

REGULAMIN KONKURSU

1. **Organizator konkursu**

Organizatorem konkursu jest Zespół Technologii Cyfrowych Zespołu Szkół CKZ
w Grubnie.

1. **Cel i przedmiot konkursu**

Promocja szkoły ZS CKZ w Grubnie oraz rozwijanie umiejętności projektowania
wśród uczniów.

1. **Warunki uczestnictwa w konkursie**
2. Konkurs trwa od **12.12.2024r**. do **13.01.2025r.**
3. W konkursie mogą brać udział wszyscy uczniowie technikum grafiki i poligrafii cyfrowej, którzy zapoznali się z regulaminem konkursu oraz zaproszeni uczniowie z innych kierunków.
4. Projekty konkursowe zgłaszane są indywidualnie.
5. Każdy z uczestników może złożyć 1 projekt składający się z dwóch plansz przedstawiających uproszczone, rysunkowe wizerunki nauczycieli na podstawie dołączonych zdjęć. Plansza przedstawiająca Pana Andrzeja Wojciechowskiego winna zawierać inicjały „A. W”. Natomiast plansza Pani Magdaleny Dąbrowskiej-Zegan inicjały „M. D. Z.” Tło i kolorystyka dowolna.
6. Prace konkursowe należy składać zgodnie z wymaganiami zawartymi
w regulaminie.
7. Uczestnik jest zobowiązany przedstawić autorski projekt.
8. Uczestnictwo w konkursie jest jednoznaczne ze zrzeczeniem się praw autorskich na rzecz ZS CKZ w Grubnie.
9. Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z akceptacją warunków konkursu.
10. Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z przyjęciem odpowiedzialności
za zaprojektowanie pozostałych **24 plansz**.

**IV.**  **Forma prezentacji pracy konkursowej**

1. Projekt powinien nadawać się do wykorzystania jako plansza do gry „Guess who” Grubno edition.
2. Rozmiar projektu to **29x35 cm plus 10mm spadów**.
3. Format zapisu .jpg (dpi 300) lub .pdf.
4. **Sposób składania prac konkursowych**
5. Prace konkursowe należy przesłać na adres konkurs@grubno.pl
6. Prace konkursowe, niespełniające wymagań, o których mowa w regulaminie konkursu, nie będą podlegały ocenie Komisji Konkursowej.
7. Prace dostarczone po terminie czyli po 13.01.2025r. nie będą oceniane.

 **VI. Kryteria oceny prac konkursowych**

1. Oryginalność pomysłu
2. Jakość wykonania
3. Pozytywne skojarzenia

 **VII. Ocena prac konkursowych**

1. Zwycięskie prace zostaną wybrane przez Komisję Konkursową.

1. **Rozstrzygnięcie konkursu**
2. W wyniku postępowania konkursowego Komisja Konkursowa wyłoni zwycięzcę konkursu oraz dwa kolejne miejsca.
3. Komisja zastrzega sobie prawo do przedłużenia konkursu.
4. Komisja zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji o finalnym wykorzystaniu projektów w materiałach promocyjnych.
5. Wyniki zostaną zamieszczone na stronie szkoły oraz w mediach społecznościowych ZS CKZ w Grubnie.

**IX Nagrody**

Nagrody przewidziane w konkursie to:

1. ZŁOTY voucher

2. TURKUSOWY voucher

3. RÓŻOWY voucher