

Regulamin konkursu plastyczno-cyfrowego dla uczniów: Fundusze Norweskie i EOG – o tym się wie!

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu plastyczno-cyfrowego dla uczniów pt. „Fundusze Norweskie i EOG – o tym się wie!” (zwanego dalej „Konkursem”) jest Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa – Państwowy Instytut Badawczy z siedzibą przy ul. Kolskiej 12, 01-045 Warszawa, wpisany do rejestru przedsiębiorców, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000012938, zwany dalej „Organizatorem” działającym na zlecenie Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej. Konkurs jest finansowany ze środków Funduszy Norweskich i EOG.
2. Celem Konkursu jest upowszechnianie wiedzy wśród uczniów, pracowników dydaktycznych, rodziców – na temat Funduszy Norweskich i EOG, ich wkładu w rozwój ekonomiczny i społeczny Polski, państw-darczyńców tych Funduszy oraz podnoszenie kompetencji cyfrowych uczniów. Szczegółowe informacje dotyczące Funduszy Norweskich i EOG znajdują się na stronie www.eog.gov.pl.
3. Konkurs rozpoczyna się w dniu 20.01.2021.
4. Termin zgłaszania prac do Konkursu upływa w dniu 31.03.2021.
5. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej pod adresem www.otymsiewie.pl w ciągu 30 dni liczonych od następnego dnia po upływie terminu zgłaszania prac.
6. Szczegółowe informacje o konkursie dostępne są na stronie www.otymsiewie.pl.

II. UCZESTNICY

1. W Konkursie mogą wziąć udział uczniowie szkół podstawowych i szkół ponadpodstawowych, zwani dalej „Uczestnikami”, którzy na potrzeby Konkursu tworzą drużyny.
2. Drużyna składa się z maksymalnie 9 uczniów i Koordynatora Projektu, odpowiadającego za udział drużyny w Konkursie. Koordynatorem Projektu musi być nauczyciel zatrudniony w szkole zgłaszającej się do Konkursu.
3. Z uczestnictwa w Konkursie wyłączeni są członkowie Kapituły Konkursu i członkowie ich rodzin.

III. ZASADY KONKURSU

1. Konkurs składa się z jednego etapu, na końcu którego zostanie wyłonionych 100 Laureatów.
2. Udział w Konkursie polega na opracowaniu przez drużynę i zgłoszeniu przez Koordynatora Projektu Organizatorowi pracy plastycznej, stworzonej dowolną techniką cyfrową (strona www,

aplikacja, wideo, grafika etc.), ilustrującej Fundusze Norweskie i EOG, ich wkład w rozwój ekonomiczny i społeczny Polski i/lub państw-darczyńców tych Funduszy.

3. Praca zostanie przedstawiona¹ w formie plików o formacie oraz limicie:
 - a) pliki mp4, animowany gif do 200MB,
 - b) jpg, png do 20MB.
4. Do Konkursu szkoła zgłasza wybrane przez siebie prace stworzone przez drużyny. Każda szkoła może zgłosić dowolną liczbę prac. Każda drużyna może zgłosić wyłącznie jedną pracę. Koordynator Projektu i uczeń mogą być członkiem tylko jednej drużyny.
5. Za ustalenie zasad wyłonienia drużyny i jej wyłonienie odpowiedzialny jest Koordynator Projektu.
6. Koordynator Projektu przekazuje wyłonioną pracę do Organizatora Konkursu do dnia 31.03.2021 w formie plików graficznych lub plików wideo za pośrednictwem formularza konkursowego dostępnego na stronie www.otymsiewie.pl.
7. Zgłoszenie musi zawierać: nazwę drużyny, nazwę szkoły, imię i nazwisko Koordynatora Projektu, adres kontaktowy e-mail, nr telefonu, NIP szkoły oraz niezbędne zgody i oświadczenia wymienione poniżej w Regulaminie.
8. Do Konkursu można zgłaszać wyłącznie prace, które w całości powstały na potrzeby Konkursu oraz nie były zgłoszone w innych konkursach, ani wykorzystywane do innych celów.
9. Koordynator Projektu, zgłaszając pracę oraz Uczestników do Konkursu:
 - a) oświadcza, że akceptuje niniejszy Regulamin oraz że zaakceptowali go również Uczestnicy Konkursu, w szczególności w zakresie postanowień Rozdziału V;
 - b) zapewnia, że Uczestnicy Konkursu posiadają autorskie prawa majątkowe do zgłaszanej pracy konkursowej, a zgłoszona praca nie narusza niczych praw, np. nie wykorzystuje wizerunku lub utworów innych osób, bez wymaganej prawem zgody;
 - c) oświadcza, że autorami pracy zgłoszonej do Konkursu są uczniowie ze zgłoszonej drużyny oraz że posiada uprawnienia do zgłoszenia pracy drużyny do Konkursu, a także posiada zgody na jej wykorzystanie przez Organizatora, w zakresie niezbędnym dla dokonania weryfikacji prac w Konkursie. W odniesieniu do drużyny z danej szkoły, zgoda, o której mowa powyżej, udzielana jest w imieniu wszystkich autorów pracy konkursowej. W związku z udzieleniem zgody, o której mowa w niniejszym punkcie, nie przysługuje wynagrodzenie.

IV. KAPITUŁA KONKURSU I KRYTERIA OCENY PRAC

¹ Praca może zostać stworzona w dowolnej technice cyfrowej, natomiast jej prezentacja powinna zostać sprowadzona do formy plików ujętych w pkt 3 Działu III i w tej formie przesłana przez formularz kontaktowy na stronie internetowej www.otymsiewie.pl. Prace w innym formacie nie będą mogły zostać przesłane przez w/w formularz.

1. Organizator powołuje Kapitułę Konkursu, dokonującą oceny merytorycznej nadesłanych prac, wyłaniającą Laureatów Konkursu oraz przyznającą nagrody za najlepsze prace – zgodnie z kryteriami w pkt 4 poniżej.
2. W skład Kapituły Konkursu wejdą przedstawiciele Organizatora, przedstawiciele Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej oraz Ambasady Królestwa Norwegii w Polsce.
3. Oceny formalnej pracy dokonuje Organizator. Podstawą przedłożenia pracy pod obrady Kapituły Konkursu będzie zgodność pracy z poniższymi wymogami:
 - praca została złożona w terminie wskazanym w Rozdziale I pkt 4,
 - tematyka pracy jest zgodna z tematyką Konkursu,
 - zaakceptowane zostały zgody i oświadczenia, zgodnie z Rozdziałem III pkt 7 i pkt 9

Prace niespełniające powyższych wymogów będą podlegać wykluczeniu z oceny merytorycznej.

4. Ocena merytoryczna prac dokonywana jest przez Kapitułę Konkursu wg następujących kryteriów:
 - atrakcyjność wizualna pracy oraz jej estetyka – max 10 pkt,
 - inwencja twórców i kreatywność – max 10 pkt,
 - stopień nawiązania do tematyki Konkursu – max 10 pkt,
 - stopień samodzielności w opracowaniu zagadnienia, tzn. czy poziom pracy jest adekwatny do wieku uczestników – max 10 pkt,
 - efektywność wykorzystania narzędzi cyfrowych do stworzenia pracy – max 10 pkt.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji prac niespełniających zasad opisanych w Rozdziale V pkt 4 Regulaminu Konkursu na każdym etapie oceny pracy.
6. Kapituła Konkursu wybiera 100 Laureatów, spośród drużyn, których prace uzyskały najwyższą liczbę punktów, w ramach kryteriów opisanych w pkt 4.
7. Kapituła Konkursu sporządza z obrad protokół, który akceptują wszyscy członkowie Komisji.
8. Decyzja Kapituły Konkursu jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

V. AUTORSKI CHARAKTER PRAC

1. Uczestnik Konkursu, w związku ze zgłoszeniem pracy do Konkursu przez Koordynatora Projektu, oświadcza, że:
 - a) posiada pełnię praw autorskich do pracy złożonej w Konkursie, a zgłoszona praca nie narusza niczyich praw, np. nie mogą być w niej wykorzystywane wizerunki lub utwory innych osób, bez wymaganej prawem zgody;
 - b) wyraża zgodę na udostępnienie przez Organizatora zgłoszonej pracy na stronie internetowej Konkursu oraz na innych nośnikach, tj. stronach internetowych administrowanych przez Organizatora, profilach społecznościowych

administrowanych przez Organizatora oraz prezentacjach pokonkursowych. Za ww. zgodę na prezentację nie przysługuje wynagrodzenie.

2. Uczestnicy Konkursu akceptują, iż w dniu otrzymania informacji przez Koordynatora Projektu o uzyskaniu przez drużynę tytułu Laureata Konkursu, Organizator nabywa do ich praw:

- licencję niewyłączną z prawem do udzielania dalszych licencji,
- zezwolenie na wykonywanie zależnego prawa autorskiego,
- niewyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego z prawem do udzielania dalszych zezwoleń,

na cele niekomercyjne, nieodpłatnie i na czas nieokreślony, bez ograniczeń co do terytorium, liczby egzemplarzy i nośników, w zakresie następujących pól eksploatacji:

- a) utrwalania – w szczególności drukiem, zapisem w pamięci komputera i na nośnikach elektronicznych, oraz zwielokrotnianie tak powstałych egzemplarzy dowolną techniką;
 - b) rozpowszechniania oraz publikowania w dowolny sposób (w tym poprzez: wyświetlanie lub publiczne odtwarzanie lub wprowadzanie do pamięci komputera i sieci multimedialnych, w tym Internetu) – w całości lub w części, jak również w połączeniu z innymi utworami;
 - c) udostępniania, w szczególności poprzez prezentację na spotkaniach;
 - d) wprowadzania do obrotu (zarówno oryginału, jak i egzemplarzy utworów i nośników, na których utwory zostały utrwalone), użyczanie utworów (w całości lub w części) lub nośników, na których utwory utrwalono;
 - e) wprowadzania (w tym zlecania wprowadzania osobom trzecim) dowolnych zmian w utworach, w tym: przystosowywanie, dokonywanie zmian układu, sporządzanie wyciągów, streszczeń, skrótów, dokonywanie aktualizacji, łączenie z innymi utworami oraz tłumaczenie – w odniesieniu do całości lub części.
3. Zgłoszone prace mogą być weryfikowane przez Organizatora w zakresie ich zgodności z punktem 1 a) powyżej, w tym co do autorskiego charakteru. W przypadku wątpliwości w tym zakresie Organizator ma prawo zwrócić się do zgłaszającego pracę z prośbą o dostarczenie stosownych informacji lub dowodów.
4. W przypadku stwierdzenia możliwości naruszenia zasad Konkursu, w tym dotyczących wykorzystywania utworów osób trzecich, praca zostanie zdyskwalifikowana. W szczególności Organizator usuwa z konkursu pracę z następujących przyczyn:
- a) stwierdzenia jej rażącego podobieństwa do innej pracy, w tym zgłoszonej do konkursu lub dostępnej w sieci Internet (plagiat),
 - b) wykrycia w pracy treści uznawanych za naruszające dobre obyczaje, godzących w dobre imię innych osób, obrażających ich uczucia, w tym religijne, itp.,
 - c) niedostarczenia odpowiednich informacji lub dowodów, o których mowa w punkcie 3.

5. W przypadku usunięcia pracy z ww. przyczyn Organizator poinformuje o tym fakcie Koordynatora Projektu.

VI. NAGRODY

1. Nagrodą główną jest wyposażenie Mobilnych Pracowni Komputerowych, składające się z 16 laptopów² oraz szafy do ich przechowywania i przenoszenia.
2. Uczniowie i nauczyciele-koordynatorzy zwycięskich drużyn otrzymają również nagrody dodatkowe, na które składają się pendrive, myszka i powerbank.
3. Szkoła może zdobyć maksymalnie 2 nagrody główne.
4. Nagrodzone w Konkursie prace zostaną zaprezentowane w szczególności na stronach internetowych Organizatora pod adresem www.otymsiewie.pl.
5. Laureaci zostaną powiadomieni o werdykcie Komisji drogą e-mailową na adres podany przez Koordynatora Projektu.
6. Nagrody główne zostaną przekazane w ciągu 30 dni od dnia przesłania Laureatom informacji o wynikach konkursu.
7. Nagrody dodatkowe, o których mowa w pkt 2, zostaną przekazane na adres placówki szkolnej, w terminie 14 dni.
8. Upoważniony przedstawiciel szkoły, której drużyna została Laureatem konkursu, odbierający nagrodę, zobowiązany jest do podpisania protokołu przekazania sprzętu (nagrody głównej) przez Wykonawcę wyłonionego przez Organizatora do celów dystrybucji nagród głównych zgodnie ze wzorem z Załącznika nr 1.
9. Nagrody rzeczowe nie podlegają zamianie na ekwiwalent pieniężny.
10. Prawo do nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią.
11. Prace konkursowe, które nie zostaną nagrodzone, będą przechowywane w okresie zgodnym z okresem trwałości projektu.

VII. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Organizator Konkursu oraz placówki oświatowe określone w pkt. III.1. niniejszego Regulaminu są odrębnymi administratorami danych osobowych w rozumieniu ustawy o ochronie danych osobowych.
2. Kontakt do Inspektora Ochrony Danych w NASK-PIB : iod@nask.pl.

² Liczba laptopów może ulec zmniejszeniu w przypadku, gdy wartość zamówienia publicznego przekroczy szacunek Organizatora z etapu planowania Konkursu.

3. Organizator Konkursu przetwarza dane osobowe w związku wykonywaniem zadania realizowanego w interesie publicznym, jakim jest organizacja i przeprowadzenie Konkursu dedykowanego dla placówek oświatowych na zasadach określonych w rozdziale III niniejszego Regulaminu (art. 6 ust. 1 lit. e RODO);
4. Dane osobowe Uczestników Konkursu mogą być udostępnione przez Organizatora podmiotom świadczącym usługi teleinformatyczne, promocyjne, prawne, pocztowe i inne, związane z organizacją Konkursu oraz organom uprawnionym do otrzymywania danych na podstawie przepisów prawa.
5. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane przez okres niezbędny do przeprowadzenia i wyłonienia zwycięzców w Konkursie.
6. Osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo żądania dostępu do swoich danych, ich poprawiania, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu oraz przenoszenia danych. Uczestnik Projektu ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych w przypadku naruszenia zasad ochrony danych osobowych.
7. Podanie danych osobowych jest niezbędne do skutecznego zgłoszenia pracy konkursowej oraz udziału w Konkursie.
8. Organizator Konkursu nie wykorzystuje danych osobowych Uczestników Konkursu do podejmowania decyzji w sposób zautomatyzowany, w tym do profilowania w rozumieniu RODO.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przystąpienie do Konkursu jest dobrowolne.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu Konkursu.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania Konkursu lub jego przerwania, w dowolnym momencie, z przyczyn niezależnych od Organizatora, w tym do rezygnacji z nagradzania lub nagrodzenia mniejszej liczby prac, niż to wskazano w treści Regulaminu, w zależności od poziomu zgłoszonych prac.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem Konkursu zastosowanie mają powszechne przepisy prawa polskiego, w szczególności przepisy kodeksu cywilnego oraz ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. Z 2016 r., poz. 666 z późn. zm.).
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia Konkursu, tj. 20.01.2021

Załączniki:

1. Załącznik nr 1 – Wzór protokołu odbioru nagrody.

Załącznik nr 1 do Regulaminu Konkursu

Protokół Odbioru

sporządzony w w dniu,
pomiędzy:

Szkołą (nazwa i siedziba Szkoły) reprezentowaną przez

.....

a

Wykonawcą – reprezentowanym przez

.....

1. Szkoła potwierdza, że Urządzenia (rozumiane jako Mobilna Pracownia Komputerowa – laptopów umieszczonych w przenośnej szafie) przekazane przez NASK-PIB jako nagroda uzyskana w ramach projektu „Fundusze Norweskie i EOG – o tym się wie! Wygraj mobilną pracownię komputerową dla swojej szkoły!”, dofinansowanego ze środków Pomocy Technicznej Mechanizmu Finansowego EOG na lata 2014-2021 i Norweskiego Mechanizmu Finansowego na lata 2014-2021, zostały dostarczone, zainstalowane i skonfigurowane przez Wykonawcę oraz oznaczone naklejkami ze stosownymi logotypami.
2. Szkoła potwierdza aktywowanie systemu operacyjnego oraz oprogramowania na wszystkich laptopach wchodzących w skład Urządzeń (rozumianych jako Mobilna Pracownia Komputerowa – 16 laptopów umieszczonych w przenośnej szafie).
3. Szkoła potwierdza poprawność działania Urządzeń (rozumianych jako Mobilna Pracownia Komputerowa – 16 laptopów umieszczonych w przenośnej szafie) dostarczonych, zainstalowanych i skonfigurowanych przez Wykonawcę.
4. Szkoła potwierdza przeprowadzenie przez Wykonawcę instruktażu w zakresie sposobu obsługi i korzystania z Urządzeń.
5. Niniejszy Protokół, w sytuacji braku uwag i po jego obustronnym podpisaniu, stanowi podstawę do wystawienia przez Wykonawcę faktury na rzecz Zamawiającego.
6. Niniejszy Protokół sporządzono w 3 jednobrzmiących egzemplarzach, z czego jeden dla Wykonawcy, jeden dla NASK-PIB, jeden dla Szkoły.
7. Szkoła dokonuje odbioru / Szkoła zgłasza poniższe uwagi i nie dokonuje odbioru ³

³ Niepotrzebne skreślić

--

Za Wykonawcę

WYKONAWCA

Za Szkołę

SZKOŁA