

KONKURS NA LOGO PROJEKTU ERASMUS+ „Architektura – podróż w czasie i przestrzeni”

REGULAMIN KONKURSU NA LOGO Projektu Erasmus+

„Architektura – podróż w czasie i przestrzeni”

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie na opracowanie znaku graficznego – logo projektu Erasmus+ „Architektura – podróż w czasie i przestrzeni” (zwanego dalej „Konkuresem”). Zwycięskie prace konkursowe wezmą udział w konkursie międzynarodowym na oficjalne logo projektu.
2. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie I Liceum Ogólnokształcącego im. St. Dubois w Koszalinie.
3. Zwycięzca konkursu otrzyma nagrodę rzeczową.

§ 2 Ocena prac konkursowych

1. Oceny prac konkursowych dokona Jury Konkursu w składzie:
 - koordynator projektu – Ewa Wołkowska
 - Grażyna Kordos-Parczewska
 - Katarzyna Czerwińska
2. Jury Konkursu dokona oceny prac konkursowych i wybierze 3 projekty z uwzględnieniem następujących kryteriów:
 - a. zgodność z Regulaminem,
 - b. innowacyjność i oryginalność projektu,

- c. czytelność i funkcjonalność zaproponowanych rozwiązań,
 - d. walory kompozycyjne i kolorystyczne.
3. Decyzja Jury Konkursu jest ostateczna i nieodwołalna.
 4. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej szkoły oraz na Facebooku.

§ 3 Terminarz Konkursu

1. Ogłoszenie Konkursu: 16.11 .2020 r.
2. Ostateczny termin składania prac: 07.12.2020 r.
3. Ogłoszenie wyników konkursu: 11.12.2020 r.

Prace należy przesłać do koordynatora projektu – Ewy Wołkowskiej :
e.wolkowska@liceumdubois.pl

§ 4 Przedmiot konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest opracowanie projektu znaku graficznego – logo, mającego wziąć udział w konkursie międzynarodowym na logo będące oficjalnym elementem identyfikacji wizualnej projektu Erasmus+ „Architektura – podróż w czasie i przestrzeni”.
2. Wybrane logo będzie służyć celom identyfikacyjnym, reprezentacyjnym, informacyjnym oraz korespondencyjnym. Zastosowanie projektu powinno umożliwiać różnorodne wykorzystanie: na plakatach i papierze firmowym, w wydawnictwach, materiałach promocyjnych, w materiałach elektronicznych, prezentacjach, grafice internetowej, w różnych formatach i rozmiarach.
3. Logo powinno odzwierciedlać charakter projektu.
4. Znak powinien być zrozumiały zarówno dla Polaków jak i mieszkańców innych krajów Unii Europejskiej.

§ 5 Warunki uczestnictwa w konkursie

1. Praca konkursowa musi być wykonana samodzielnie.
2. Jeden uczestnik Konkursu może złożyć do trzech projektów logo.
3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest dostarczenie pracy konkursowej zgodnej z wymaganiami oraz w terminie określonymi w Regulaminie.
4. Zgłoszenie pracy do konkursu jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu Konkursu.

§ 6 Sposób opracowania prac konkursowych:

1. Pracę konkursową należy zaprezentować na maksymalnie formacie A4.
2. Prace mogą być wykonane za pomocą programów komputerowych lub alternatywnie całkowicie ręcznie:
 - mieszane rozwiązania (komputerowe i ręczne) nie są dozwolone;
 - projekty wykonane ręcznie muszą być zeskanowane lub sfotografowane;
 - projekty powinny być zapisane w formacie PNG lub JPEG.
3. Projekty nie mogą naruszać dobrych obyczajów, powszechnie obowiązującego prawa, praw osób trzecich oraz winny być wolne od wad prawnych.
4. W Konkursie nie mogą brać udziału projekty, które w całości lub w części były zgłaszane na inny konkurs, otrzymały nagrodę lub były publikowane w jakiegokolwiek postaci.

§ 7 Inne postanowienia

1. Autor zwycięskiej pracy, przystępując do konkursu, wyraża zgodę na nieodpłatne przeniesienie na Organizatora Konkursu całości praw majątkowych do projektu znaku graficznego logo i jego zastosowań. Przekazanie prac do udziału w Konkursie traktowane jest jako równoczesne oświadczenie, że projekt nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich. Z chwilą ogłoszenia wyników Konkursu na Organizatora przechodzą autorskie prawa majątkowe do zwycięskiej pracy, w tym do:
 - a. utrwalania w jakiegokolwiek formie na jakimkolwiek nośniku, a w szczególności na: urządzeniach magazynujących dane cyfrowe i analogowe (tj.: taśma światłoczuła, magnetyczna, dyski komputerowe stacjonarne i przenośne, płyty DVD, CD, BD), przenośnych nośnikach cyfrowych opartych na technologii typu flash, czy też w formie druku;
 - b. zwielokrotnienia jakąkolwiek techniką w tym: techniką drukarską, reprograficzną, magnetyczną, techniką cyfrową, techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu.
2. We wszystkich kwestiach spornych decyduje Jury Konkursu.
3. Po rozwiązaniu Konkursu zgłoszone prace pozostają u Organizatora.