

Regulamin konkursu „Zaczaruj szkołę z drukiem 3D!”
zwany dalej „Regulaminem”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady organizacji, warunki uczestnictwa i tryb przeprowadzenia konkursu pod nazwą „Zaczaruj szkołę z drukiem 3D!” (zwanego dalej „**Konkuresem**”).
2. Organizatorem konkursu jest Skriware S.A. z siedzibą w Warszawie (01-217) przy ul. Kolejowej 21, 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 (zwanymi 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 współkształtowania przestrzeni szkolnej przy wykorzystaniu techniki drukowania przestrzennego (druk 3D), pobudzenie kreatywności uczniów i wzmocnienie umiejętności pracy zespołowej, a także upowszechnianie i wspieranie działalności innowacyjnej szkół.
8. Konkurs jest przeprowadzany w terminie od dnia 20 września 2022 r. (dzień, od którego Zespoły mogą wypełniać Formularze Zgłoszeniowe) do dnia 20 kwietnia 2023 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: marketing@skriware.com . Niedostarczenie wymaganych zgód (oświadczeń) przez Uczestnika stanowi podstawę dyskwalifikacji całego Zespołu.

11. Warunkiem koniecznym udziału w Konkursie jest dysponowanie przez szkołę 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 trzech elementów i wykonywana jest w Zespole (zwana „**Pracą Konkursową**”).
2. Pierwszy element Pracy Konkursowej obejmuje przeprowadzenie własnego projektu rozpoczynającego się od identyfikacji potrzeb, wybranie produktu, zamodelowanie i wydrukowanie modelu przy użyciu techniki drukowania przestrzennego (3D) (zwanego dalej „**Projektem**”) oraz organizację wydarzenia wprowadzającego Projekt w szkole (zwanego dalej „**Wydarzeniem**”).
3. Drugi element Pracy Konkursowej obejmuje przygotowanie opisu Projektu („zwanego dalej „**Opisem Projektu**”) oraz plakatu (w formie wyłącznie elektronicznej, bez konieczności jego wydruku), prezentującego Zespół (zwanego dalej „**Plakatem**”).
4. Trzeci element Pracy Konkursowej obejmuje stworzenie materiału filmowego (obraz i dźwięk) dokumentującego cały przebieg Projektu (zwanego dalej „**Filmem**”).
5. Czwarty element Pracy Konkursowej obejmuje przygotowanie przez Mentora w formie pisemnej notatki zawierającej dobre praktyki i wskazówki nt. tego jak zorganizować pracę w Zespole i angażować członków Zespołu w poszczególne etapy projektu (zwanego dalej „**Notatką Mentora**”).
6. Kolejność wykonywania poszczególnych elementów Pracy Konkursowej została opisana w § 3 Regulaminu.
7. Film powinien zawierać co najmniej następujące elementy:
 - a) fragmenty obrazujące pracę całego Zespołu,
 - b) krótką wypowiedź opisującą w jaki sposób Zespół wpadł na pomysł Projektu i co pomogło Zespołowi doprecyzować wygląd modelu 3D,
 - c) fragmenty procesu modelowania i wydruku Projektu,
 - d) prezentację gotowego, wydrukowanego Projektu 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 Wydarzenie (wprowadzenie Projektu w szkole) i prezentujące opinie innych uczniów na temat Projektu.
8. Film powinien spełniać następujące wymagania techniczne: format .mp4, orientacja pozioma, rozdzielczość min. 1920 x 1080 pikseli. Całkowity czas trwania Filmu nie powinien przekraczać 5 minut.
 9. Opis Projektu powinien co najmniej przedstawiać koncepcję Projektu oraz narzędzia, przy pomocy których Zespół realizuje Projekt, a także wstępny plan prac nad Projektem. Opis Projektu powinien mieć nie mniej niż 500 i nie więcej niż 1000 znaków (ze spacjami włącznie).
 10. Plakat powinien co najmniej prezentować wszystkich członków Zespołu (wraz z Mentorem), zawierać krótki opis każdej z prezentowanych osób oraz przedstawiać podział zadań między członkami Zespołu.
 11. Notatka Mentora powinna co najmniej zawierać opis dobrych praktyk pracy projektowej Zespołów i podkreślać, jak rola Mentora wpływa na pracę Zespołu. Notatka Mentora powinna mieć nie mniej niż 500 znaków ze spacjami włącznie.
 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 art. 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 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](https://landings.skriware.com/pl/konkurs_skriware) (zwany „Formularzem Zgłoszeniowym”). Rejestracji Zespołu dokonuje Mentor.
2. Zespół tworzy od dwóch do pięciu uczniów oraz jeden Mentor (nauczyciel). Rolą Mentora jest zachęcanie i wspieranie uczniów zgodnie z zasadami prawidłowej pedagogiki. Rolą Mentora 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. 8-15 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. 6 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 trzech 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.
8. Zespół tworzy prywatny profil na platformie Wakelet dostępnej pod adresem <https://wakelet.com/> (zwany dalej „Profilem Wakelet”), za pomocą którego przekazuje Organizatorowi poszczególne elementy Pracy Konkursowej w terminach określonych w § 3 ust. 10-15 Regulaminu. Projekt (model 3D) musi zostać umieszczony na Profilu Wakelet w formacie .STL. Film musi zostać umieszczony na Profilu Wakelet w formacie .mp4. Projekt oraz Film należy umieszczać na Profilu Wakelet w ten sposób, że w pierwszej kolejności należy zamieścić plik na dysku wirtualnym (w chmurze), np. OneDrive lub Dysku Google, a następnie link (odnośnik) do tego pliku dodać do Profilu Wakelet.
9. Rejestracja Zespołów rozpoczyna się w dniu 20 września 2022 r. i trwa do dnia 1 grudnia 2022 r. Zespół, który prześle Formularz Zgłoszeniowy po terminie wskazanym w zdaniu poprzedzającym nie weźmie udziału w Konkursie.
10. Plakat należy umieścić na Profilu Wakelet do dnia 15 grudnia 2022 r.

11. Opis Projektu należy umieścić na Profilu Wakelet do dnia 15 stycznia 2023 r.
12. Zespół, który przekazał Organizatorowi Plakat oraz Opis Projektu w terminach określonych w § 3 ust. 10 i 11 Regulaminu otrzymuje potwierdzenie wykonania wstępnej części Pracy Konkursowej (zwane dalej „**Potwierdzeniem**”).
13. Od dnia otrzymania Potwierdzenia Zespół może zacząć realizację pozostałych elementów Pracy Konkursowej (tj. Projektu, Wydarzenia i Filmu).
14. Projekt i Wydarzenie należy przeprowadzić do dnia 31 marca 2023 r.
15. Film wraz z plikiem zawierającym model do wydruku w formacie. stl i Notatkę Mentora należy umieścić na Profilu Wakelet do dnia 31 marca 2023 r.
16. Jury Konkursu będzie obradować w dniach 1-20 kwietnia 2023 r. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w formie wydarzenia *on-line* po zamknięciu obrad Jury Konkursu, o którego dokładnym terminie Uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatora w wiadomości email wysłanej do Mentorów.

§ 4. Jury Konkursu

1. Na potrzeby Konkursu Organizator powołuje jury Konkursu w składzie: Zyta Czechowska, Agnieszka Halicka, Karolina Antkowiak, Dawid Łasiński, Karol Górniewicz (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 Laureatów trzech pierwszych miejsc w każdej z trzech kategorii wiekowych oraz przyznanie Wyróżnień i Nagród zgodnie z postanowieniami § 6 Regulaminu, a także
 - d) ogłoszenie wyników Konkursu w formie wydarzenia *on-line*.
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 (zwanym dalej „**Kryteriami Podstawowymi**”).
2. Prace Konkursowe, które spełniają Kryteria Podstawowe podlegają dalszej ocenie według kryteriów wskazanych w §5 ust. 8 i 9 Regulaminu (zwanym dalej „**Kryteriami Oceny**”).

3. W odniesieniu do Plakatu Kryteria Podstawowe obejmują:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	zaprezentowanie wszystkich członków Zespołu – łącznie z Mentorem	0-1
2	zawarcie krótkiego opisu każdej z prezentowanych osób	0-1
3	przedstawienie podziału zadań pomiędzy członków Zespołu	0-1
4	Zastosowanie narzędzi cyfrowych w wykonaniu plakatu	0-1
5	umieszczenie Plakatu na Profilu Wakelet w terminie określonym w § 3 ust. 10 Regulaminu	0-1
Łączna liczba punktów		0-5

4. W odniesieniu do Opisu Projektu Kryteria Podstawowe obejmują:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	przedstawienie koncepcji Projektu	0-1
2	przedstawienie narzędzi, przy pomocy których Zespół realizuje projekt	0-1
3	przedstawienie wstępnego planu prac nad Projektem	0-1
4	dbałość językowa	0-1
5	umieszczenie Opisu Projektu na Profilu Wakelet w terminie określonym w § 3 ust. 11 Regulaminu	0-1
Łączna liczba punktów		0-5

5. W odniesieniu do Filmu Kryteria Podstawowe obejmują:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	zawarcie fragmentów obrazujących pracę Zespołu nad Projektem	0-3
	Film zawiera fragmenty obrazujące pracę całego Zespołu (0-1 pkt)	
	Film zawiera fragmenty obrazujące proces modelowania i wydruku Projektu (0-1 pkt)	
	Film zawiera fragmenty obrazujące Wydarzenie (wprowadzenie Projektu w szkole) i prezentujące opinie innych uczniów na temat Projektu (0-1 pkt)	
2	zawarcie krótkich wypowiedzi	0-4

	Film zawiera wypowiedź opisującą w jaki sposób Zespół wpadł na pomysł Projektu i co pomogło Zespołowi doprecyzować wygląd modelu 3D (0-1 pkt)	
	Film zawiera prezentację gotowego, wydrukowanego Projektu ze wskazaniem kto i w jaki sposób (do czego) może go wykorzystać (0-1 pkt)	
	Film zawiera wypowiedź opisującą co stanowiło największe wyzwanie dla Zespołu (0-1 pkt)	
	Film zawiera wypowiedź Mentora na temat pracy Zespołu (0-1 pkt)	
3	estetyka wykonania Filmu	0-1
4	zmiszczenie się w wyznaczonym czasie 5 minut	0-1
5	kreatywność	0-1
Łączna liczba punktów		0-10

6. W odniesieniu do Notatki Mentora Kryteria Podstawowe obejmują:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	Przedstawienie wynikających z doświadczenia przy tworzeniu Pracy Konkursowej dobrych praktyk pracy w Zespole	0-2
2	Przedstawienie bieżących wyzwań, które napotykał w pracy Zespół	0-1
3	Przedstawienie wskazówek, nt. Sposobu podejścia do wyzwań, które napotkał Zespół	0-1
4	Umieszczenie Notatki Mentora na Profilu Wakelet w terminie określonym w § 3 ust. 11 Regulaminu	0-1
Łączna liczba punktów		0-5

7. 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.

8. Kryteria Oceny obejmują ocenę według następującego schematu:

Lp.	Kryterium	Punktacja
1	Czy Projekt stanowi odpowiedź na zidentyfikowany problem?	0-3

	Projekt w ogóle nie odpowiada na zidentyfikowany problem (0 pkt)	
	Projekt w niskim stopniu odpowiada na zidentyfikowany problem (1 pkt)	
	Projekt częściowo odpowiada na zidentyfikowany problem (2 pkt)	
	Projekt w całości odpowiada na zidentyfikowany problem (3 pkt)	
2	Czy Projekt może być powielany i wykorzystywany w innych szkołach lub przez inne grupy odbiorców?	0-3
	Projekt jest wadliwy i niefunkcjonalny – całkowicie nie nadaje się do użytku (0 pkt)	
	Projekt odpowiada na potrzeby jedynie kilku odbiorców (1 pkt)	
	Projekt jest użyteczny dla grupy osób w ograniczonej przestrzeni (2 pkt)	
	Projekt odpowiada na potrzeby wielu użytkowników i może być powielany (3 pkt)	
3	optymalność wykorzystania materiałów użytych do stworzenia Projektu	0-3
	Projekt jest nieekologiczny, wykorzystuje bardzo dużą ilość filamentu i z powodzeniem można by go zaprojektować w bardziej przemyślany sposób lub nabyć tańsze zamienniki (0 pkt)	
	Projekt mógłby być bardziej ekologiczny, wykorzystuje dużo filamentu i można by go zaprojektować w bardziej optymalny sposób (1 pkt)	
	Projekt jest przemyślany pod kątem ilości wykorzystywanego filamentu, choć można by go dopracować (2 pkt)	
	Projekt jest przemyślany i wykorzystuje optymalną ilość filamentu (3 pkt)	
4	trwałość i bezpieczeństwo Projektu	0-3
	Projekt jest wadliwie skonstruowany, jego jakość jest niska, a jego użycie może stanowić zagrożenie (0 pkt)	
	Projekt cechuje się niską trwałością i/lub jest mało bezpieczny (1 pkt)	
	Projekt spełnia podstawowe zasady trwałości i bezpieczeństwa, jednak mógłby być pod tym względem lepiej przemyślany (2 pkt)	
	Projekt jest trwały i bezpieczny (3 pkt)	
5	organizacja Wydarzenia	0-3
	Zespół nie zorganizował Wydarzenia (0 pkt)	

	Zespół zorganizował Wydarzenie na niedużą skalę, np. dla większej grupy osób, kilku klas (1 pkt)	
	Zespół zorganizował Wydarzenie dla całej szkoły (2 pkt)	
	Zespół zorganizował Wydarzenie na dużą skalę, np. spotkanie międzyszkolne lub gminne (3 pkt)	
6	zaangażowanie wszystkich członków Zespołu w pracę nad Projektem	0-3
	brak dowodów na to, że w pracę byli zaangażowani wszyscy członkowie Zespołu (0 pkt)	
	udowodniono częściowe zaangażowanie członków Zespołu (1 pkt)	
	udowodniono zaangażowanie większości członków Zespołu (2 pkt)	
	udowodniono zaangażowanie wszystkich członków Zespołu (3 pkt)	
Łączna liczba punktów		0-18

9. Ponadto Jury Konkursu 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 zaangażowanie lokalnej społeczności	0-4
3	Bonus za oryginalność Projektu, jeśli zaprezentowane rozwiązanie jest ciekawe i zaskakujące, mało jest Projektów tego typu lub Projekt prezentuje nowatorskie podejście	0-4
Łączna liczba punktów		0-12

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 Laureatów i Nagrody

1. Jury Konkursu przyznaje tytuł laureata (zwanego dalej „**Laureatem**”) w każdej z kategorii wiekowych określonych w § 3 ust. 7 Regulaminu trzem Zespołom, 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.

2. Jury Konkursu może również przyznać Zespołowi wyróżnienie, jeżeli jego Praca Konkursowa nie uzyskała liczby punktów by uzyskać tytuł Laureata, jednak zasługuje na uhonorowanie z uwagi na jej wysoki poziom, w szczególności oryginalność lub innowacyjność.
3. Laureatom Konkursu Organizator przyzna nagrody (dalej „**Nagroda**”) zgodnie z postanowieniami niniejszego § 6 Regulaminu.
4. Jeżeli w Regulaminie nie zastrzeżono inaczej, Nagroda należna Uczestnikowi przeznaczona jest do jego użytku własnego i stanowi jego własność.
5. 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 [\[https://skriware.com/wp-content/uploads/2022/06/INSTRUKCJA-SKRIBOT-ENIF-PL.pdf\]](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 [\[https://sklep.skriware.com/klocki-skrikit\]](https://sklep.skriware.com/klocki-skrikit),
 - c) kurs modelowania 3D przez co należy rozumieć szkolenie z zakresu tworzenia konstrukcji w technologii drukowania przestrzennego (3D) w wymiarze 5 godzin, przeprowadzone przez trenera wskazanego przez Organizatora w terminie uzgodnionym z nagrodzonym Zespołem.
6. Mentor może wygrać następujące Nagrody:
 - a) tablet Samsung Galaxy Tab S6 Lite,
 - b) voucher do <https://www.amazon.pl/> na kwotę 500 zł do wykorzystania w terminie 10 lat od daty wystawienia,
 - c) uzyskanie dla szkoły, w której zatrudniony jest Mentor i do której uczęszczają uczniowie będący członkami zespołu tego Mentora dostępu do usługi Skriware Academy. Przez dostęp do Skriware Academy należy rozumieć dostęp do pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” dostępnej pod adresem [academy.skriware.com](https://drive.google.com/file/d/14QQ-NWK8OLVp9MteJof-sBU6ZYIhZB/view), 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.
7. 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.
8. Nagrodą, którą otrzymuje Mentor – członek Zespołu, za:
- 1) pierwsze miejsce w każdej z trzech kategorii wiekowych są tablet oraz dostęp do Pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” Skriware Academy dla szkoły,
 - 2) drugie miejsce w każdej z trzech kategorii wiekowych są voucher do sklepu ze sprzętem oraz dostęp do Pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” Skriware Academy dla szkoły,
 - 3) trzecie miejsce w każdej z trzech kategorii wiekowych jest dostęp do Pakietu „Druk i modelowanie 3D: pierwsze kroki” Skriware Academy dla szkoły.
9. 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.
10. 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.
11. Nie jest możliwe odstąpienie prawa do Nagrody osobom trzecim ani wypłacenie równowartości Nagrody.
12. Jeśli szkoła Mentora, który zdobył Nagrodę w postaci dostępu do 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.

13. 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 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 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 20 kwietnia 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, w szczególności ogłoszenia wyników 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 niewyłączonej 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](https://landings.skriware.com/pl/konkurs_skriware)
2. Organizator zachowuje prawo do zmiany Regulaminu w szczególnych przypadkach, zwłaszcza nadzwyczajnych okolicznościach wywołanych aktualną sytuacją epidemiologiczną. 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;