

REGULAMIN DZIAŁANIA PSZCZOŁY DLA MIAST PRZYSZŁOŚCI

Projektowanie w Minecraft przestrzeni miejskiej dla pszczół

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „**Pszczoly dla miast przyszłości**” (zwany dalej „Projektem”).
2. Organizatorem Projektu jest Gmina Miasto Rzeszów realizująca projekt „Adaptacja koncepcji Urban Lab w Rzeszowie”
3. Projekt realizowany będzie w terminie do 4 maja 2021 r.
4. Projekt zostanie przeprowadzony w formie online przy wykorzystaniu narzędzi do komunikacji zdalnej.
5. Zadaniem uczestników projektu będzie zaprojektowanie w Minecraft przestrzeni miejskiej dla pszczół.

II. ZASADY UDZIAŁU

1. Udział w projekcie jest bezpłatny jak i również dobrowolny.
2. Organizator nie zwraca żadnych kosztów uczestnikom wydarzenia wynikających z udziału w projekcie.
3. Projekt powinien być zbudowany samodzielnie przez uczniów w grze **Minecraft: Education Edition**.
4. Zgłaszając się do projektu uczestnicy akceptują niniejszy regulamin.
5. Uczestnicy w trakcie projektu mogą stworzyć jedno rozwiązanie, które zaprezentują. Projekty wykonane i przedstawione do prezentacji nie mogą naruszać praw osób trzecich. Projekty nie mogą być wykonywane sprzecznie z prawem.
6. Uczestnikami projektu są uczniowie szkół podstawowych z terytorium Gminy Miasta Rzeszowa.
7. Uczestnik/uczestnicy:
 - a) Uczniowie szkoły podstawowych z terytorium Gminy Miasta Rzeszowa.
 - b) Zapoznał się z Regulaminem projektu.
 - c) Wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku przez Organizatorów w celu organizacji promocji wydarzenia oraz jego efektów.
 - d) Potwierdza autentyczność danych z formularza rejestracyjnego z faktycznymi danymi.



- e) Nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w projekcie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

III. ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenia uczestników do projektu odbywają się poprzez przesłanie na adres mailowy: jpuzio@erzeszow.pl niezbędnych informacji do zgłoszenia zgodnie z niniejszym regulaminie.
2. **Zgłoszenia trwają do 4 maja 2021 roku.**
3. Rejestracja jest bezpłatna dla uczestników projektu.
4. O zakwalifikowaniu do udziału w projekcie decyduje Organizator Projektu.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe w przygotowaniu projektu.

IV. HARMONOGRAM PROJEKTU

1. Zgłoszenia do projektu wraz z przesłaniem prac rozpocznie się 19 kwietnia 2021 r. i będą trwały do 4 maja 2021 r.
2. Uczestnicy przesyłają prace do oceny nie później niż 4 maja 2021 r.
3. Obrady Jury odbędą się 5-6 maja 2021 r.
4. Ogłoszenie wyników odbędzie się 7 maja 2021 r.
5. Ogłoszenie wyników jak również przebieg prezentacji wybranych projektów będzie dostępny na stronach Organizatora <https://www.facebook.com/UrbanLabRzeszow> oraz urbanlab.erzeszow.pl jak również może zostać udostępniony na stronach Partnerów.

V. WYMAGANIA OGÓLNE PROJEKTÓW

1. Praca musi być samodzielna.
2. Do budowania przestrzeni konkursowej należy użyć płaskiego świata.
3. Do budowania można wykorzystać konstruktora kodów oraz agenta.
4. Po wykonaniu projektu należy przygotować prezentację w postaci filmu - wirtualnego spaceru po mapie z komentarzem słownym autora lub napisami. Długość filmu nie powinna przekroczyć 12 minut.
5. Wraz z filmem należy przesłać opis wykonanego projektu maksymalnie 700 znaków (ze spacją).
6. Dodatkowym atutem będzie również stworzenie modelu 3d, który będzie nawiązywał do tematyki konkursu. Model należy wykonać na osobnej mapie, która zostanie udostępniona uczestnikom konkursu.
7. Do oceny należy przesłać prezentację (film avi lub mp4) oraz wykonany model 3D (plik glb).

WYMAGANIA DOTYCZĄCE MODELI:

Pojedynczy model 3D:



1. Musi być zbudowany z pełnych bloków (najlepiej betonowych), na "małej" drukarce.
2. Musi stanowić spójną bryłę, połączonych ze sobą bloków.
3. Nie może przekraczać wymiarów 16x16x16 bloków.
4. Powinien zostać wyeksportowany blokiem budowli umieszczonym na mapie do modelu 3d w formacie glb.

Modułowy model 3D:

1. Może składać się maksymalnie z 4 części, które można ze sobą połączyć.
2. Musi być zbudowany z pełnych bloków (najlepiej betonowych).
3. Każda część musi stanowić spójną bryłę, połączonych ze sobą bloków.
4. Żadna część nie może przekroczyć wymiarów 16x16x16 bloków.
5. Poszczególne części muszą być zbudowane na "dużej" drukarce i wyeksportowane do jednego pliku GLB.

VI. UCZESTNIKOM ZAPEWNIAM SIĘ

1. Uczestnikom zapewnią wsparcie techniczne oraz merytoryczne.
2. W innych przypadkach Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
3. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników/Uczestniczek przy wsparciu Organizatora oraz Partnerów.

VII. WYRÓŻNIENIA

1. Autorzy wybranych projektów będą reprezentować Miasto Rzeszów w projekcie ogólnopolskim pt. „Miejski projekt - wizja miast w Minecraft i Druku 3D” w dwóch kategoriach wiekowych:
I kategoria: klasy 1 do 4 (6 osobowa drużyna)
II kategoria: klasy 5 do 8 (6 osobowa drużyna)
2. Organizator w imieniu Partnerów może przyznać inne nagrody poza wyróżnieniami.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość nieprzyznania wyróżnień o których mowa w niniejszym punkcie regulaminu.

VIII. JURY PROJEKTU

1. Organizator powoła Jury Projektu, w skład którego wejdą przedstawiciele wsOrganizatora, Partnerów oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Jury Projektu należy w szczególności wybór laureatów projektu w poszczególnych kategoriach oraz podjęcie decyzji o przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
3. Decyzje Kapituły Honorowej Projektu są ostateczne i nie podważalne.

4. Kryteria oceny:

KRYTERIA	LICZBA PUNKTÓW		PRYZNANA PUNKTACJA
	Min.	Maks.	
Kreatywność Liczba punktów: od 0 do 5.	0	5	
Pomysł i realność zastosowania projektu w przestrzeni miejskiej Liczba punktów od 0 do 5.	0	5	
Użycie dodatkowych opcji w wykonaniu projektu np. użycie agenta Liczba punktów od 0 do 5.	0	5	
MAKSYMALNA LICZBA PUNKTÓW/PRYZNANA		15	

5. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.

IX. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas projektu prace będą ich autorstwa czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy projektu udzielają Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich nagrań ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania projektu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych wydarzenia.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość przekazania Partnerom wszelkich informacji o projektach i przebiegu wydarzenia w celach promocyjnych.
4. Uczestnicy/Zespoły są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.



X. WIZERUNEK UCZESTNIKÓW

1. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania nagrań, fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych zdjęć (PrtSc) i innych materiałów wykonanych w trakcie projektu.
2. Organizatorowi przysługuje przekazanie nagrań, zdjęć i innych materiałów wykonanych w trakcie wydarzenia Partnerom projektu.

XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu projektu.
2. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu projektu Organizator, Partnerzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w projekcie.
3. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników/Zespołów. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator ani Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty, które mogą wyniknąć w trakcie trwania projektu.