

Regulamin Międzyszkolnego Konkursu Informatycznego  
pn. „**Tinkercad Master - Pasja i Zabawa!**”  
z wykorzystaniem Tinkercad i druku 3D  
Edycja 2022/23

§ 1

**POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa w Międzyszkolnym Konkursie Informatycznym na projekt 3D pod nazwą „**Tinkercad Master - Pasja i Zabawa!**”, zwanym w dalszej części „Konkursem”.
2. Organizatorem Konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia w Rzeszowie, Szkoła Podstawowa nr 23 im. Jana Pawła II w Rzeszowie, MDK Rzeszów. Współorganizatorem konkursu jest Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab.
3. Celem konkursu "Małe zbiorniki - Wielkie serca" jest promowanie ekologicznego myślenia oraz kształtowanie postaw odpowiedzialnych dla środowiska wśród dzieci. Uczniowie za pomocą narzędzi tj. Tinkercad i drukarek 3D zaprojektują i wydrukują breloki, magnesy ozdobne promujące ekologiczny styl życia oraz innowacyjne zbiorniki wodne, które mogą być wykorzystane zarówno w przestrzeni miejskiej, jak i domowej.
4. Fundatorem nagrody jest Organizator.

§ 2

**WARUNKI KONKURSU**

1. Konkurs jest skierowany do uczniów szkół podstawowych z terenu Gminy Miasta Rzeszowa, którzy za pomocą narzędzi tj. Tinkercad i drukarek 3D podejmą wyzwanie w dwóch kategoriach klasowych:

**Klasy I – III.** Wyzwanie dotyczy zaprojektowania zestawu składającego się z: breloka, ramki na zdjęcie oraz kubka. Zestaw powinien promować ekologiczny styl życia.

**Klasy IV – VIII.** Wyzwanie dotyczy zaprojektowania zbiornika wodnego, który może być wykorzystany zarówno w przestrzeni miejskiej, jak i domowej. Atutem projektu będzie prezentacja jego zastosowania.

2. Szkoła może zgłosić po jednej drużynie z każdej kategorii klasowej.
3. Praca powinna zawierać:
  - 1) wydrukowany model 3D
  - 2) Prezentację drużyny zawierającą informację o zawodnikach oraz przedstawiającą proces projektowania i drukowania modelu (format dowolny, np. PowerPoint lub dokument PDF).
4. Kartę zgłoszenia wraz z Załącznikiem nr 1 i Załącznikiem nr 2 (skany lub zdjęcia) należy przesłać do 22 maja 2023 r. Na podany w karcie zgłoszenia adres mailowy opiekuna zostanie przesłany link i dane logowania do platformy konkursowej w Tinkercad oraz **potwierdzenie** rejestracji drużyny.
5. Drużyna przekazuje pracę do dnia 12 czerwca 2023 r. Na pracę składa się:
  - **wydrukowany model 3d** wraz z opisem: *“Nazwa konkursu\_Nazwa szkoły\_Kategoria klasowa”*, dostarczony na adres: **Urban Lab – ul. 3 Maja 13/I piętro, Rzeszów**
  - **prezentacja** przesłana na adres e-mail: **tinkercad@sp25.resman.pl**. Temat wiadomości: *„Tinkercad Master - Pasja i Zabawa - Nazwa szkoły\_Kategoria klasowa”*.
6. Organizator nie odpowiada za niedostarczenie przesyłki e-mail, w wyniku nieprawidłowego działania sieci teleinformatycznych i serwerów pocztowych.
7. Przekazanie projektów konkursowych wraz ze swoimi danymi jest równoznaczne z przyjęciem za wiążące postanowienia niniejszego Regulaminu.

### § 3

#### WYMAGANIA OGÓLNE DOTYCZĄCE PROJEKTÓW

1. Model powinien być zaprojektowany zgodnie z zadaniem, **samodzielnie przez uczniów w programie Tinkercad na profilu zajęć udostępnionych dla uczniów biorących udział w**

**Konkursie.** Projekty zgłaszane do konkursu muszą być zgodne z prawem i nie naruszać praw autorskich innych osób oraz być zgodne z zasadami etyki i dobrymi obyczajami.

**Linki dostępne do zajęć w Tinkercad zostaną dostarczone uczestnikom konkursu na adresy e-mail Opiekunów.**

2. Do komunikacji między uczestnikami Konkursu, a Organizatorami będzie służył adres e-mail: tinkercad@sp25.resman.pl.

3. Uczestnicy są zobowiązani korzystać z oprogramowania Tinkercad. Szkoła zgłaszająca drużynę, powinna wspomóc ją w procesie twórczym w miarę możliwości udostępniając drukarkę 3D i inny niezbędny sprzęt oraz materiały w celu wykonania wydruku modelu i wykonania prezentacji konkursowej.

4. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie. Zgłoszona do oceny prezentacja i wydrukowany przedmiot muszą bazować na pracy własnej Uczestników przy wsparciu Organizatora i Współorganizatora.

#### § 4

### WYŁANIANIE LAUREATÓW KONKURSU

1. Organizator powołał Kapitułę Honorową Konkursu, w skład której wchodzi:

**Robert Homicki** - Pełnomocnik Prezydenta Miasta Rzeszowa  
ds. Rozwoju Gospodarczego i Przedsiębiorczości

**Tomasz Kamiński** - Wiceprzewodniczący Rady Miasta Rzeszowa

**Justyna Pałys** – Starszy Wizytator Kuratorium Oświaty w Rzeszowie

**Zbigniew Bury** – Dyrektor Wydziału Edukacji Urzędu Miasta Rzeszowa

**Tomasz Skoczylas** – Dyrektor Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab

2. Kapituła Honorowa oceniając zgłoszone projekty będzie działać zgodnie z celami i zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie, mając przy tym w szczególności na uwadze oryginalność oraz walory artystyczne i użytkowe projektu.
3. Decyzje Kapituły Honorowej są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
4. Publiczne ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi do dnia **19 czerwca 2023 r.** Wyniki zostaną opublikowane na stronach internetowych Organizatora.

## § 5 NAGRODY

1. Najlepsze prace zostaną wyróżnione przez Kapitułę Honorową Konkursu.
2. Organizator i Współorganizator mogą przyznać inne nagrody poza wyróżnieniami.

## § 6 PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnik poprzez przekazanie projektu do Konkursu wraz ze swoimi danymi potwierdza, że zgłoszona przez niego do Konkursu praca jest oryginalna, jest wynikiem jego osobistej, samodzielnej twórczości, nie narusza praw, dóbr i godności osób trzecich.
2. Uczestnik wyraża zgodę na wydruk projektu, a także na zaprezentowanie go na wystawie w Urban Lab Rzeszów.
3. Uczestnicy Konkursu ponoszą odpowiedzialność za naruszenie praw osób trzecich, a w szczególności praw autorskich.
4. Uczestnikom Konkursu nie przysługują dalsze wynagrodzenia z tytułu korzystania przez Organizatora z nadesłanych projektów.
5. Uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie nadesłanych projektów w publikacjach związanych z Konkursem oraz innych celach promocyjnych, tj. Publikacje drukowane i cyfrowe, strony internetowe, wszelkie materiały promocyjne, prezentacje, z możliwością zwielokrotnienia i wprowadzenia do obrotu.

## § 7

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Uczestnikami konkursu są wyłącznie uczniowie szkół podstawowych, a dane osobowe uczestników konkursu będą wykorzystywane wyłącznie w celach związanych z organizacją konkursu. Nie będą one również udostępniane osobom trzecim bez ich zgody. Organizator zobowiązuje się do przetwarzania danych osobowych zgodnie z przepisami prawa o ochronie danych osobowych.

Powyższe zmiany mają na celu ujednoczenie i uściślenie postanowień regulaminu, a także zapewnienie uczestnikom większego bezpieczeństwa i ochrony ich prywatności. Uczestnik, przystępując do Konkursu, akceptuje bez zastrzeżeń niniejszy Regulamin oraz wyraża zgodę na przetwarzanie przez Organizatora przesłanych danych osobowych na potrzeby realizacji Konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.