



Regulamin konkursu „Mistrz IT”

§1 Informacje ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Maciej Łukasik, Mariusz Kędzior i Mateusz Pęczek.
2. Partnerem konkursu jest Miasto Nowy Sącz, firma IDGATE Marcin Dudzic 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. animacja,
 - b. program komputerowy,
 - c. gra komputerowa,
 - d. interaktywna strona www,
 - e. 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.
5. Rozwiązanie należy odpowiednio opisać, załączając instrukcję zawierającą proces konfiguracji, uruchomienia i użytkowania. Instrukcja powinna znajdować się w pliku „Instrukcja.pdf”.
6. W przypadku gdy rozwiązanie korzysta z dodatkowych bibliotek lub plików wykonywalnych, powinny być one dołączone.

7. W przypadku gdy rozwiązanie korzysta z baz danych, które wymagają konfiguracji silnika bazodanowego – konieczne jest zawarcie w instrukcji tej konfiguracji.
8. Pracę konkursową należy stworzyć samodzielnie.
9. 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. **06.03.2023** – ogłoszenie zasad konkursu.
2. **06.03.2023** – **17.03.2023** – rejestracja uczestników.
3. **17.04.20123** – **21.04.2023** – dostarczanie prac konkursowych.
4. **28.04.2023** – ocenianie prac przez komisję konkursową.
5. **28.04.2023** – ogłoszenie wyników i wręczenie nagród.

§5 Zasady przyznawania nagród

1. Prace konkursowe będą oceniane przez komisję konkursową.
2. W skład komisji konkursowej wchodzi: Kierownik Szkolenia Praktycznego, organizatorzy i przedstawiciel partnera konkursu.
3. Prace zostaną ocenione przez komisję na podstawie następujących kryteriów:
 - a. użyte narzędzia IT,

- b. innowacyjność rozwiązania,
 - c. złożoność pracy,
 - d. wymiar estetyczny.
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.