów o przyznaniu im nagród pocztą elektroniczną.
 10. Laureaci są zobowiązani w ciągu 7 dni od daty otrzymania wiadomości o wynikach Konkursu przesłać wiadomość zwrotną zawierającą dane niezbędne do sporządzenia przez Organizatora dokumentów będących podstawą przekazania nagrody. Jednocześnie Laureaci mogą odmówić przyjęcia nagrody.
 11. Nagrody zostaną przekazane przesyłką (pocztową lub kurierską) bądź osobiście, każdorazowo wraz z protokołem przekazania. Nagrody przepadają w przypadku dwóch prób bezskutecznego dostarczenia za pośrednictwem kuriera i/lub poczty bądź w przypadku dwukrotnego braku stawiennictwa danego laureata na wskazany termin. W przypadku braku możliwości skontaktowania się z laureatami Konkursu, nagroda przepada.

§ 5. Prawa autorskie, dane osobowe i wizerunek

1. Zgłoszenie gry w Konkursie wiąże się z nieodpłatnym przeniesieniem na Gminę Miasto Szczecin przez upoważnionego przedstawiciela Uczestnika, opiekuna prawnego, majątkowych praw autorskich do gry (włączając w kody źródłowe), a także praw zależnych na następujących polach eksploatacji:
 - a) utrwalenie i zwielokrotnienie dowolną techniką w szczególności techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, poligraficzną lub podobną techniką, a także utrwalenie w części lub w całości i zwielokrotnienie plastyczne, fotograficzne, utrwalenie i zwielokrotnienie audiowizualne, w formie zapisu cyfrowego, magnetycznego, niezależne od standardu, systemu lub formatu,
 - b) wprowadzenie do pamięci komputera,
 - c) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami - wprowadzenie do obrotu, najem, użyczenie, elektroniczne udostępnienie na zamówienie egzemplarzy oraz ich kopii, nie wyłączając wykorzystania techniki multimedialnej, sieci Internet, sieci komórkowych i innych sieci tego rodzaju lub działających podobnie,
 - d) publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i remitowanie w audycjach, środkach masowego przekazu, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,



Szczecin



- e) dokonywanie opracowań gry oraz wykonywanie i zezwalanie na wykonywanie zależnych praw autorskich na wszystkich wskazanych powyżej polach eksploatacji, tj. na rozporządzanie oraz korzystanie z utworów zależnych oraz na wykonywanie praw zależnych przez osoby trzecie,
 - f) wykorzystywanie całości lub we fragmentach, (poprzez jej dopasowanie i dokonanie korekty edytorskiej i redakcyjnej), poprzez umieszczenie na serwerze internetowym na stronach serwisów internetowych oraz rozpowszechnianie w publicznej sieci Internet również w ten sposób, aby pojedyncze osoby miały do niej dostęp w wybranym przez siebie miejscu i czasie.
2. Autorskie prawa majątkowe do utworu wraz z prawami zależnymi, przechodzą na Gminę Miasto Szczecin w zakresie nieograniczonego w czasie wykorzystania i rozporządzania utworem powstałym w wyniku wykonania i zgłoszenia utworu, w tym zezwalają na rozporządzenie i korzystanie z opracowania utworu w kraju i za granicą bez ponoszenia przez Gminę Miasto Szczecin dodatkowych opłat.
 3. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na oznaczenie autorstwa projektu gry.
 4. Dane osobowe będą przetwarzane w celu rejestracji Uczestników, przeprowadzenia Konkursu oraz wyłonienia laureatów (w tym publikacja wyników na stronach internetowych Organizatorów Konkursu) i nie będą udostępniane innym podmiotom, za wyjątkiem tych, które mają do tego uprawnienia wynikające z przepisów szczególnych. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do tego, by wziąć udział w Konkursie.
 5. Poprzez podpisanie oświadczenia zawartego w niniejszym Regulaminie, Uczestnicy Konkursu oraz osoby pośrednio zaangażowane w przebieg Konkursu, wyrażają nieograniczoną czasowo i terytorialnie zgodę na nieodpłatne używanie i rozpowszechnianie ich wizerunku, w celach związanych z ich udziałem w Konkursie, przez Organizatorów Konkursu, na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Wizerunek może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin konkursu „Game Master” dostępny jest na stronie www.technopark-pomerania.pl/pl/gm/regulamin, www.pbr.szczecin.pl, www.pe.szczecin.pl/konkursy.
2. Organizatorzy nie dopuszczają możliwości przeniesienia praw wynikających z udziału w Konkursie na rzecz innych osób lub podmiotów.
3. Wszelka korespondencja oraz informacje związane z Konkursem będą przekazywane przy pomocy środków komunikacji elektronicznej, w szczególności poczty elektronicznej, na adresy wskazane w Formularzach Zgłoszeniowych.
4. Podanie przez Uczestników nieprawdziwych lub niekompletnych danych powoduje utratę prawa udziału w Konkursie oraz prawa do nagrody.
5. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
6. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do zmiany i odwołania konkursu bez podania przyczyny.
7. Wszelkie uwagi dotyczące Konkursu, przetwarzania danych osobowych oraz wykorzystania wizerunku należy zgłaszać na adres: jbalicka@spnt.pl z dopiskiem: Konkurs Game Master.
8. Sprawy nieuregulowane w niniejszym Regulaminie rozstrzygane są przez Organizatorów.



Szczecin

