

## **„Mistrz IT” – szkolny konkurs informatyczny**

Jeśli jesteś początkującym lub zaawansowanym programistą, elektronikiem, grafikiem, webmasterem, twórcą różnych rozwiązań informatycznych, lubisz nowe technologie... to jest konkurs dla Ciebie!

Stwórz:

- program komputerowy
- edukacyjną grę komputerową,
- stronę www,
- projekt z dziedziny mikrokontrolerów programowalnych.

Tematyka prac związana jest z rozwiązaniami wspomagającymi i usprawniającymi naukę.

Masz w głowie pomysł, ale brak Ci motywacji na jego wdrożenie? Stworzyłeś własne narzędzie do poprawy jakości i wydajności swojego procesu dydaktycznego i chciałbyś się nim podzielić? Używasz jakiegoś narzędzia do nauki i chciałbyś stworzyć jego lepszą wersję? Wierzysz, że można zrobić coś lepiej, wydajniej lub po prostu inaczej?

Jeżeli tak, to zapraszamy do przesyłania prac!

“Postęp jest nieunikniony, a duża część postępu w nauce była możliwa dzięki ludziom niezależnym lub myślącym nieco inaczej.”

## **Regulamin konkursu „Mistrz IT”**

### *§1 Informacje ogólne*

1. Organizatorem konkursu jest Mateusz Pęczek, Karolina Pasiut.
2. Partnerem konkursu jest Miasto Nowy Sącz oraz firma JUST\_MAKE Maciej Łukasik.
3. Celem konkursu jest popularyzacja branży IT i zachęcenie młodzieży do rozwoju i kształcenia w kierunku zawodów związanych z branżą IT.
4. Konkurs adresowany jest do wszystkich uczniów Zespołu Szkół nr 4 w Nowym Sączu.

### *§2 Organizacja konkursu*

1. Rejestracja uczestników konkursu oraz dostarczanie prac konkursowych odbywa się u p. Mateusza Pęczka.
2. Rejestracja polega na wypełnieniu karty zgłoszenia dostępnej u p. Mateusza Pęczka lub na stronie internetowej Zespołu Szkół nr 4.
3. Pracę konkursową stanowi dowolny produkt przy wykonaniu którego wykorzystane zostały narzędzia IT:
  - a. program komputerowy,
  - b. edukacyjna gra komputerowa,
  - c. interaktywna strona www,
  - d. projekt z dziedziny mikrokontrolerów programowalnych.
4. Praca konkursowa musi być dostarczona w formacie Źródłowym oraz jako gotowy produkt. Pracę należy dostarczyć w formacie rar/zip/itp. na nośniku danych.
  - a. Rozwiązanie należy odpowiednio opisać, załączając instrukcję zawierającą proces konfiguracji, uruchomienia i użytkowania. Instrukcja powinna znajdować się w pliku „Instrukcja.pdf”.
  - b. W przypadku gdy rozwiązanie korzysta z dodatkowych bibliotek lub plików wykonywalnych, powinny być one dołączone.

- c. W przypadku gdy rozwiązanie korzysta z baz danych, które wymagają konfiguracji silnika bazodanowego – konieczne jest zawarcie w instrukcji tej konfiguracji.
5. Pracę konkursową należy stworzyć samodzielnie.
6. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest:
  - a. autorski charakter prac (patrz §3),
  - b. dostarczenie pracy w odpowiednich formatach wraz z krótkim opisem, który będzie zawierał informacje na temat funkcjonalności produktu oraz użytych narzędzi IT.

### *§3 Autorski charakter prac*

1. Poprzez zarejestrowanie się na konkurs, uczeń potwierdza, że zapoznał się z regulaminem konkursu i akceptuje jego postanowienia.
2. Złożenie pracy jest równocześnie oświadczeniem, że zgłaszający jest autorem pracy.
3. Zgłoszone prace będą weryfikowane przez organizatorów konkursu w kontekście ich autorskiego charakteru. W przypadku wątpliwości w tym zakresie organizatorzy konkursu ma prawo zwrócić się do zgłaszającego pracę z prośbą o dostarczenie dowodów na autorski charakter pracy.
4. W przypadku stwierdzenia naruszenia zasad dotyczących wykorzystywania dzieł osób trzecich praca nie zostanie dopuszczona do konkursu.

### *§4 Harmonogram konkursu*

1. **06.03.2024** – ogłoszenie zasad konkursu.
2. **06.03.2024 – 17.03.2024** – rejestracja uczestników.
3. **17.04.2024 – 21.04.2024** – dostarczanie prac konkursowych.
4. **28.04.2024** – ocenianie prac przez komisję konkursową.
5. **28.04.2024** – ogłoszenie wyników i wręczenie nagród.

Może by tak dać więcej czasu, np. do połowy/końca maja?

### *§5 Zasady przyznawania nagród*

1. Prace konkursowe będą oceniane przez komisję konkursową.
2. W skład komisji konkursowej wchodzi: Kierownik Szkolenia Praktycznego, Wicedyrektor, organizatorzy i przedstawiciel partnera konkursu.

3. Prace zostaną ocenione przez komisję na podstawie następujących kryteriów:
  - a. użyte narzędzia IT,
  - b. innowacyjność i przydatność rozwiązania,
  - c. złożoność pracy,
  - d. wymiar estetyczny,
  - e. wpływ na rozwój nauki.
4. Decyzja komisji jest ostateczna.
5. Autorzy pierwszych trzech najwyżej ocenionych projektów otrzymają wartościowe nagrody.
6. Wszyscy autorzy ocenionych prac otrzymają okolicznościowe upominki.
7. Nagrodami w konkursie będzie sprzęt komputerowy.
8. Pula nagród wynosi 1500 zł.

#### *§6 Postanowienia końcowe*

1. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu.
2. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie rozstrzygają organizatorzy.