

# REGULAMIN

## DLA UCZESTNIKÓW KONKURSU GEEK

### § 1 Konkurs GEEK

1. Organizatorem konkursu Gry Eksperymentalne Edukacyjne Komputerowe dalej Konkurs **GEEK** jest Polskie Towarzystwo Informatyczne z siedzibą przy ul. Solec 38 lok. 103, 00-394 Warszawa dalej **PTI**, Sekcja Informatyki Szkolnej.
2. Uczestnikami konkursu GEEK mogą być uczniowie szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych mających siedzibę w Polsce.
3. Celem Konkursu GEEK jest:
  - a. pobudzanie oraz rozwijanie wśród nauczycieli i uczniów zainteresowań i pasji, które skupiają się wokół tworzenia edukacyjnych gier komputerowych związanych z różnymi przedmiotami (np. historia, chemia, fizyka, biologia, geografia, matematyka, przedsiębiorczość itp.),
  - b. wykorzystanie kompetencji informatycznych służących tworzeniu interdyscyplinarnych rozwiązań edukacyjnych,
  - c. wdrażanie zdalnego nauczania z wykorzystaniem komputerowych gier edukacyjnych i innych innowacji technicznych,
  - d. propagowanie nauki programowania,
  - e. rozwijanie umiejętności pracy zespołowej,
  - f. zwiększenie wiedzy o licencjach Open Source, Creative Commons wśród młodzieży, przygotowując do pracy w środowiskach start-upów i do umiejętności dzielenia się wiedzą,
  - g. wspieranie rozwoju uczniów, zachęcanie ich do podejmowania dalszego kształcenia oraz podejmowania pracy w szeroko pojętej branży teleinformatycznej,
  - h. promocja działań Polskiego Towarzystwa Informatycznego wśród uczniów i nauczycieli.
4. Konkurs GEEK polega na opracowaniu i przedstawieniu **konceptji gry edukacyjnej** lub stworzeniu **implementacji gry edukacyjnej** o tematyce związanej z różnymi przedmiotami bądź dziedzinami nauki.

### § 2 Organizacja Konkursu GEEK

1. Konkurs GEEK jest rozstrzygany w dwóch Kategoriach:
  - a. Kategoria **Konceptcja Gry**,
  - b. Kategoria **Implementacja Gry**.
2. Każda z dwóch Kategorii ma dwa etapy:
  - a. etap **wojewódzki** – wyłaniający laureatów wojewódzkich,
  - b. etap **ogólnopolski** – wyłaniający laureatów spośród prac laureatów wojewódzkich.
3. Każda z dwóch Kategorii na każdym etapie będzie oceniana na dwóch poziomach edukacyjnych – **podstawowym** i **ponadpodstawowym**, wynikających z typu szkoły uczestników Zespołu.
4. Organizacja Zespołu uczestniczącego w Konkursie GEEK:
  - a. uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne,
  - b. w Konkursie biorą udział Zespoły od 2 do 4 uczniów jednej szkoły w wieku od 10 do 20 lat wraz z 1 lub 2 opiekunami – nauczycielami danej szkoły,
  - c. każdy z członków Zespołu ma obowiązek zapoznania się z wymaganiami wynikającymi z prawa autorskiego (patrz § 6), z zasadami prawa ochrony danych osobowych (patrz § 7), potwierdzając to własnoręcznym podpisem na zgłoszeniu.

- d. każdy z członków Zespołu za wyjątkiem opiekunów może uczestniczyć tylko w jednym zespole danej Kategorii,
  - e. jeden opiekun/nauczyciel może zgłosić kilka Zespołów,
  - f. Zespół, dokonując zgłoszenia udziału w Konkursie, przyjmuje do wiadomości treść niniejszego regulaminu i zobowiązuje się go przestrzegać.
5. Zgłoszenie Zespołu do Konkursu GEEK:
- a. za zgłoszenie Zespołu do Konkursu GEEK uważa się złożenie kompletu wymaganych dokumentów wraz z pracą konkursową w wyznaczonym terminie i miejscu, które podane są na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej PTI – <https://sis.pti.org.pl/> w zakładce Konkurs GEEK,
  - b. Zespół zgłaszany jest do Konkursu przez pełnoletniego opiekuna/nauczyciela danej szkoły, do której uczęszczają członkowie Zespołu,
  - c. o zakwalifikowaniu do Konkursu decyduje kompletność i poprawność formalna złożonych dokumentów wraz z pracą konkursową,
  - d. Techniczne warunki prac konkursowych są podane na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej PTI – <https://sis.pti.org.pl/> w zakładce Konkurs GEEK.
  - e. Zespoły zostaną powiadomione w zakwalifikowaniu do Konkursu GEEK w ciągu 7 dni od terminu zakończenia składania zgłoszeń,
  - f. od decyzji odmawiającej przyjęcie zgłoszenia przysługuje w ciągu 3 dni odwołanie do Koordynatora Wojewódzkiego Konkursu, które będzie rozpatrzone w ciągu następnych 4 dni roboczych.
6. Wszyscy uczestnicy konkursu wraz z opiekunami będą mieli możliwość korzystania z doradztwa oraz uczestnictwa w spotkaniach konsultacyjnych podanych na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej <https://sis.pti.org.pl/> w zakładce Konkurs GEEK.

### **§ 3 Harmonogram przebiegu Konkursu GEEK**

1. Ogłoszenie terminu rozpoczęcia Konkursu GEEK oraz jego harmonogramu nastąpi na stronie internetowej – <https://sis.pti.org.pl/> w zakładce Konkurs GEEK.
2. Harmonogram Konkursu GEEK będzie zawierać:
  - a. termin rozpoczęcia i zakończenia przyjmowania zgłoszeń Zespołów,
  - b. termin potwierdzenia przyjęcia rejestracji zgłoszenia Zespołu,
  - c. termin ogłoszenia wyników przez Jury na etapie wojewódzkim w każdej z Kategorii,
  - d. termin ogłoszenia wyników przez Jury na etapie ogólnopolskim w każdej z Kategorii.
3. Podane terminy harmonogramu mogą ulec zmianie dokonanej przez Koordynatora Ogólnopolskiego w wyjątkowych sytuacjach.

### **§ 4 Ocena prac konkursowych**

1. Kryteria oceny prac konkursowych:
  - a. ocenie będą podlegać oznaczone elementy pracy w każdej z Kategorii,
  - b. każdy element będzie oceniany w skali od 0 do 10 pkt,
2. W Kategorii **Koncepcja gry** komputerowej elementami są (max liczba pkt: 60):
  - a. wartości edukacyjne,
  - b. fabuła,
  - c. mechanika gry,
  - d. poprawność merytoryczna,
  - e. walory wizualno-medialne,
  - f. oryginalność i innowacyjność gry,
3. W Kategorii **Implementacja gry** komputerowej elementami są (max liczba pkt: 60):
  - a. wartości merytoryczno-edukacyjne
  - b. mechanika gry,

- c. grywalność,
  - d. walory wizualno-medialne,
  - e. oryginalność i innowacyjność gry,
  - f. poziom rozwiązań - zastosowane elementy programistyczne.
4. Każda praca, z dowolnej Kategorii będzie oceniana na poziomie wynikającym z tego, czy członkowie Zespołu:
  - a. są uczniami szkoły podstawowej,
  - b. są uczniami szkoły ponadpodstawowej.
5. W etapie wojewódzkim wyłaniane są w każdej z Kategorii: **Koncepcja Gry i Implementacja Gry** po **dwa** Zespoły z każdego poziomu edukacyjnego, które przechodzą do etapu ogólnopolskiego oraz są laureatami danego województwa. Poza wyłonieniem dwóch laureatów dopuszcza się wyłonienie dodatkowo dwóch tzw. wyróżnionych prac w województwie, które także będą podlegać ocenie na etapie ogólnopolskim.
6. Na etapie ogólnopolskim spośród laureatów wojewódzkich oraz wyróżnionych prac wyłaniane są w każdej z Kategorii: **Koncepcja gry i Implementacja gry** dla każdego poziomu (podstawowy i ponadpodstawowy) **po trzy Zespoły**, które zostają **Laureatami Konkursu GEEK**.

## § 5 Nagrody

1. W puli nagród w Konkursie GEEK przewidziane są nagrody:
  - a. rzeczowe,
  - b. zwolnienia z opłat za kursy/certyfikaty ECDL oraz specjalistyczne firmowe,
  - c. inne, zależnie od sponsorów.
2. Ogłoszenie o terminie wręczania dyplomów i nagród etapu wojewódzkiego oraz etapu ogólnopolskiego nastąpi na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej PTI – <https://sis.pti.org.pl/> w zakładce Konkurs GEEK.

## § 6 Wymagania ze względu na prawa autorskie

1. W Konkursie GEEK, podczas jego realizacji, uczestników oraz organizatorów obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 Nr 24 poz.83 z późn. zmianami).
2. Każdy z członków Zespołu, podpisując zgłoszenie do Konkursu jest świadomy, że jego i ich wspólna praca ma być oryginalna i nie naruszająca praw autorskich i majątkowych innych osób lub podmiotów.
3. W pełni dopuszczamy użycie oprogramowania (w tym części kodu) opartego na licencjach Open Source, np. GPL czy MIT, oraz materiałów multimedialnych na licencji Creative Commons pod warunkiem odpowiedniej atrybucji zgodnej z zapisami licencji.
4. Zespół publikuje swój projekt (kod źródłowy) na licencji GNU GPL ([https://pl.wikipedia.org/wiki/GNU\\_General\\_Public\\_License](https://pl.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License)), a materiały multimedialne na licencji CC BY-NC-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>). Licencje te muszą być odpowiednio oznaczone.
5. Zespół przekazując pracę do oceny Jury równocześnie udziela PTI licencji na przechowywanie materiałów i programów z nią związanych oraz wykorzystywanie ich w celach związanych z ich oceną i promocją Konkursu w materiałach PTI oraz w mediach elektronicznych i papierowych.
6. W przypadku korzystania z cudzych utworów lub posiadania majątkowych praw autorskich wspólnie z innymi podmiotami członek Zespołu oraz Zespół oświadczają, że nabył prawa majątkowe do tych utworów co najmniej w postaci licencji dotyczącej tej pracy, łącznie z prawem do jej przeniesienia.
7. Członkowie Zespołu zobowiązują się naprawić jakąkolwiek szkodę, jaka powstać może u Organizatora Konkursu w związku z naruszeniem praw autorskich, w tym także zwolnić Organizatora z roszczeń zgłaszanych przez osoby trzecie w związku z korzystaniem z przedstawionej pracy.

8. Członkowie Zespołu oraz Zespół jako całość zachowują prawa autorskie i majątkowe do całej pracy i związanych z nią materiałów i programów, przedstawionej w Konkursie.

### **§ 7 Wymagania ze względu na prawo ochrony danych osobowych**

1. Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników Konkursu jest Polskie Towarzystwo Informatyczne z siedzibą w Warszawie, przy ul. Solec 38/lok. 103. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679.
2. Administrator danych osobowych nadzoruje prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: [iod@pti.org.pl](mailto:iod@pti.org.pl)
3. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia konkursu, a także w celach marketingowych związanych z konkursem.
4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w konkursie.
5. Uczestnikom konkursu, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz, z zastrzeżeniem przepisów prawa, przysługuje w dowolnym momencie prawo do: sprostowania danych, usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu, cofnięcia zgody.
6. Organizator będzie zbierał od nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych następujące dane: imię i nazwisko, dane szkoły/uczelni, adres mailowy, numer telefonu, adres (do korespondencji lub wysyłki nagród).
7. Organizator będzie zbierał od uczestników następujące dane: imię i nazwisko, wiek, dane szkoły/, klasa.
8. Uczestnikom konkursu przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Uczestnik konkursu zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (także w mediach) o wynikach konkursu.
10. Organizator oświadcza, iż dane uczestników konkursu nie będą poddawane profilowaniu.
11. Dane uczestników konkursu nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem sytuacji przewidzianych przepisami prawa.
12. Dane uczestników konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów.
13. Organizator stosuje środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz Kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia powierzonych danych osobowych.

### **§ 8 Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin został opracowany przez Główny Komitet Organizacyjny Konkursu i przyjęty przez Zarząd Główny PTI.
2. Decyzje w sprawach nie ujętych w niniejszym Regulaminie oraz jego interpretacja należy do Głównego Komitetu Organizacyjnego.
3. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania Konkursu bez podania przyczyn i z tego tytułu uczestnikom nie przysługuje prawo do roszczeń o odszkodowanie.
5. We wszystkich sprawach dotyczących Konkursu, a nieuregulowanych Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego. Skierowanie sprawy na drogę sądową może nastąpić po wyczerpaniu drogi postępowania reklamacyjnego, do sądu terytorialnie właściwego dla siedziby Organizatora.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego uchwalenia przez ZG PTI i obowiązuje w okresie do zakończenia Konkursu.
7. Regulamin niniejszy będzie dostępny w okresie trwania Konkursu GEEK w siedzibie Organizatora oraz na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej PTI – <https://sis.pti.org.pl/> w zakładce Konkurs GEEK.