

REGULAMIN

I OGÓLNOPOLSKIEGO SZKOLNEGO KONKURSU ANIMACJI KOMPUTEROWEJ

Serdecznie zapraszamy uczniów klas IV-VIII do udziału w Ogólnopolskim Szkolnym Konkursie Animacji Komputerowej, którego celem jest rozwijanie zainteresowań informatycznych, podkreślenie istoty matematyki w codziennym życiu i rozwijanie kompetencji związanych z umiejętnością formułowania zwięzłego, jasnego przekazu treści.

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Organizatorem Konkursu jest Niepubliczna Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa nr 1 w Radomiu, zwana dalej Organizatorem.
- 1.2. Adresatem konkursu są uczniowie szkół podstawowych znajdujących się na terenie Polski.
- 1.3. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
- 1.4. Zasady Konkursu zawarte są w niniejszym Regulaminie. Regulamin dostępny jest również na stronie internetowej: animacjawszkole.edu.pl
- 1.5. Poprzez przystąpienie do Konkursu uczestnicy akceptują zasady zawarte w Regulaminie.

2. UCZESTNICY KONKURSU

- 2.1. Konkurs jest skierowany do uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych na terenie całego kraju.
- 2.2. Każdy uczestnik może nadesłać tylko JEDNĄ pracę konkursową.
- 2.3. Każda szkoła może wysłać DOWOLNĄ liczbę prac konkursowych.

3. CELE KONKURSU

- 3.1. Konkurs ma na celu:
 - rozwijanie zainteresowań informatycznych,
 - podkreślenie istoty matematyki w codziennym życiu,
 - kształtowanie umiejętności formułowania zwięzłego, jasnego przekazu treści

4. ZASADY KONKURSU

- 4.1. Zadanie konkursowe polega na stworzeniu animacji komputerowej o przygodzie ludzika - patyczaka, w której pojawi się element matematyki (np. zastosowanie wzoru, pojęć matematycznych, nazwisk związanych z matematyką, jednostek, pojawienie się motywu obliczania/odliczania/zliczania/przeliczania/wyliczania itp.). Praca powinna kończyć się pytaniem do widza: "Gdzie ta MATMA?".
- 4.2. Prace konkursowe powinny zawierać dowolną przygodę zaprezentowaną w postaci animacji komputerowej wykonanej w programie Pivot Animator w dowolnej jego wersji.
- 4.3. Zgłoszenia do konkursu:
 - Mail powinien być opatrzony tytułem: konkurs uczestnik
 - Nauczyciel do dnia **13 grudnia 2024r** (piątek) do godziny 23:59 mailowo dokonuje **zgłoszenia uczniów chętnych do przygotowania prac konkursowych**, podając:
 - nazwę szkoły
 - imię i nazwisko nauczyciela oraz nauczany przedmiot
 - imię i nazwisko oraz klasę, każdego z uczniów

- Przesłanie zgłoszenia jest jednoznaczne z oświadczeniem nauczyciela, że zobowiązuje się dopilnować dostarczenia prac konkursowych przez minimum 60% zgłoszonych przez siebie uczniów.

4.4. Przesyłanie prac konkursowych:

- Mail powinien być opatrzony jednoznacznym tytułem np.: konkurs animacja, praca konkurs itp. i zawierać plik projektowy .piv i plik filmowy w formacie .mp4
- Oba pliki, stanowiące kompletną pracę konkursową, należy przesłać na adres e-mail: konkurs@animacjawszkole.edu.pl
- W jednym mailu można przesłać jednocześnie kilka prac - rozmiar załącznika nie może przekraczać 50MB
- Do maila należy dołączyć skan/zdjęcie wypełnionej i podpisanej przez Nauczyciela karty konkursowej (Załącznik 1 Regulaminu) co jest jednoznaczne z posiadaniem przez szkołę oświadczeń o zgodzie prawnych opiekunów dzieci na publikację imienia i nazwiska dzieci, a także na prezentację pracy konkursowej do celów organizacyjnych konkursu (w siedzibie Szkoły, na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych partnerów konkursu) i akceptację regulaminu przez autorów zgłaszanych prac.
- Ostateczny **termin przesłania prac konkursowych to 30 kwietnia 2025r.** do godziny 23:59 (**środa przed długim weekendem majowym**)

5. WYMAGANIA ODNOŚNIE PRAC KONKURSOWYCH

- 5.1. Temat zadania jest jednakowy dla uczestników z obu kategorii wiekowych.
- 5.2. Praca konkursowa musi być wykonana indywidualnie.
- 5.3. Autor pracy konkursowej oświadcza, że jest twórcą wszystkich elementów składowych pracy.
- 5.4. Do wykonania elementów graficznych, uczestnik może skorzystać z dowolnego edytora grafiki
- 5.5. Stwierdzenie wykorzystania w zgłoszonej pracy obrazów z Internetu lub generowanych przez AI dyskwalifikuje pracę. Jest natomiast możliwość wykorzystania ogólnodostępnych grafik z biblioteki programu Paint 3D.
- 5.6. Czas trwania: 2-3min*
- 5.7. Rozdzielczość, rozumiana jako długość i szerokość obszaru roboczego: 1280x720 pikseli lub 1920x1080 pikseli.
- 5.8. Umieszczenie ekranu tytułowego zawierającego imię nazwisko, klasę i nazwę szkoły autora pracy oraz ew. nadany animacji tytuł (maksymalnie 5 sek.) i planszy końcowej z pytaniem: "Gdzie ta MATMA?" (maksymalnie.5 sek.)
- 5.9. Płynność animacji w wybranej przez autora pracy ilości klatek na sek.(fps)
- 5.10. Każdy plik należy opisać wg następującego wzoru: imięnazwisko_klasa_nazwaszkoły_miasto w którym znajduje się szkoła, np. imienazwisko_6_sp4_radom

6. OCENA PRAC I OGŁOSZENIE WYNIKÓW

- 6.1. Kryteria oceny:
 - pomysłowość fabuły i sposób wplecenia węń elementu matematyki
 - spełnienie warunków technicznych pracy (patrz podpunkty 5.6.-5.9.) oraz stopień wykorzystania możliwości programu Pivot Animator
 - staranność i pełna samodzielność wykonania oprawy graficznej (patrz podpunkty 5.2.-5.5)
 - poziom zaawansowania pracy adekwatny do wieku
 - ogólna atrakcyjność wizualna kompozycji
- 6.2. Prace konkursowe zostaną ocenione przez Jury powołane przez Organizatora.
- 6.3. Decyzja Jury jest ostateczna i nie przewiduje się od niej odwołania

- 6.4. Ogłoszenie wyników nastąpi w ciągu 20 dni roboczych na stronie internetowej Organizatora (dsp1.edu.pl), na stronie internetowej konkursu (animacja.wszkole.edu.pl) oraz w mediach społecznościowych dedykowanych konkursowi (fb.com/AnimacjaWSzkole, instagram.com/animacja.wszkole).
 - 6.5. Nagrody rzeczowe I, II i III stopnia zostaną przyznane w każdej z dwóch kategorii wiekowych: klasy IV-VI i klasy VII-VIII
 - 6.6. Dla wszystkich uczestników przewidziane są dyplomy w formacie .pdf
 - 6.7. Nauczyciele reprezentujący poszczególne szkoły, których uczniowie uczestniczyli w konkursie otrzymają dyplomy podziękowania w formacie .pdf
 - 6.8. Nauczyciele i szkoły, których uczniowie zdobyli nagrody I, II i III stopnia otrzymają dyplomy gratulacyjne przesłane pocztą na adres siedziby szkoły.
- 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**
- 7.1. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród I, II i III stopnia w danej kategorii wiekowej w przypadku niewystarczającej liczby nadesłanych prac (<10) lub zmiany podanych terminów.
 - 7.2. Organizator zastrzega sobie prawo do przetłumaczenia treści animacji na język angielski.
 - 7.3. Dodatkowych informacji udziela koordynator konkursu: k.nowak@dsp1.edu.pl

*Jest możliwość nieznaczego przekroczenia maksymalnego czasu trwania animacji jeżeli wymaga tego ukończenie wątku i zachowanie sensu fabuły.

Załącznik 1.

KARTA ZGŁOSZENIOWA

I Ogólnopolski Szkolny Konkurs Animacji Komputerowej

Nazwa szkoły:

Dane adresowe szkoły:

Email szkoły:

Imię i nazwisko nauczyciela:

Telefon:

Email:

Podpis nauczyciela

Oświadczam, że:

- zapoznałem się z zapisami regulaminu konkursu,
- autorzy prac konkursowych, zostali zapoznani z regulaminem konkursu i zaakceptowali jego zapisy,
- w.w. szkoła zapoznała rodziców/opiekunów dzieci z regulaminem konkursu i uzyskała zgodę na publikację imienia i nazwiska dziecka, a także prezentację pracy konkursowej do celów organizacyjnych konkursu (w siedzibie Szkoły, na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych partnerów konkursu).

1.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
2.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
3.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
4.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
5.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
6.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
7.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
8.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
9.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>
10.	<input type="text" value="Imię i nazwisko ucznia:"/>	Klasa:	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="5"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="7"/>	<input type="text" value="8"/>

* Zakreśl właściwy numer klasy

Zgodnie z art.13 ust.1 i 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO) informuje się, że:

- administratorem danych jest Niepubliczna Dwujęzyczna Szkoła Podstawowa nr 1 w Radomiu
- kontakt w sprawie przetwarzania i ochrony danych osobowych: szkola@niepublicznaradom.edu.pl
- celem przetwarzania danych jest udział w konkursie;
- podstawą prawną przetwarzania danych jest zgoda, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO;
- przysługuje prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie, jednak bez uszczerbku dla przetwarzania, którego dokonano przed cofnięciem zgody;
- podanie danych jest dobrowolne, jednak konsekwencjami niepodania danych jest brak możliwości korzystania z wymienionych działań;
- dane będą przechowywane do końca roku szkolnego 2024/2025 u administratora danych.