

Regulamin konkursu „O czym śnią roboty? Konkurs Skriware 2023/2024”
zwany dalej „Regulaminem”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady organizacji, warunki uczestnictwa i tryb przeprowadzenia konkursu pod nazwą „O czym śnią roboty? Konkurs Skriware 2023/2024” (zwanego dalej „**Konkursem**”).
2. Organizatorem konkursu jest Skriware S.A. z siedzibą w Warszawie (01-237) przy ul. Juliana Konstantego Ordona 3, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy pod nr. 0000933322, REGON 360721812, NIP 5213687934 (zwana dalej „**Organizatorem**”).
3. Konkurs jest wydarzeniem o zasięgu ogólnopolskim, skierowanym do uczniów i nauczycieli publicznych oraz niepublicznych szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych (zwanym dalej „**Uczestnikami**”).
4. Pojęcia „uczeń”, „szkoła” i „nauczyciel” należy rozumieć w znaczeniu nadanym im ustawą z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz. U. z 2021 r. poz. 1082 z późn. zm.), jeśli Regulamin nie nadaje im odmiennego znaczenia.
5. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
6. Uczestnikami Konkursu nie mogą być osoby zatrudnione u Organizatora oraz ich małżonkowie, rodzeństwo, zstępni i wstępni (zwani dalej „**Osobami Najbliższymi**”), jak również osoby będące w składzie Jury Konkursu i ich Osoby Najbliższe.
7. Celem konkursu jest zachęcenie uczniów do twórczego wykorzystywania nowoczesnych narzędzi takich jak roboty edukacyjne, drukarki 3D, programy do modelowania 3D oraz pobudzenie kreatywności uczniów i wzmocnienie umiejętności pracy zespołowej, a także upowszechnianie i wspieranie działalności innowacyjnej szkół.
8. Konkurs jest przeprowadzany w terminie od dnia 21 listopada 2023 r. (dzień, od którego Zespoły mogą wypełniać Formularze Zgłoszeniowe) do dnia 13 czerwca 2024 r. (dzień ogłoszenia wyników Konkursu).
9. Regulamin stanowi podstawę organizacji Konkursu oraz określa prawa i obowiązki Organizatora i Uczestników.
10. Warunkiem koniecznym udziału w Konkursie jest akceptacja postanowień Regulaminu oraz dostarczenie przez Uczestników skanów zgód (oświadczeń), o których mowa w § 8 ust. 2 Regulaminu i § 9 ust. 1 Regulaminu, na wskazany adres

e-mail Organizatora: edu@skriware.com. Niedostarczenie wymaganych zgód (oświadczeń) przez Uczestnika stanowi podstawę dyskwalifikacji całego Zespołu.

11. Warunkiem koniecznym udziału w Konkursie jest dysponowanie przez szkołę robotami edukacyjnymi oraz urządzeniem umożliwiającym wydruk techniką drukowania przestrzennego (drukarka 3D), za pomocą którego Zespół będzie mógł wykonać Pracę Konkursową.

§ 2. Praca Konkursowa

1. Praca konkursowa składa się z czterech elementów obowiązkowych, a w przypadku Finalistów również z piątego, dodatkowego elementu i wykonywana jest w Zespole (zwana „**Pracą Konkursową**”).
2. Pierwszy element Pracy Konkursowej obejmuje analizę funkcjonalności posiadanego w szkole robota edukacyjnego, zaprojektowanie przez Zespół modelu (elementu), który nada robotowi nową funkcjonalność oraz zamodelowanie i wydrukowanie modelu (elementu) przy użyciu techniki drukowania przestrzennego 3D (zwanego dalej „**Modelem**”), a także organizację zajęć dla wybranej grupy w szkole z użyciem stworzonego Modelu (zwaną dalej „**Testami**”).
3. Drugi element Pracy Konkursowej obejmuje przygotowanie opisu przedstawiającego Model, Zespół oraz pomysł na Model (w formie wyłącznie elektronicznej, bez konieczności jego wydruku) („zwanego dalej „**Opisem Modelem i Zespołu**”).
4. Trzeci element Pracy Konkursowej obejmuje stworzenie prezentacji multimedialnej na temat pracy Zespołu (technika dowolna: dokumentacja fotograficzna, film lub plakat) dokumentującego cały przebieg pracy nad Modelem i przeprowadzenia Testów (zwaną dalej „**Prezentacją Multimedialną**”).
5. Czwarty element Pracy Konkursowej obejmuje przygotowanie przez Mentora pisemnej notatki zawierającej dobre praktyki i wskazówki nt. tego jak organizować pracę w Zespole i angażować członków Zespołu w poszczególne etapy pracy nad Modelem i przeprowadzania Testów (zwaną dalej „**Notatką Mentora**”).
6. Piąty element Pracy Konkursowej dotyczy tylko wybranych przez Jury Finalistów i obejmuje dobrowolne przygotowanie przez Zespół krótkiego filmu promującego stworzony Model (zwanego dalej „**Filmem**”).
7. Kolejność wykonywania poszczególnych elementów Pracy Konkursowej została opisana w § 3 Regulaminu.
8. Opis Modelu i Zespołu powinien co najmniej przedstawiać koncepcję Modelu oraz narzędzia, przy pomocy których Zespół stworzy Model, a także wstępny plan prac nad Modelem. Powinien również uwzględniać informację na temat wszystkich członków Zespołu (wraz z Mentorem), zawierać krótki opis każdej z prezentowanych

osób oraz przedstawiać podział zadań między członkami Zespołu. Opis Modelu i Zespołu powinien mieć nie mniej niż 1500 i nie więcej niż 4000 znaków (ze spacjami włącznie).

9. Prezentacja Multimedialna powinna zawierać co najmniej następujące elementy:
 - a) element obrazujący pracę całego Zespołu,
 - b) krótką wypowiedź opisującą, w jaki sposób Zespół wpadł na pomysł Modelu i co pomogło Zespołowi doprecyzować wygląd modelu 3D,
 - c) fragmenty procesu modelowania i wydruku Modelu,
 - d) prezentację gotowego, wydrukowanego Modelu ze wskazaniem kto i w jaki sposób (do czego) może go wykorzystać,
 - e) krótką wypowiedź opisującą co stanowiło największe wyzwanie dla Zespołu,
 - f) krótką wypowiedź opisującą, w jaki sposób nauczyciel (zwany dalej „**Mentorem**”) wspierał Zespół,
 - g) krótką wypowiedź Mentora na temat pracy Zespołu oraz
 - h) fragmenty obrazujące Testy Modelu i prezentujące opinie innych uczniów na temat Modelu.
10. Notatka Mentora powinna zawierać co najmniej opis dobrych praktyk pracy projektowej Zespołu, opis wyzwań, przed jakimi stanął Zespół w trakcie tworzenia Pracy Konkursowej i wyjaśniać, jak rola Mentora wpływa na pracę Zespołu. Notatka Mentora powinna mieć nie mniej niż 500 znaków ze spacjami włącznie.
11. Film powinien zawierać krótką wypowiedź (lub wypowiedzi) trwającą nie więcej niż minutę, wyjaśniającą, dlaczego dany Zespół zasługuje na wygraną w Konkursie. Film należy umieścić na stronie szkoły (strona www lub fanpage na portalu społecznościowym Facebook).
12. Forma i zawartość każdej Pracy Konkursowej musi być oryginalnym dziełem zgłaszającego ją Zespołu. Niedopuszczalne jest wykorzystywanie utworów osób trzecich z wyjątkiem wykorzystania utworów dźwiękowych w celu ilustracji muzycznej Filmu (każdorazowo Zespół powinien jednak dysponować prawem osób trzecich do wykorzystania tego rodzaju zasobu).
13. Zespół musi posiadać prawa autorskie do zgłoszonej Pracy Konkursowej nieobciążone prawami osób trzecich oraz posiadać zgody na wykorzystanie wizerunku osób nie będących członkami Zespołu, widocznych w Pracy Konkursowej (o ile taki wizerunek jest wykorzystywany – z uwzględnieniem zasad i ograniczeń wynikających z rt.. 81 i n. ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, Dz. U. z 2021 r. poz. 1062 z późn. zm., zwanej dalej „**Prawem Autorskim**”).

14. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za treść Pracy Konkursowej przekazanej Organizatorowi i w tym zakresie zwalniają Organizatora z odpowiedzialności wobec osób trzecich, których prawa zostały naruszone poprzez posłużenie się Pracą Konkursową, a w przypadku Finalistów, Laureatów Konkursu oraz Zespołów Wyróżnionych – przez wykorzystanie Pracy Konkursowej w sposób wskazany w Regulaminie.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za Prace Konkursowe, których nie otrzymał z przyczyn od niego niezależnych – w szczególności z przyczyn technicznych leżących zarówno po stronie Uczestnika, jak też Organizatora.

§ 3. Warunki uczestnictwa, przebieg i organizacja Konkursu

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest stworzenie zespołu (zwanego „**Zespołem**”) i jego rejestracja poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie <https://landings.skriware.com/pl/konkurs-skriware-2023-2024> (zwany „**Formularzem Zgłoszeniowym**”). Rejestracji Zespołu dokonuje Mentor.
2. Zespół tworzy od dwóch do pięciu uczniów oraz jeden lub dwóch Mentorów (nauczycieli). Rolą Mentora jest zachęcanie i wspieranie uczniów zgodnie z zasadami prawidłowej pedagogiki. Rolą Mentorów jest również koordynacja pracy Zespołu oraz udzielanie uczniom bieżącej pomocy i wsparcia technicznego w zadaniach niestanowiących wykonywania Pracy Konkursowej (takich jak czynności rejestracyjne czy przekazywanie Pracy Konkursowej Organizatorowi zgodnie z § 3 ust. 10-15 Regulaminu).
3. Ten sam uczeń może być członkiem tylko jednego Zespołu. Zespół tworzą wyłącznie uczniowie należący do tej samej kategorii wiekowej spośród określonych w § 3 ust. 7 Regulaminu.
4. Jeden Mentor może być członkiem maksymalnie trzech Zespołów.
5. W tej samej szkole może powstać dowolna liczba Zespołów.
6. Zespół może zgłosić tylko jedną Pracę Konkursową.
7. Konkurs organizowany jest w czterech kategoriach wiekowych, zgodnie z poniższym opisem:
 - a) I kategoria obejmuje klasy 1-3 szkoły podstawowej,
 - b) II kategoria obejmuje klasy 4-6 szkoły podstawowej,
 - c) III kategoria obejmuje klasy 7-8 szkoły podstawowej,
 - d) IV kategoria obejmuje klasy 1-4 szkoły ponadpodstawowej.
8. Konkurs składa się z dwóch etapów. Pierwszy etap Konkursu obejmuje ocenę zgłoszonych Prac Konkursowych pod kątem spełnienia Kryteriów Podstawowych, a następnie ocenę zakwalifikowanych Prac Konkursowych przy zastosowaniu

Kryteriów Oceny i wyłonienie przez Jury grona Finalistów. Drugi etap Konkursu obejmuje wybór przez Jury Laureatów spośród Finalistów oraz przyznanie Wyróżnień i Nagród.

9. Prace Konkursowe zostaną udostępnione Organizatorowi za pomocą dysku Google (zwanego dalej „**Dyskiem Skriware**”). Każdy ze zgłoszonych Zespołów otrzyma od Organizatora link do założonego folderu dla swojej szkoły i będzie w nim umieszczał elementy Pracy Konkursowej w terminach określonych w § 3 ust. 11-15 Regulaminu. Opis Modelu i Zespołu musi zostać przesłany w pliku tekstowym. Model musi zostać przesłany w formacie .STL. Prezentacja Multimedialna może zostać wykonana w dowolnej formie (np. za pomocą dowolnego programu lub aplikacji, z wykorzystaniem zdjęć, filmów, tekstów).
10. Rejestracja Zespołów rozpoczyna się w dniu 21 listopada 2023 r. i trwa do dnia 20 grudnia 2023 r. Zespół, który prześle Formularz Zgłoszeniowy po terminie wskazanym w zdaniu poprzedzającym nie weźmie udziału w Konkursie.
11. Opis Modelu i Zespołu należy umieścić na Dysku Skriware do dnia 12 stycznia 2024 r.
12. Zespół, który przekazał Organizatorowi Opis Modelu i Zespołu w terminie określonym w § 3 ust. 11 Regulaminu otrzymuje potwierdzenie wykonania wstępnej części Pracy Konkursowej.
13. Od dnia otrzymania potwierdzenia, o którym mowa powyżej, Zespół może zacząć przygotowanie pozostałych elementów Pracy Konkursowej (tj. Modelu, Testów i Prezentacji Multimedialnej).
14. Wydrukować Model i przeprowadzić Testy należy do dnia 30 kwietnia 2024 r.
15. Prezentację Multimedialną wraz z Modelem (plikiem zawierającym model 3D do wydruku w formacie .STL) i Notatkę Mentora należy umieścić na Dysku Skriware do dnia 30 kwietnia 2024 r.
16. Jury Konkursu będzie obradować w dniach 1-12 maja 2024 r i wyłoni spośród Zespołów grupę finalistów (zwaną „**Finalistami**”), informując o swoim wyborze na swoich kanałach w mediach społecznościowych (fanpage Organizatora na portalu Facebook pod adresem: <https://www.facebook.com/Skriware>).
17. Po ogłoszeniu przez Jury grupy Finalistów, Zespoły zakwalifikowane do tego grona będą mogły przystąpić do przygotowania piątego elementu Pracy Konkursowej, tj. Filmu, który powinien zostać umieszczony na stronie internetowej szkoły w czasie między 13 – 31 maja 2024 r.
18. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w czerwcu 2024 r. podczas wydarzenia stacjonarnego w Warszawie, na które zostaną zaproszeni Finaliści. O dokładnym

miejscu i terminie Uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatora w wiadomości e-mail wysłanej do Mentorów.

§ 4. Jury Konkursu

1. Na potrzeby Konkursu Organizator powołuje jury Konkursu w składzie: Jakub Tylman, Krzysztof Kaszuba, Agnieszka Halicka, Marek Grzywina, Mateusz Kamiński, Angelika Ochendowska (zwane „**Jury Konkursu**”).
2. Zadaniem Jury Konkursu jest:
 - a) kwalifikacja zgłoszonych Prac Konkursowych do udziału w Konkursie,
 - b) merytoryczna ocena Prac Konkursowych dopuszczonych do udziału w Konkursie w oparciu o kryteria określone w § 5 Regulaminu,
 - c) wybór Finalistów w każdej z czterech kategorii wiekowych określonych w § 3 ust. 7 Regulaminu,
 - d) wybór Laureatów czterech pierwszych miejsc w każdej z czterech kategorii wiekowych oraz przyznanie Wyróżnień i Nagród zgodnie z postanowieniami § 6 Regulaminu oraz
 - e) ogłoszenie wyników Konkursu podczas wydarzenia stacjonarnego, które odbędzie się w Warszawie w miejscu i terminie wskazanym przez Organizatora.
3. Jury Konkursu ma prawo do dyskwalifikacji Prac Konkursowych, które nie zostały wykonane samodzielnie przez członków Zespołu będących uczniami lub są w inny sposób niezgodne z Regulaminem, zawierają treści powszechnie uważane za obraźliwe lub naruszają ogólnie przyjęte normy społeczno-obyczajowe.

§ 5. Kryteria oceny Prac Konkursowych

1. Zgłoszone Prace Konkursowe podlegają ocenie pod kątem spełnienia kryteriów kwalifikujących do udziału w Konkursie (zwanych dalej „**Kryteriami Podstawowymi**”).
2. Prace Konkursowe, które spełniają Kryteria Podstawowe podlegają dalszej ocenie według kryteriów wskazanych w §5 ust. 7 i 8 Regulaminu (zwanych dalej „**Kryteriami Oceny**”).
3. W odniesieniu do Opisu Modelu i Zespołu Kryteria Podstawowe obejmują:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	przedstawienie koncepcji Modelu	0-1

2	przedstawienie narzędzi, przy pomocy których Zespół stworzy Model	0-1
3	przedstawienie wstępnego planu prac nad Modelem	0-1
4	dbałość językowa	0-1
5	zaprezentowanie wszystkich członków Zespołu – łącznie z Mentorem	0-1
6	przedstawienie podziału zadań pomiędzy członków Zespołu	0-1
7	umieszczenie Opisu Modelu i Zespołu na Dysku Skrivare w terminie określonym w § 3 ust. 11 Regulaminu	0-1
Łączna liczba punktów		0-7

4. W odniesieniu do Prezentacji Multimedialnej Kryteria Podstawowe obejmują:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	zawarcie elementów obrazujących pracę Zespołu nad Modelem	0-4
	Prezentacja Multimedialna pokazuje pracę całego Zespołu nad Modelem (0-1 pkt)	
	Prezentacja Multimedialna pokazuje proces modelowania i wydruku Modelu (0-1 pkt)	
	Prezentacja Multimedialna pokazuje testy Modelu z innymi osobami (0-1 pkt)	
	Prezentacja Multimedialna relacjonuje prezentację gotowego, wydrukowanego Modelu ze wskazaniem kto i w jaki sposób (do czego) może go wykorzystać (0-1 pkt)	
2	zawarcie krótkich wypowiedzi	0-3
	Prezentacja Multimedialna zawiera wypowiedź opisującą, w jaki sposób Zespół wpadł na pomysł Modelu i co pomogło Zespołowi doprecyzować wygląd Modelu (0-1 pkt)	

	Prezentacja Multimedialna zawiera wypowiedź na temat pracy Zespołu (0-1 pkt)	
	Prezentacja Multimedialna zawiera wypowiedź opisującą co stanowiło największe wyzwanie dla Zespołu (0-1 pkt)	
3	wykonanie	0-4
	estetyka wykonania Prezentacji Multimedialnej (0-1)	
	różnorodność (wykorzystanie różnych elementów: film, tekst, zdjęcia, gify itp.) (0-1)	
	kreatywność (0-1)	
	umieszczenie Prezentacji Multimedialnej na Dysku Skriware w terminie określonym w § 3 ust. 15 Regulaminu (0-1)	
Łączna liczba punktów		0-11

5. W odniesieniu do Notatki Mentora Kryteria Podstawowe obejmują:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	Przedstawienie dobrych praktyk pracy w Zespole wynikających z doświadczenia przy tworzeniu Pracy Konkursowej	0-2
2	Przedstawienie bieżących wyzwań, przed którymi stanął Zespół przy tworzeniu Pracy Konkursowej	0-1
3	Przedstawienie wskazówek, nt. sposobu podejścia uczniów do wyzwań, przed którymi stanął Zespół	0-1
4	Umieszczenie Notatki Mentora na Dysku Skriware w terminie określonym w § 3 ust. 15 Regulaminu	0-1
Łączna liczba punktów		0-5

6. Pracę Konkursową, która spełnia Kryteria Podstawowe i została dopuszczona do udziału w Konkursie, Jury Konkursu ocenia na podstawie przedstawionych niżej Kryteriów Oceny. Jury Konkursu przyznając punkty w ramach Kryteriów Oceny kieruje się swoim subiektywnym odczuciem.

7. Kryteria Oceny obejmują ocenę według następującego schematu:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	Czy Model stanowi odpowiedź na zidentyfikowany problem?	0-2
	Model w ogóle nie odpowiada na zidentyfikowany problem (0 pkt)	
	Model częściowo odpowiada na zidentyfikowany problem (1 pkt)	
	Model w całości odpowiada na zidentyfikowany problem (2 pkt)	
2	Czy Model może być powielany i wykorzystywany w innych szkołach lub przez inne grupy odbiorców?	0-2
	Model nie jest uniwersalny, może być wykorzystywany wyłącznie dla tego konkretnego robota (0 pkt)	
	Modelu można użyć w pracy z większą liczbą robotów lub większą liczbą grup odbiorców (1 pkt)	
	Model może być wykorzystywany przez wielu użytkowników i lub do wielu robotów (2 pkt)	
3	Czy Model umożliwia wykorzystanie robota w szerszym kontekście?	0-2
	Model nie umożliwia wykorzystania robota w mniej typowy sposób (0 pkt)	
	Dzięki Modelowi robota można wykorzystać również np. na zajęciach z innego przedmiotu szkolnego lub z inną grupą odbiorców (1 pkt)	
	Model umożliwia wykorzystanie robota w bardzo szerokim kontekście (2 pkt)	
4	optymalność wykorzystania materiałów użytych do stworzenia Modelu	0-2
	Model jest nieekologiczny, wykorzystuje bardzo dużą ilość filamentu i z powodzeniem można by go zaprojektować w	

	bardziej przemyślany sposób lub nabyć tańsze zamienniki (0 pkt)	
	Model jest przemyślany pod kątem ilości wykorzystywanego filamentu, choć można by go dopracować (1 pkt)	
	Model jest przemyślany i wykorzystuje optymalną ilość filamentu (2 pkt)	
5	trwałość i bezpieczeństwo Modelu	0-2
	Model jest wadliwie skonstruowany, jego jakość jest niska, a jego użycie może stanowić zagrożenie (0 pkt)	
	Model spełnia podstawowe zasady trwałości i bezpieczeństwa, jednak mógłby być pod tym względem lepiej przemyślany (1 pkt)	
	Model jest trwały i bezpieczny (2 pkt)	
6	organizacja Testów	0-2
	Zespół nie zorganizował Testów (0 pkt)	
	Zespół zorganizował Testy na niedużą skalę, np. kilku uczniów (1 pkt)	
	Zespół zorganizował Testy na dużą skalę, np. dla kilku klas (2 pkt)	
7	zaangażowanie wszystkich członków Zespołu w pracę nad Modelem	0-2
	brak dowodów na to, że w pracę byli zaangażowani wszyscy członkowie Zespołu (0 pkt)	
	udowodniono częściowe zaangażowanie członków Zespołu (1 pkt)	
	udowodniono zaangażowanie wszystkich członków Zespołu (2 pkt)	
Łączna liczba punktów		0-14

8. Zespoły, które przejdą do drugiego etapu Konkursu uzyskując tytuł Finalistów, będą mogły otrzymać dodatkowe punkty za Film według następującego schematu:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	opublikowanie Filmu na stronie szkoły (strona www lub fanpage na portalu społecznościowym Facebook) (0-1 pkt)	0-5
	Film zawiera wypowiedź uzasadniającą dlaczego właśnie ten Zespół powinien wygrać w Konkursie (0-1 pkt)	
	w Filmie pojawiają się wszyscy członkowie Zespołu (wraz z Mentorem) (0-1 pkt)	
	Film pokazuje działanie Modelu (0-1 pkt)	
	estetyka Filmu (0-1 pkt)	
Łączna liczba punktów		0-5

9. Ponadto w drugim etapie Konkursu Jury może przyznać Pracy Konkursowej według swojego uznania:

Lp.	Nazwa	Punktacja
1	Bonus technologiczny za nieszablonowe wykorzystanie nowych technologii – np. narzędzi cyfrowych, sprzętu audio – wideo	0-4
2	Bonus za oryginalność Modelu, jeśli zaprezentowane rozwiązanie jest ciekawe i zaskakujące, mało jest Modeli tego typu lub Model prezentuje nowatorskie podejście	0-4
Łączna liczba punktów		0-8

10. Punkty przyznane przez Jury Konkursu na podstawie Kryteriów Podstawowych i Kryteriów Oceny oraz ewentualnych ww. bonusów podlegają sumowaniu. Za spełnienie wszystkich kryteriów oraz przy uwzględnieniu wszystkich ewentualnych bonusów Praca Konkursowa może otrzymać maksymalnie 50 pkt.

§ 6. Wybór Finalistów, Laureatów i Nagrody

- Po ocenie Prac Konkursowych zgodnie z Kryteriami Podstawowymi i Kryteriami Oceny Jury Konkursu przyznaje Zespołom według własnego uznania tytuł Finalisty w każdej z czterech kategorii wiekowych określonych w § 3 ust. 7 Regulaminu.
- Jury Konkursu przyznaje tytuł laureata (zwanego dalej „**Laureatem**”) w każdej z kategorii wiekowych określonych w § 3 ust. 7 Regulaminu czterem Finalistom,

których Prace Konkursowe uzyskały najwyższą liczbę punktów. Laureaci zajmują miejsca od pierwszego do trzeciego według liczby uzyskanych punktów, tj. Laureatem pierwszego miejsca zostaje Zespół z największą ilością punktów, a kolejne miejsca ustala się według malejącej liczby punktów.

3. Jury Konkursu może również przyznać Finaliście wyróżnienie, jeżeli jego Praca Konkursowa nie uzyskała wystarczającej liczby punktów by uzyskać tytuł Laureata, jednak zasługuje na uhonorowanie z uwagi na jej wysoki poziom, w szczególności oryginalność lub innowacyjność.
4. Laureatom Konkursu Organizator przyzna nagrody zgodnie z postanowieniami § 6 Regulaminu, a Mentorom zgodnie z postanowieniami § 7 Regulaminu (dalej „**Nagrody**”).
5. Jeżeli w Regulaminie nie zastrzeżono inaczej, Nagroda należna Uczestnikowi Konkursu przeznaczona jest do jego użytku własnego i stanowi jego własność.
6. Uczniowie – członkowie Zespołu mogą wygrać następujące Nagrody:
 - a) SkriBot, przez co należy rozumieć robota edukacyjnego utworzonego z elementów do samodzielnego złożenia, model Enif, którego specyfikacja znajduje się pod adresem: <https://skriware.com/wp-content/uploads/2022/06/INSTRUKCJA-SKRIBOT-ENIF-PL.pdf>,
 - b) SkriKit+ przez co należy rozumieć zestaw klocków edukacyjnych, którego opis dostępny jest pod adresem: <https://sklep.skriware.com/klocki-skrikit>,
 - c) SkriController, przez co należy rozumieć zestaw do nauki elektroniki, którego opis dostępny jest pod adresem: <https://skriware.com/pl/dla-szkoly/mikrokontroler/>.
7. Mentor może wygrać następujące Nagrody:
 - a) wybrany przez partnera Konkursu tablet firmy Lenovo,
 - b) uzyskanie dla szkoły, w której zatrudniony jest Mentor i do której uczęszczają uczniowie będący członkami Zespołu tego Mentora dostępu do wybranego pakietu Skriware Academy, przez co należy rozumieć usługę dostępną pod adresem: <https://academy.skriware.com/>, z których szkoła będzie mogła korzystać bez ograniczeń, zgodnie z regulaminem usługi Skriware Academy dostępnym pod adresem <https://drive.google.com/file/d/14QQ-NWK8OLVp9MteJof-sBU6ZYIhZB-/view>.
Zgodnie z tym regulaminem dostęp do Skriware Academy nadawany jest administratorowi z ramienia szkoły oraz 10 wskazanym przez niego użytkownikom. Skriware Academy zawiera następujące pakiety: “Współpraca w szkole”, “SkriController: pierwsze kroki” „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki”.
8. Nagrodą, którą otrzymują uczniowie – członkowie Zespołu, za:

- a) pierwsze miejsce w I kategorii wiekowej (klasy 1-3) są SkriBot oraz SkriKit+,
 - b) drugie miejsce w I kategorii wiekowej (klasy 1-3) jest SkriBot,
 - c) trzecie miejsce w I kategorii wiekowej (klasy 1-3) jest SkriKit+,
 - d) pierwsze miejsce w II kategorii wiekowej (klasy 4-6) są SkriBot oraz SkriKit+,
 - e) drugie miejsce w II kategorii wiekowej (klasy 4-6) jest SkriBot,
 - f) trzecie miejsce w II kategorii wiekowej (klasy 4-6) jest SkriKit+,
 - g) pierwsze miejsce w III kategorii wiekowej (klasy 7-8) są SkriBot, SkriKit+ oraz kurs modelowania 3D,
 - h) drugie miejsce w III kategorii wiekowej (klasy 7-8) są SkriBot oraz kurs modelowania 3D,
 - i) trzecie miejsce w III kategorii wiekowej (klasy 7-8) są SkriKit+ oraz kurs modelowania 3D.
 - j) pierwsze miejsce w IV kategorii wiekowej (klasy 1-4) są SkriController, SkriKit+,
 - k) drugie miejsce w IV kategorii wiekowej (klasy 1-4) są SkriController,
 - l) trzecie miejsce w IV kategorii wiekowej (klasy 1-4) są SkriKit+.
9. Nagrodą, którą otrzymuje Mentor – członek Zespołu, za:
- a) pierwsze miejsce w I, II i III kategorii wiekowej są wybrany przez partnera Konkursu tablet firmy Lenovo oraz dostęp do pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” oraz „Współpraca w szkole” Skriware Academy,
 - b) pierwsze miejsce w IV kategorii wiekowej są wybrany przez partnera Konkursu tablet firmy Lenovo oraz dostęp do Pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” i „SkriController: pierwsze kroki” Skriware Academy,
 - c) drugie miejsce w I, II i III kategorii wiekowej jest dostęp do pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” oraz „Współpraca w szkole” Skriware Academy,
 - d) drugie miejsce w IV kategorii wiekowej jest dostęp do pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” i „SkriController: pierwsze kroki”,
 - e) trzecie miejsce w każdej z czterech kategorii wiekowych jest dostęp do pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” Skriware Academy.
10. Organizator przekazuje Laureatowi Nagrodę za pomocą środka stosownego do właściwości Nagrody, tj. w przypadku sprzętu za pomocą przesyłki kurierskiej na adres szkoły wskazany w Formularzu Zgłoszeniowym w terminie 30 dni od daty ogłoszenia wyników Konkursu, zaś w przypadku nagród stanowiących usługi dostępne online poprzez wiadomość e-mail zawierającą kod dostępu, skierowaną na adres e-mail podany w Formularzu Zgłoszeniowym. Koszt przesyłki kurierskiej pokrywa Organizator.

11. W przypadku rezygnacji przez Laureata z Nagrody przyznanej w Konkursie, Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania Nagrody innemu Uczestnikowi, który zajął kolejne miejsce w klasyfikacji punktowej w danej kategorii wiekowej.
12. Nie jest możliwe odstąpienie prawa do Nagrody osobom trzecim ani wypłacenie równowartości Nagrody.
13. Jeśli szkoła Mentora, który zdobył Nagrodę w postaci dostępu do pakietu Skriware Academy posiada już dostęp do ww. pakietu, wskazana Nagroda przybiera formę udzielenia bezpłatnego dostępu do wybranego pakietu, do którego Mentor i szkoła nie posiadają dostępu lub w przypadku, jeśli Mentor i szkoła posiadają dostęp do wszystkich materiałów dostępnych na Skriware Academy, do kolejnego nowego pakietu, który zostanie opublikowany na platformie Skriware Academy.
14. Mentorowi będącemu członkiem więcej niż jednego Zespołu, który uzyskał tytuł Laureata, przysługuje prawo do Nagrody należnej za zajęcie wyższego miejsca. Nagroda za niższe miejsce nie jest wówczas przyznawana.

§ 7. Postępowanie reklamacyjne

1. Uczestnik mający umotywowane zastrzeżenia odnośnie do przebiegu Konkursu lub jego wyniku, w szczególności z uwagi na niezgodność z przepisami prawa powszechnie obowiązującego lub z Regulaminem, może w terminie 7 dni od daty ogłoszenia wyników Konkursu złożyć reklamację (zwaną dalej „**Reklamacją**”) do Organizatora.
2. Reklamację należy przesłać za pomocą poczty elektronicznej na adres e-mail: marketing@skriware.com albo pocztą tradycyjną na adres siedziby Organizatora wskazany w § 1 ust. 2 Regulaminu. W przypadku nadania Reklamacji pocztą tradycyjną o zachowaniu terminu decyduje data stempla pocztowego. Do oceny zachowania terminu przez Uczestnika mają zastosowanie odpowiednie przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2022 r. poz. 1360 z późn. zm.).
3. Reklamacja musi zawierać: imię i nazwisko Uczestnika, oznaczenie Zespołu, adres korespondencyjny oraz uzasadnienie. Reklamacja powinna zawierać również adres e-mail uczestnika.
4. Postępowanie reklamacyjne nie może dotyczyć werdyktu Jury Konkursu stanowiącego wyraz subiektywnej oceny zgłoszonej Pracy Konkursowej, tj. oceny dokonywanej na podstawie Kryteriów Oceny, przyznania tytułu Finalisty oraz oceny w zakresie bonusów.
5. Organizator rozpatruje Reklamację w terminie 30 dni od daty wpływu. O wyniku postępowania reklamacyjnego (decyzji Organizatora) Uczestnik zostanie

zawiadomiony w pierwszej kolejności drogą mailową na adres e-mail wskazany w Reklamacji bądź listem poleconym wysłanym na adres wskazany w Reklamacji.

6. Uczestnicy mogą również kierować do Organizatora zapytania dotyczące treści i sposobu wykładni Regulaminu na adres e-mail wskazany w § 7 ust. 2 Regulaminu.

§ 8. Ochrona i przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator, którego pełna nazwa i siedziba zostały wskazane w § 1 ust. 2 Regulaminu.
2. Warunkiem koniecznym udziału w Konkursie jest wyrażenie pisemnej zgody przez przedstawiciela ustawowego ucznia oraz wyrażenie pisemnej zgody przez Mentora (nauczyciela) na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych podanych w Formularzu Zgłoszeniowym (zwanym dalej „**Danymi Osobowymi**”). Wzór zgody przedstawiciela ustawowego na przetwarzanie Danych Osobowych ucznia stanowi część załącznika nr 1 do Regulaminu. Wzór zgody Mentora na przetwarzanie Danych Osobowych stanowi część załącznika nr 2 do Regulaminu.
3. Dane Osobowe będą przetwarzane przez Organizatora na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1 z późn. zm., zwanego dalej „**RODO**”), tj. Organizator będzie przetwarzał Dane Osobowe na podstawie zgody osoby, której dane dotyczą.
4. Przetwarzanie Danych Osobowych będzie polegało w szczególności na wykonywaniu takich czynności jak zbieranie, utrwalanie, organizowanie, porządkowanie, przechowywanie, adaptowanie lub modyfikowanie, pobieranie, przeglądanie, wykorzystywanie, ujawnianie (w tym ujawnianie wizerunku) poprzez przesłanie, rozpowszechnianie lub innego rodzaju udostępnianie, dopasowywanie, łączenie, ograniczanie lub usuwanie.
5. Podane w Formularzu Zgłoszeniowym Dane Osobowe będą przetwarzane przez Organizatora dla celów organizacji i przeprowadzenia Konkursu, w szczególności komunikacji z Uczestnikami, wyłonienia Finalistów, Laureatów i Zespołów Wyróżnionych oraz ogłoszenia wyników Konkursu i dostarczenia Nagród.
6. Dane Osobowe przekazane przez Uczestników Konkursu będą przetwarzane przez Organizatora także w celu promocji jego działalności w szczególności poprzez rozpowszechnianie nagrodzonych Prac Konkursowych, publikację Prac Konkursowych i materiałów związanych z Konkursem na stronie internetowej i

profilach społecznościowych Organizatora lub wykorzystanie fragmentów Prac Konkursowych do tworzenia reklam i treści publikowanych w serwisie YouTube.

7. Dane Osobowe przetwarzane będą od dnia przesłania Formularza Zgłoszeniowego przez okres niezbędny do realizacji wszystkich działań związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu oraz promocją działalności Organizatora, przy czym nie dłużej niż do dnia 21 listopada 2033 r.
8. Podane w Formularzu Zgłoszeniowym Dane Osobowe mogą być przekazywane podmiotom trzecim tylko w zakresie niezbędnym do realizacji celów, o których mowa w § 8 ust. 5 i 6 Regulaminu i w tych celach przetwarzane. Odbiorcami Danych Osobowych będą w szczególności firmy kurierskie oraz partnerzy Konkursu.
9. Dane Osobowe będą przetwarzane przez Organizatora także na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c) RODO, w celu realizacji obowiązków Organizatora wynikających z przepisów prawa, w tym przepisów podatkowych, prowadzenia rachunkowości i dokonania rozliczenia podatków. Dane Osobowe będą w tym celu przetwarzane przez okres wynikający z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
10. Dane Osobowe będą przetwarzane również na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO w celach wynikających z prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, takich jak dochodzenie roszczeń (jeśli takie powstaną) lub obrona praw Organizatora (jeśli okaże się konieczna). Dane Osobowe będą wówczas przetwarzane do dnia przedawnienia roszczeń.
11. Osobie, której Dane Osobowe są przedmiotem przetwarzania przysługuje:
 - a) prawo dostępu do Danych Osobowych obejmujące uzyskanie informacji o posiadanych danych i zakresie ich przetwarzania (art. 15 RODO),
 - b) prawo do sprostowania Danych Osobowych (art. 16 RODO),
 - c) prawo do usunięcia Danych Osobowych (art. 17 RODO),
 - d) prawo do ograniczenia przetwarzania Danych Osobowych (art. 18 RODO),
 - e) prawo do przenoszenia Danych Osobowych (art. 20 RODO),
 - f) prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania Danych Osobowych (art. 21 RODO) oraz
 - g) prawo do niepodlegania decyzji opartej wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu, w tym profilowaniu (art. 22 RODO).
12. Osoba, której Dane Osobowe są przedmiotem przetwarzania ma ponadto prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie Danych Osobowych w dowolnym momencie poprzez przekazanie na adres Organizatora stosownego oświadczenia (art. 7 ust. 3 RODO) – z zastrzeżeniem art. 17 ust. 1 i 3 RODO oraz art. 23 RODO. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

13. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (organu nadzorczego, adres: ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa) na niezgodne z prawem przetwarzanie jej Danych Osobowych (art. 77 ust. 1 RODO).
14. W trakcie przetwarzania Danych Osobowych przez Organizatora nie dochodzi do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani do profilowania.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania błędnych Danych Osobowych. Podanie nieprawdziwych Danych Osobowych w Formularzu Zgłoszeniowym może być podstawą dyskwalifikacji z Konkursu.

§ 9. Prawa autorskie

1. Warunkiem koniecznym udziału w Konkursie jest wyrażenie pisemnej zgody przez przedstawiciela ustawowego ucznia oraz wyrażenie pisemnej zgody przez Mentora na nieodpłatne rozpowszechnianie i korzystanie z wizerunku Uczestnika – stosownie do art. 81 Prawa Autorskiego. Zgoda, o której mowa w zdaniu poprzedzającym nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie. Wzór zgody przedstawiciela ustawowego na rozpowszechnianie i korzystanie z wizerunku ucznia stanowi część załącznika nr 1 do Regulaminu. Wzór zgody Mentora na rozpowszechnianie i korzystanie z wizerunku stanowi część załącznika nr 2 do Regulaminu.
2. Organizator będzie rozpowszechniał i korzystał z wizerunku Uczestnika dla celów organizacji i przeprowadzenia Konkursu , a także w celu promocji działalności Organizatora.
3. Zgoda Uczestnika na rozpowszechnianie i korzystanie z jego wizerunku obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - 1) utrwalanie i zwielokrotnianie na jakimkolwiek nośniku niezależnie od technologii, standardu, systemu i formatu, rozpowszechnianie za pomocą wszelkich technologii, w tym z zastosowaniem technologii cyfrowych, analogowych lub optycznych, za pośrednictwem urządzeń elektronicznych,
 - 2) korzystanie lub rozporządzanie w całości lub w dowolnych fragmentach, zapisywanie, odtwarzanie, prezentowanie całości lub części, w tym udostępnianie z użyciem komputerów i Internetu, w szczególności na jakichkolwiek stronach i serwisach internetowych, w tym także w serwisach społecznościowych (np. YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok) oraz udostępnianie na materiałach promocyjnych (zarówno cyfrowych, jak też drukowanych),
 - 3) rozpowszechnianie w sposób inny niż określony w pkt. 1 i 2 powyżej – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, nadawanie i reemitowanie,

- 4) wprowadzanie zmian, przetwarzanie, kadrowanie i kompozycja, a także zestawianie z wizerunkami innych osób, uzupełnienie towarzyszącym komentarzem.
4. Zgłoszona w Konkursie Praca Konkursowa stanowi utwór w rozumieniu Prawa Autorskiego (dalej na potrzeby § 9 Regulaminu Praca Konkursowa określana jest również mianem „**Utworu**”).
5. Z chwilą przekazania Organizatorowi poszczególnych elementów Pracy Konkursowej Zespół udziela Organizatorowi nieodpłatnie na okres 5 lat licencji niewyłącznej do korzystania z Utworu bez ograniczeń terytorialnych oraz zezwala na korzystanie i rozporządzanie prawami zależnymi do Utworu bez ograniczeń terytorialnych, w odniesieniu zarówno do licencji, jak też zezwolenia na następujących polach eksploatacji:
 - 1) utrwalanie i zwielokrotnianie na jakimkolwiek nośniku niezależnie od technologii, standardu, systemu i formatu, rozpowszechnianie całości lub części Utworu, za pomocą wszelkich technologii, w wersjach dwuwymiarowej i trójwymiarowej, w tym z zastosowaniem technologii cyfrowych, analogowych lub optycznych, za pośrednictwem urządzeń elektronicznych, druku, offsetu, nadrukowywania i drukowania (nanoszenia) na wszelkich materiałach,
 - 2) obrót oryginałem lub egzemplarzami, na których Utwór został utrwalony – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
 - 3) rozpowszechnianie w sposób inny niż określony w pkt. 1 i 2 powyżej – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, nadawanie i reemitowanie,
 - 4) wprowadzanie zmiany do całości lub do dowolnych fragmentów, łączenie z innymi utworami,
 - 5) korzystanie lub rozporządzanie w całości lub w dowolnych fragmentach, zapisywanie, odtwarzanie, rozpowszechnianie, prezentowanie całości lub części Utworu, w tym rozpowszechnianie z użyciem komputerów i Internetu, w szczególności na jakichkolwiek stronach i serwisach internetowych, w tym także w serwisach społecznościowych (np. YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok),
 - 6) podjęcie lub zlecenie produkcji lub innej formy wytwarzania dowolnej liczby egzemplarzy Utworu zarówno na użytek własny, jak i w celu wprowadzenia do obrotu za wynagrodzeniem.
6. Po upływie terminu 5-letniego licencja do Utworu na wskazanych wyżej polach eksploatacji oraz zezwolenie na korzystanie i rozporządzanie prawami zależnymi do Utworu zostają udzielone Organizatorowi nieodpłatnie na czas nieokreślony z zachowaniem uprawnień wynikających dla Zespołu z art. 68 Prawa Autorskiego.

7. Organizator ma prawo upoważnić inny podmiot do korzystania z Utworu w zakresie uzyskanej licencji.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Regulamin podlega ogłoszeniu na stronie internetowej Organizatora pod adresem <https://landings.skriware.com/pl/konkurs-skriware-2023-2024>
2. Organizator zachowuje prawo do zmiany Regulaminu w szczególnych przypadkach, zwłaszcza nadzwyczajnych okolicznościach. Zmieniony Regulamin podlega ogłoszeniu w sposób określony w § 10 ust. 1 Regulaminu.

Załączniki:

1. Wzór zgody przedstawiciela ustawowego na udział ucznia w konkursie, przetwarzanie danych osobowych, rozpowszechnianie i korzystanie z wizerunku ucznia oraz udzielenie Organizatorowi licencji;
2. Wzór zgody Mentora na przetwarzanie danych osobowych, rozpowszechnianie i korzystanie z wizerunku oraz udzielenie Organizatorowi licencji;