

# Regulamin 2022

## Regulamin konkursu „Dżemik” – Konkursu Pisania Gier Komputerowych Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej

### 1. Cele konkursu:

- promocja programowania wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych (poniżej 18 roku życia),
- kształtowanie logicznego myślenia,
- kształtowanie pracy w zespole.

**2. Konkurs „Dżemik” polega na samodzielnym bądź drużynowym (drużyna 1–2 osobowa) przygotowaniu gry komputerowej 2D lub 3D w jednym ze środowisk wybranym podczas rejestracji. Temat gry oraz szczegółowe instrukcje zostaną podane w momencie rozpoczęcia konkursu.**

**3. Organizatorem konkursu jest Politechnika Białostocka – Wydział Informatyki z siedzibą – Białystok ul. Wiejska 45a NIP: 542-020-87-21.**

### 4. Zgłoszenia

- a) Uczestników konkursu (samodzielnych bądź drużyny 2-osobowe) zgłasza osoba pełnoletnia: rodzic, prawny opiekun lub nauczyciel za zgodą rodzica/prawnego opiekuna. Do formularza rejestracyjnego, umieszczonego na stronie konkursu , <http://dzemik.wi.pb.edu.pl/> każdy uczestnik zobowiązany jest dołączyć skan lub zdjęcie podpisanej zgody rodzica/opiekuna prawnego na udział w konkursie zgodnie z załącznikiem nr 1 do Regulaminu.
- b) Przesłanie zgłoszenia do udziału w Konkursie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
- c) Jedna osoba może zgłosić maksymalnie dwie drużyny.
- d) Rejestracja drużyn będzie możliwa od 16 maja 2022 r.
- e) Dnia 25 maja 2022 r. o godzinie 23:59 nastąpi automatyczne zamknięcie możliwości rejestracji i dalsze zgłoszenia po tym terminie nie będą możliwe.
- f) Maksymalna liczba wszystkich drużyn uczestniczących w konkursie wynosi 40 i po przyjęciu takiej liczby zgłoszeń nastąpi zamknięcie możliwości dalszych rejestracji uczestników.
- g) W celu wycofania zgłoszonej drużyny, należy skontaktować się poprzez pocztę elektroniczną bądź telefonicznie z organizatorami konkursu.

### 5. Przebieg Konkursu

- a) Temat zadania konkursowego zostanie ogłoszony na stronie konkursu 27 maja 2022 r. o godz. 8:30.

- b) Rozpoczęcie konkursu następuje w dniu ogłoszenia treści zadania konkursowego.
- c) Zadanie konkursowe polega na zrealizowaniu gry o określonej tematyce i zawierającej elementy opisane w treści zadania.
- d) Uczestnicy mają czas do 3 czerwca 2022 r. na realizację zadań i załadowanie plików z rozwiązaniami poprzez link udostępniony przez organizatorów w wiadomości mailowej wysłanej w dniu ogłoszenia tematu konkursu.
- e) Wraz z grą uczestnicy są zobowiązani dostarczyć instrukcję obsługi lub przedstawić prezentację działania gry (maksymalnie 5-minutową).
- f) Zamknięcie możliwości ładowania rozwiązań następuje 3 czerwca 2022 r. o godzinie 23:59.
- g) Po zebraniu zadań przesłanych przez zgłoszone drużyny, nastąpi ich ocena przez jury. Jury ocenia czy i w jaki sposób praca realizuje zadany temat. Brak elementów obowiązkowych, określonych w treści zadania, może stanowić podstawę do odrzucenia pracy.

## 6. Ustalenia techniczne

- a) Podstawowymi zalecanymi technologiami używanymi w konkursie „Dżemik” są: Scratch, Kodu oraz Unity. Możliwa jest jednak realizacja gry również przy użyciu dowolnych innych, darmowych bibliotek czy programów. Zadaniem uczestnika jest jednak wówczas upewnienie się, że jury będzie w stanie uruchomić i sprawdzić jego pracę. W razie wątpliwości należy skontaktować się z organizatorami.
- b) Gra może bazować lub wzorować się na istniejącym projekcie, obowiązkowe jest jednak trzymanie się przedstawionego w treści zadania tematu oraz zawarcie określonych obowiązkowych elementów. Dozwolone jest korzystanie z dostępnych zasobów (np. plików graficznych pobranych z Internetu), pod warunkiem że licencja na jakiej zostały udostępnione zezwala na takie użycie. Uczestnicy muszą przedstawić jaka część ich pracy stanowi wkład własny.
- c) Praca ładowana jest w postaci archiwum zawierającego pełen projekt (pliki źródłowe wraz z plikami graficznymi, dźwiękami, etc.).

## 7. Terminarz

- a) 9 maja 2022 r. – ogłoszenie informacji o konkursie
- b) 16 maja 2022 r. – rozpoczęcie rejestracji (przyjmowania zgłoszeń uczestników)
- c) 25 maja 2022 r. – zakończenie rejestracji drużyn
- d) 27 maja 2022 r. – udostępnienie informacji o zadaniu konkursowym i otwarcie możliwości ładowania rozwiązań
- e) 3 czerwca 2022 r. – zamknięcie możliwości ładowania rozwiązań i rozpoczęcie prac komisji oceniającej
- f) Do 13 czerwca 2022 r. – ogłoszenie wyników konkursu i wyłonienie zwycięzców

## 8. Ocenianie

- a) Gra oceniania będzie przez Komisję Konkursową powołaną przez Dziekana Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej.
- b) Gra oceniana będzie w następujących aspektach (za każdy z nich można otrzymać od 0 do 5 pkt.):
  - pomysł
  - realizacja (dopracowanie)
  - scenariusz (fabuła gry)
  - wkład własny (grafika, programowanie)
  - zgodność z tematem.
- c) Zawodnicy/drużyny będą oceniani w następujących kategoriach wiekowych:
  - junior – klasy IV-VI szkoły podstawowej
  - kadet – klasy VII-VIII szkoły podstawowej
  - senior – szkoły ponadpodstawowe (do 18 roku życia)Nagrody przyznawane będą za 1-3 miejsca w każdej kategorii.
- d) Przewidywanymi nagrodami w konkursie są gry planszowe. Przekazanie nagród odbędzie się w sposób indywidualnie ustalony z uczestnikami konkursu.

9. Komisja konkursowa ma głos decydujący we wszystkich kwestiach nieujętych w regulaminie.

## 10. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Politechnika Białostocka, ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok (zwana dalej Uczelnią), tel.: 85 746 90 00, [www.bip.pb.edu.pl](http://www.bip.pb.edu.pl), e-mail: rektorat@pb.edu.pl;
2. Administrator, zgodnie z art. 37 ust. 1 lit. a) RODO, powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych, może się Pani/Pan kontaktować za pomocą poczty elektronicznej pod adresem: [iod@pb.edu.pl](mailto:iod@pb.edu.pl).
3. Pani / Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu organizacji konkursu „Dżemik 2021”- na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO.
4. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych mogą być dostawcy usług informatycznych administratora, obsługa prawna administratora oraz inne podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa oraz w zakresie imienia i nazwiska odbiorcami mogą być użytkownicy stron internetowych administratora.
5. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane w okresach niezbędnych do realizacji wyżej określonych celów, ale nie dłużej niż do końca roku kalendarzowego, w którym został zakończony konkurs.
6. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje Pani/Panu prawo do:
  - a) sprostowania danych;

- b) usunięcia danych;
  - c) ograniczenia przetwarzania danych;
  - d) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych;
7. Przysługuje Pani/Panu prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza powszechnie obowiązujące przepisy w tym zakresie.
  8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednakże niezbędne do wzięcia udziału w konkursie. Konsekwencją ich niepodania będzie brak możliwości wzięcia udziału w konkursie.
  9. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania, o którym mowa w art. 22.

## Załącznik nr 1 do Regulaminu

### Wypełnia rodzic/opiekun prawny w przypadku niepełnoletniego uczestnika konkursu DŻEMIK 2021

Oświadczam, że jestem rodzicem/opiekunem prawnym ..... oraz wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Konkursie Pisania Gier Komputerowych organizowanym przez Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej DŻEMIK 2021. Niniejsza zgoda obejmuje również zgodę na podanie do publicznej wiadomości imienia i nazwiska dziecka, w związku z udziałem w ww. wydarzeniu we *wszelkich ogłoszeniach, zapowiedziach i informacjach o tym wydarzeniu i jego wynikach*.

Oświadczam, że zapoznałem/łam się z **Regulaminem Konkursu Pisania Gier Komputerowych Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej DŻEMIK 2021**.

Jednocześnie oświadczam, że zapoznałem/am się z obowiązkiem informacyjnym Administratora w zakresie przetwarzania danych osobowych.

.....  
(miejsowość, data)

.....  
**(czytelny podpis rodzica/  
opiekuna prawnego)**

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Politechnika Białostocka, ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok (zwana dalej Uczelnią), tel.: 85 746 90 00, [www.bip.pb.edu.pl](http://www.bip.pb.edu.pl), e-mail: rektorat@pb.edu.pl;
2. Administrator, zgodnie z art. 37 ust. 1 lit. a) RODO, powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych, może się Pani/Pan kontaktować za pomocą poczty elektronicznej pod adresem: [iod@pb.edu.pl](mailto:iod@pb.edu.pl).
3. Pani / Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu organizacji konkursu „Dżemik 2021”- na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO.
4. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych mogą być dostawcy usług informatycznych administratora, obsługa prawna administratora oraz inne podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa oraz w zakresie imienia i nazwiska odbiorcami mogą być użytkownicy stron internetowych administratora.
5. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane w okresach niezbędnych do realizacji wyżej określonych celów, ale nie dłużej niż do końca roku kalendarzowego, w którym został zakończony konkurs.
6. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje Pani/Panu prawo do:
  - e) sprostowania danych;
  - f) usunięcia danych;
  - g) ograniczenia przetwarzania danych;
  - h) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych;
7. Przysługuje Pani/Panu prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza powszechnie obowiązujące przepisy w tym zakresie.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednakże niezbędne do wzięcia udziału w konkursie. Konsekwencją ich niepodania będzie brak możliwości wzięcia udziału w konkursie.
9. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania, o którym mowa w art. 22.