



Załącznik nr 2 do zarządzenia nr 176 Rektora Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach z dnia 30 listopada 2017 r.

**REGULAMIN KONKURSU DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PONADGIMNAZJALNYCH
pt. „ZAPROJEKTUJ GRĘ”,
W RAMACH PROJEKTU „FESTIVAL OF ART AND INDEPENDENT GAMES
LAG” WSPÓLFINANSOWANEGO W RAMACH PROGRAMU UNII
EUROPEJSKIEJ „KREATYWNA EUROPA”**

(tekst jednolity)

Niniejszy Regulamin określa warunki przystąpienia i przeprowadzenia konkursu dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych pt. „Zaprojektuj grę”.

§ 1

Organizatorami Konkursu są następujące instytucje:

1. Uniwersytet Śląski Wydział Artystyczny w Cieszynie (Polska),
2. Ostrawski Uniwersytet, Wydział Sztuki w Ostrawie (Republika Czeska),
3. Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego w Trnawie, Wydział Komunikacji Masowej (Słowacja).

§ 2

1. Konkurs organizowany jest w ramach programu Unii Europejskiej „Kreatywna Europa”.
2. Odbędą się cztery edycje konkursu w latach:
 - 1) 2015/2016;
 - 2) 2016/2017;
 - 3) 2017/2018;
 - 4) 2018/2019.
3. W każdej edycji tematyka konkursu będzie inna i zostanie podana w momencie ogłoszenia danej edycji na stronie www.lagvestival.us.edu.pl.

§ 3

1. W Konkursie może wziąć udział każdy uczeń szkoły ponadgimnazjalnej z Polski, z Republiki Czeskiej i ze Słowacji.
2. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne.
3. Wszystkie informacje związane z organizacją konkursu (w tym termin i miejsce przeprowadzenia konkursu) będą zamieszczane na stronie internetowej: www.lagfestival.us.edu.pl.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu poszczególnych etapów konkursu.
5. Uczestnicy Konkursu są zobowiązani do przestrzegania niniejszego regulaminu oraz do zapoznawania się na bieżąco z informacjami podawanymi na stronie internetowej

Festival of Art and Independent Games LAG



www.lagfestival.us.edu.pl

§ 4

1. Celem konkursu jest wyłonienie spośród uczestników najlepszych twórców projektów niezależnych gier oraz zachęcenie młodych ludzi z Republiki Czeskiej, Polski i Słowacji do działań związanych z grami video/ komputerowymi.
2. Konkurs jest okazją do zaprezentowania indywidualnych i zbiorowych projektów, nawiązania i tworzenia sieci kontaktów pozwalających na budowanie międzynarodowych zespołów twórczych umożliwiających rozwój przyszłej kariery i perspektyw zawodowych uczestników.
3. Uczestnictwo w konkursie pozwala na:
 - 1) sprawdzenie własnych możliwości w projektowaniu gier;
 - 2) podjęcie zdrowej rywalizacji w gronie rówieśników;
 - 3) kontakt ze środowiskami akademickimi, które zajmują się kształceniem przygotowującym do pracy z szeroko rozumianym przemysłem kreatywnym;
 - 4) podjęcie świadomej decyzji o wyborze kierunku studiów, na których będzie można rozwijać swoje umiejętności i zainteresowania;
 - 5) nawiązanie kontaktu z ekspertami z branży gier video w Polsce, Republice Czeskiej i Słowacji;
 - 6) udział w LAG Game Jam po uzyskaniu odpowiedniej liczby punktów w danej edycji konkursu.

§ 5

1. W konkursie mogą brać udział, indywidualnie lub zespołowo, wszyscy uczniowie szkół ponadgimnazjalnych.
2. Zespoły, o których mowa w ust. 1 nie mogą liczyć więcej niż 5 osób.
3. Każda osoba oraz każda grupa przystępująca do konkursu, może do procesu nominacji, wystawić tylko jedną pracę.
4. Prace muszą spełniać następujące wymogi techniczne: rozdzielczość finalnej pracy to minimum 210 mm na 297mm, 150 dpi., w formacie jpg lub png).
5. W zgłoszeniu należy zmieścić krótki tekst (maksymalnie 50 słów), który będzie opisem pracy konkursowej. Należy, przybliżyć w nim założenia swojego projektu, określić czy w pracy zostały użyte zdjęcia.
6. Prace muszą być zgodne z założeniami/zasadami tematu dostępnymi na stronie www.lagfestival.us.edu.pl.
7. Prace można wykonywać, w dowolnym wybranym przez siebie programie do 3D/2D, a także dowolną, wybraną przez siebie metodą. Pokazywane prace, nie mogły być wcześniej publikowane.
8. Prezentowane prace powinny być nowe, zabronione jest wystawianie do konkursu prac biorących wcześniej udział w innych konkursach. Zabronione jest zmienianie lub

Festival of Art and Independent Games LAG



- wykorzystywanie prac innych autorów.
9. Zabronione jest korzystanie z projektów, znaków firmowych, filmów, gier lub innych form audiowizualnych, które są chronione prawami autorskimi.
 10. Zabronione jest wykorzystywanie modeli stworzonych wcześniej, kupionych w internecie, pobranych z internetu, pochodzących z bibliotek modeli.
 11. Uczestnik oświadcza, że jest autorem przesłanej grafiki i jest uprawniony do rozporządzania prawami autorskimi do niej. Nieprawdziwość powyższego oświadczenia prowadzi do utraty prawa uczestnictwa w Konkursie oraz otrzymania ewentualnych nagród.
 12. Autorzy przystępując do konkursu, wyrażają zgodę na ewentualne darmowe wykorzystanie prac i ich danych osobowych przez sponsorów oraz organizatorów w celach marketingowych (np. strony sponsorów, ulotki, reklamy, podstrony serwisu) zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych.
 13. Wydział Artystyczny Uniwersytetu Śląskiego ma prawo do dyskwalifikacji uczestnika i usunięcia pracy z galerii w przypadku podejrzeń o plagiat lub złamanie regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji prac autora.
 14. Zwycięzcy konkursu, na prośbę organizatorów zobowiązani są przesłać krótką notkę o sobie oraz zdjęcie, które może zostać wykorzystane, podczas prezentacji wyników.
 15. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do usunięcia uczestnika i pracy z konkursu, jeśli jego praca łamie regulamin konkursu, zawiera treści obraźliwe, wulgarne, głoszące poparcie dla przemocy i dyskryminacji lub inne naruszające polskie prawo.
 16. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany regulaminu konkursu. Wszystkie zmiany będą publikowane na stronie internetowej www.lagfestival.us.edu.pl.
 17. Nadesłanie pracy na konkurs jest równoznaczne z akceptacją regulaminu.

§ 6

1. Konkurs w całości realizowany będzie online. Proces składania prac, a także ich ocena, odbywać się będzie za pośrednictwem strony internetowej www.lagfestival.us.edu.pl.
2. Konkurs odbywa się w trzech etapach rozłożonych w czasie:
 - I etap** – ogólna koncepcja pomysłu na grę;
 - II etap** – projektowanie wybranych elementów gry zgodnie z wytycznymi, które będą umieszczone na stronie internetowej www.lagfestival.us.edu.pl z dwutygodniowym wyprzedzeniem rozpoczynającego etapu;
 - III etap** – przygotowanie prototypu gry.
3. Każda edycja będzie zawierała inny temat przewodni.

§ 7

Festival of Art and Independent Games LAG



1. Zwycięskie projekty są wyłaniane na podstawie listy rankingowej sporządzonej przez jurorów na formularzu PANEL OCENY. Formularz stanowi załącznik nr 2 do regulaminu.
2. W konkursie maksymalnie można uzyskać 30 punktów, po 10 punktów za każdy etap, po 2 punkty od jednego jurora na jednym etapie.
3. Uczestnictwo w pierwszym etapie jest warunkiem przystąpienia do dalszego etapu konkursu.
4. Do oceny końcowej liczy się suma punktów z trzech etapów - żaden z uczestników nie zostaje wyeliminowany na poszczególnych etapach.
5. Jury będzie się składać z 5 osób, w tym 3 z Polski, 1 z Republiki Czeskiej, 1 ze Słowacji. W jury zasiadają reprezentanci uniwersytetów partnerskich oraz eksperci z branży gier.

§ 8

1. Twórcy trzech najwyżej ocenionych projektów otrzymują zaproszenie do udziału w LAG Game Jam wraz ze studentami z Uniwersytetu Śląskiego, Uniwersytetu w Ostrawie (Republika Czeska) oraz Uniwersytetu w Trnawie (Słowacja).
2. Trzy projekty, które uzyskają najwięcej punktów na liście rankingowej konkursu będą prezentowane w Cieszynie podczas LAG Festival.
3. Twórcy trzech najwyżej ocenionych projektów otrzymają nagrody rzeczowe. Nagrody rzeczowe o wartości przekraczającej kwotę 760 zł brutto podlegają opodatkowaniu zgodnie z ustawą o podatku dochodowym od osób fizycznych.

Festival of Art and Independent Games LAG