**REGULAMIN
MIEJSKI PROJEKT - WIZJA MIAST W MINECRAFT I DRUKU 3D**

1. **INFORMACJE OGÓLNE**
2. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą **Miejski projekt - wizja miast w Minecraft i Druku 3D** (zwany dalej „Projektem”).
3. Organizatorem Projektu jest Gmina Miasto Rzeszów realizująca projekt „Adaptacja koncepcji Urban Lab w Rzeszowie”
4. Projekt realizowany będzie w terminie 26 kwietnia – 30 czerwca 2021 r.
5. Projekt zostanie przeprowadzony w formie online przy wykorzystaniu narzędzi do komunikacji zdalnej.
6. Zadaniem reprezentacji Miast będzie zaplanowanie i zaprojektowanie terenów rekreacji sportowej w środowisku miejskim swojego miasta uwzględniając
w projekcie symbol rozpoznawczy miasta.
7. Współorganizatorem projektu jest Unia Metropolii Polskich.
8. Partnerami projektu są:
9. Firma G2A.com, Partner Technologiczny;
10. Firma Microsoft Sp. z o.o., Patron Technologiczny;
11. Szkoła Podstawowa nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia w Rzeszowie Partner Merytoryczny prowadzący i drukujący modele 3D.
12. **ZASADY UDZIAŁU**
13. Udział w projekcie jest bezpłatny jak i również dobrowolny.
14. Organizator nie zwraca żadnych kosztów uczestnikom wydarzenia wynikających z udziału w projekcie.
15. Teren rekreacji sportowej powinien być zbudowany samodzielnie przez uczniów w grze **Minecraft: Education Edition.**
16. Zgłaszając się do projektu uczestnicy akceptują niniejszy regulamin.
17. Prace w zespołach mogą być prowadzone w grupach maksymalnie 6 osobowych. Organizator dopuszcza udział składu zespołu składającego się z minimum 3 osób, a maksymalnie 6 osób.
18. Uczestnicy nie mogą brać udziału w pracach więcej niż jednego zespołu.
19. Uczestnicy w trakcie projektu mogą stworzyć jedno rozwiązanie, które zaprezentują. Projekty wykonane i przedstawione do prezentacji nie mogą naruszać praw osób trzecich. Projekty nie mogą być wykonywane sprzecznie
z prawem.
20. Uczestnikami projektu są uczniowie szkół podstawowych reprezentujących Miasta Unii Metropolii Polskich.
21. Uczestnik/uczestnicy:
22. Uczniowie szkoły podstawowej reprezentujący wybrane Miasto Unii Metropolii Polskich.
23. Zapoznał się z Regulaminem projektu.
24. Wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku przez Organizatorów w celu organizacji promocji wydarzenia oraz jego efektów.
25. Potwierdza autentyczność danych z formularza rejestracyjnego z faktycznymi danymi.
26. Nie ma przeciwskazań zdrowotnych do udziału w projekcie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
27. **ZGŁOSZENIA**
28. Miasto zgłasza reprezentację uczniów do wybranej kategorii (Miasto może zgłosić do obu kategorii):
29. I kategoria: klasy 1 do 4 (maksymalnie 6 osobowa drużyna)
30. II kategoria: klasy 5 do 8 (maksymalnie 6 osobowa drużyna)
31. Miasto wyłania drużyny według swoich wewnętrznych zasad. Drużynę zgłasza do Urban Lab Rzeszów na podany adres mailowy: urbanlab@erzeszow.pl z podaniem danych uczestników (imię i nazwisko, nazwa szkoły, dane kontaktowe wraz ze zgoda opiekunów dzieci uczestniczących w projekcie). Zgłoszenie powinno zawierać numer telefonu opiekuna zgłaszającego zespół oraz adres mailowy ze strony Miasta lub szkoły.
32. Zgłoszenia zespołów do projektu odbywają się poprzez przesłanie na adres mailowy: urbanlab@erzeszow.pl niezbędnych informacji do zgłoszenia zespołu zgodnie z niniejszym regulaminem.
33. **Zgłoszenia trwają do 10 maja 2021 roku.**
34. Rejestracja jest bezpłatna dla uczestników projektu.
35. O zakwalifikowaniu do udziału w projekcie decyduje Organizator Projektu.
36. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe w przygotowaniu projektu.
37. **HARMONOGRAM PROJEKTU**
38. Zgłoszenia do projektu rozpoczną się 26 kwietnia 2021 r. i będą trwały do 10 maja 2021 r.
39. Prace zespołów nad projektami będą trwały od 11 maja 2021 r. do 11 czerwca 2021 r.
40. Zespoły przesyłają prace do prezentacji i oceny nie później niż 14 czerwca 2021 r.
41. Obrady Kapituły Honorowej Projektu odbędą się 16 – 17 czerwca 2021 r.
42. Prezentacja projektów i ogłoszenie wyników odbędzie się 18 czerwca 2021 r.:
43. I kategoria klasa 1-4 o godz. 10:00,
44. II kategoria klasa 5-8 o godz. 16:00.
45. Przebieg prezentacji projektów będzie dostępny na stronach Organizatora <https://www.facebook.com/UrbanLabRzeszow> oraz urbanlab.erzeszow.pl jak również może zostać udostępniony na stronach Partnerów.
46. **WYMAGANIA OGÓLNE PROJEKTÓW**
47. Miejsce rekreacji sportowej powinien być zbudowany samodzielnie przez uczniów w grze Minecraft: Education Edition.
48. Do budowy można wykorzystać agenta. Wykorzystanie agenta i zastosowanie programowania w projekcie będzie dodatkowym atutem. Należy pamiętać, że w takiej sytuacji prezentacja projektu powinna zawierać sceny z zarejestrowaną pracą zaprogramowanego agenta. Organizatorzy mogą również poprosić o kopię stworzonych skryptów.
49. Projekt miejsc rekreacji sportowych nie ma ograniczeń powierzchni. Do budowy zalecany jest świat płaski. Z wykonanej pracy należy sporządzić relację filmową, wykorzystując do tego celu przechwytywanie wideo. Zapisane sceny można wykorzystać do montażu w dowolnym programie np. DaVinci Resolve. Film może zawierać narrację autorów, napisy oraz muzykę (ze zgodą na użycie praw autorskich utworu). Wykorzystując motywy muzyczne należy pamiętać o przestrzeganiu praw autorskich.
50. Czas prezentacji w postaci filmu nie może przekroczyć 10 minut.
51. Wybrane elementy projektów zostaną wydrukowane w 3D, w tym celu należy przesłać plik z mapą w formacie mcworld wykonanych projektów na adres mailowy: urbanlab@erzeszow.pl. Po zaakceptowaniu projektu zostanie on przekazany do druku.
52. **UCZESTNIKOM ZAPEWNIA SIĘ**
53. Uczestnikom zapewnia wsparcie techniczne oraz merytoryczne.
54. W innych przypadkach Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są korzystać
z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
55. Uczestnicy są zobowiązaniu do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników/Uczestniczek przy wsparciu Organizatora, Współorganizatora oraz Partnerów.
56. **WYRÓŻNIENIA**
57. W ramach projektu zespoły uczestniczące staną przed zadaniem zaplanowania
i zaprojektowania terenów rekreacji sportowej w środowisku miejskim swojego miasta uwzględniając w projekcie symbol rozpoznawczy miasta.
58. Najlepsze prace zostaną wyróżnione przez Kapitułę Honorową Projektu.
59. I miejsce: 1000,00 zł brutto dla drużyny oraz nagrody rzeczowe od firmy G2A.com (w kategorii klas 1-4).
60. I miejsce: 1000,00 zł brutto dla drużyny oraz nagrody rzeczowe od firmy G2A.com (w kategorii klas 5-8).
61. Nagrody i wyróżnienia firma G2A.com przekaże bezpośrednio zwycięzcom w ustalonym miejscu i czasie przez Organizatora.
62. Nagrody – gadżety Minecraft dla wszystkich dzieci uczestniczących
w projekcie przekaże firma Microsoft Sp. z o.o.
63. Medale, dyplomy oraz wybrane elementy wydrukowane w 3D przekaże Miasto Rzeszów dzieciom uczestniczącym w projekcie.
64. Nauczyciele szkół biorących udział w projekcie otrzymają darmowy kurs „G2A Academy. Video games in education”. Link do rejestracji do kursu zostanie przesłany w odrębnej informacji do Miast uczestniczących w projekcie. Kurs jak również rejestracja jest bezpłatna.
65. Organizator w imieniu Partnerów może przyznać inne nagrody poza wyróżnieniami.
66. Organizator zastrzega sobie możliwość nieprzyznania nagród o których mowa
w niniejszym punkcie regulaminu.
67. **KAPITUŁA HONOROWA PROJEKTU**
68. Organizator powoła Kapitułę Honorową Projektu, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora, Współorganizatora, Parterów oraz eksperci zewnętrzni.
69. Do zadań Kapituły Honorowej Projektu należy w szczególności wybór laureatów projektu w poszczególnych kategoriach oraz podjęcie decyzji o przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
70. Decyzje Kapituły Honorowej Projektu są ostateczne i nie podważalne.
71. Kryteria oceny:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **KRYTERIA**  | **LICZBA PUNKTÓW**  | **PRZYZNANA PUNKTACJA**  |
| **Min.**  | **Maks.**  |
| **Kreatywność** Liczba punktów: od 0 do 9.  |   0  |   9 |   |
| **Pomysł i realność zastosowania projektu w przestrzeni miejskiej** Liczba punktów od 0 do 9.  | 0  | 9 |   |
| **Użycie dodatkowych opcji w wykonaniu projektu np. użycie agenta** Liczba punktów od 0 do 9.  | 0 | 9 |  |
| **MAKSYMALNA LICZBA PUNKTÓW/PRZYZNANA**  |   | 27 |   |

Ogłoszenie wyników projektu nastąpi po prezentacji projektów 18 czerwca 2021 r. oraz zostaną podane do publicznej wiadomości na stronach Organizatora <https://www.facebook.com/UrbanLabRzeszow/> urbanlab.erzeszow.pl, Współorganizatora oraz na stronach Partnerów.

1. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie
z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.
2. **PRAWA AUTORSKIE**
3. Uczestnicy/Zespoły gwarantują, że zrealizowane podczas projektu prace będą ich autorstwa czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
4. Uczestnicy projektu udzielają Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich nagrań ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania projektu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych wydarzenia.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość przekazania Współorganizatorowi oraz Partnerom wszelkich informacji o projektach i przebiegu wydarzenia w celach promocyjnych.
6. Uczestnicy/Zespoły są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
7. **WIZERUNEK UCZESTNIKÓW**
8. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania nagrań, fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych zdjęć (PrtSc) i innych materiałów wykonanych w trakcie projektu.
9. Organizatorowi przysługuje przekazanie nagrań, zdjęć i innych materiałów wykonanych w trakcie wydarzenia Współorganizatorowi i Partnerom projektu.
10. **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**
11. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu projektu.
12. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu projektu Organizator, Współorganizator lub Partnerzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w projekcie.
13. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników/Zespołów. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator ani Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty, które mogą wyniknąć w trakcie trwania projektu.