

REGULAMIN KONKURSU

 **„ORYGINALNY GADŻET ZSM„**

 **I. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy regulamin określa warunki, na jakich odbywa się konkurs.

2. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Morskich w Darłowie.

3. Konkurs skierowany jest do uczniów klas ósmych szkół podstawowych.

 **II. PRZEDMIOT I CEL KONKURSU**

1.Przedmiotem Konkursu jest wymyślenie , zaprojektowanie i zaprezentowanie gadżetu promującego szkołę ZSM w Darłowie.

2.Prace można wykonać dowolną techniką plastyczną (plakat, malarstwo, rzeźba, makieta, collage, grafika komputerowa) wykonany z ogólnodostępnych materiałów jak również w formie mini wideoklipu.

(maksymalna długość przygotowanego filmiku to 5 minut, zaleca się nagranie filmików w formacie panoramicznym 16:9 oraz rozdzielczości 1920x1080 Full HD. Filmy należy przesłać w formacie MPEG 4 ,MOV lub AVI zapisany na nośniku elektronicznym – płyta CD)

3.Prace konkursowe należy składać do dnia 7 maja 2021r., na adres mailowy szkoły ZESPOLSZKOLMORSKICH@GMAIL.COM

4.Wyniki konkursu oraz informacja o terminie rozdania nagród zostaną ogłoszone do dnia 17.05.2021 r. na stronie internetowej oraz facebooku

 ZSM Darłowo.

5. Głównym celem Konkursu jest wymyślenie i zaprojektowanie gadżetu promującego Zespół Szkół Morskich w Darłowie takiego, który będzie nawiązywał do specyfiki oraz kultury szkoły.

6.Tworząc estetyczną i nienaganną jakościowo pamiątkę chcemy rozreklamować szkołę wśród przyszłych potencjalnych kandydatów (Targi Szkół Średnich, Dni Otwarte Szkoły).

7. Celami dodatkowymi Konkursu są:

a) poszerzenie wiedzy o szkole morskiej jaką jest Zespół Szkól Morskich w Darłowie

 b) zachęcenie potencjalnych kandydatów do podjęcia nauki w murach naszej szkoły

c) zachęcenie instytucji, przedsiębiorstw oraz uczelni wyższych do nawiązania stałej współpracy ze szkołą co warunkuje szeregiem korzyści dla uczniów

 **III. ZASADY KONKURSU**

1. Udział w konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnik konkursu wykonuje samodzielnie gadżet nawiązujący do specyfiki i kultury szkoły ZSM.
3. Do udziału w konkursie dopuszcza prace wykonane różnymi technikami także z zastosowaniem technik komputerowych (graficznych).
4. Zgłoszenie pracy jest równoznaczne z podpisaniem oświadczenia, że zgłaszający jest autorem projektu Gadżetu i zgadza się na bezpłatną prezentację na stronie internetowej szkoły i wykorzystywanie go w celach promocyjnych Zespołu Szkół Morskich w Darłowie.

Dane osobowe uczestników konkursu będą przetwarzane przy zachowaniu zasad określonych w ustawie o ochronie danych osobowych.

 **V. OCENA I NAGRODY**

1. Oceny prac konkursowych dokona powołane przez organizatora Jury, którego zadaniem będzie wybór laureatów konkursu. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie, a dotyczyć będą:

* Pomysłowość
* Wartości artystyczne
* Estetyka wykonania
* Oryginalność pracy
* Efekty specjalne
* Praca z kamerką

2. Jury może przyznać jedną nagrodę główną. Autor zwycięskiej pracy konkursowej otrzyma nagrodę rzeczową ufundowana ze środków ZSM.

3. Laureaci konkursu otrzymają następujące nagrody:

 ● I miejsce – Tablet o wartości 1 000,00zł.

● II miejsce – głośnik o wartości 500,00zł

 ● III miejsce – słuchawki o wartości 300,00zł

4. Przewidujemy możliwość wytypowania prac do wyróżnienia.

5. Lista nagrodzonych uczniów będzie zaprezentowana na stronie internetowej szkoły.

 **V. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin niniejszego Konkursu dostępny jest na stronie internetowej i facebooku ZSM.

2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu, jeżeli nie wpłynie to na pogorszenie uczestnictwa w konkursie.

3. Osoby, które nie spełnią któregokolwiek z wymogów określonych w niniejszym Regulaminie lub podadzą nieprawdziwe informacje, zostaną automatycznie zdyskwalifikowane.

4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdą odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.

5. Dane osobowe uczestników konkursu będą chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (DZ. U. 02.101.926). Uczestnikowi przysługuje prawo wglądu/dostępu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.