

REGULAMIN
WEWNĄTRZSZKOLNEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO „MERITUM IT”
Zespołu Szkół Technicznych i Ogólnokształcących Meritum
w Siemianowicach Śląskich

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Wewnętrznszkolnego Konkursu Informatycznego „MERITUM IT” (dalej: „**Konkurs**”) jest Zespół Szkół Technicznych i Ogólnokształcących MERITUM w Siemianowicach Śląskich, zwana dalej „**Organizatorem**”.
2. Konkurs odbywa się pod patronatem Vattenfall IT Services Poland Sp. z o.o. w Gliwicach, zwanej dalej „**Patronem**”.
3. Konkurs adresowany jest do uczniów Technikum nr 2 i III Liceum Ogólnokształcącego w ZSTiO MERITUM, zwanych dalej: „**Uczestnikami**”.
4. Celem Konkursu jest rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych u Uczestników, w szczególności:
 - 4.1. zainteresowanie Uczestników praktycznym wykorzystaniem wiedzy informatycznej w życiu codziennym;
 - 4.2. kształtowanie umiejętności samodzielnego zdobywania i poszerzania wiedzy informatycznej oraz umiejętności technicznych i miękkich Uczestników;
 - 4.3. praca Uczestników z dostępnymi rozwiązaniami programistycznymi oraz możliwość zapoznania się z nowymi technologiami dostępnymi na rynku;
 - 4.4. rozwijanie umiejętności zarządzania projektami;
 - 4.5. wzmocnienie relacji pomiędzy środowiskiem szkolnym i rynkiem pracy branży IT;
 - 4.6. zapoznanie się z pracą analityka biznesowego i menadżerów projektów poprzez zarządzanie własnym projektem.
5. Patron nie pokrywa kosztów związanych z uczestnictwem w Konkursie, w tym kosztów przygotowania Projektu lub dojazdu do jego siedziby.
6. Regulamin Konkursu wraz z załącznikami dostępny jest na stronie www.zstiomeritum.edu.pl

§ 2 Organizacja Konkursu

1. Konkurs jest dwuetapowy i odbywa się w okresie od dnia 01 marca 2024 r. do dnia 31 maja 2024 r.
2. I. etap Konkursu przeprowadzany jest w szkole. Do dnia 30.04.2024 r. do g.12:00 drużyna przekazuje Szkolnej Komisji Konkursowej swój Projekt.
3. Za przeprowadzenie etapu szkolnego Konkursu odpowiada Dyrektor szkoły, który powołuje Szkolną Komisję Konkursową oraz zapewnia warunki materialno-techniczne dla przeprowadzenia etapu szkolnego.
4. Do zadań Komisji Konkursowej należy w szczególności upowszechnienie informacji o Konkursie wśród uczniów i nauczycieli szkoły, weryfikacja kompletności zgłoszeń do

Konkursu oraz wyłonienie od 3 do 5 najlepszych drużyn przechodzących do II etapu Konkursu. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne.

5. II. etap Konkursu odbędzie się w maju 2024 r., w terminie ogłoszonym Uczestnikom przez Szkolną Komisję Konkursową, w siedzibie Patrona Konkursu - Katowice, ul. Francuska 34.
6. Za przeprowadzenie etapu pozaszkolnego odpowiada jury składające się ze specjalistów branży IT z ramienia Patrona, które dokona wyboru zwycięskiej drużyny. Decyzje jury są ostateczne.

§ 3 Udział w Konkursie

1. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Celem wzięcia udziału w Konkursie jest stworzenie projektu usprawniającego pracę Szkoły.
3. Uczestnicy dobierają się w grupy projektowe min. 2-, a max. 4-osobowe.
4. Zgłoszenia do Konkursu dokonuje każdy Uczestnik samodzielnie składając formularz zgłoszeniowy w formie pisemnej według wzoru stanowiącego załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu, do przewodniczącego Komisji Konkursowej w terminie do dnia 08.03.2024 r. do godziny 12:00.
5. W zgłoszeniu do Konkursu Uczestnicy podają nazwę drużyny, jej skład, kapitana drużyny oraz proponują temat Projektu, a także technologię, w której Projekt będzie tworzony.
6. Niepełnoletni uczniowie chcący wziąć udział w Konkursie muszą dostarczyć pisemne oświadczenie rodzica o zgodzie na udział Uczestnika w Konkursie oraz o akceptacji regulaminu Konkursu, a także o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z wzorem stanowiącym załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu.
7. Pełnoletni uczniowie chcący wziąć udział w Konkursie składają podpisane przez siebie oświadczenie zgodnie z wzorem stanowiącym załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu.
8. Dokumentację, o której mowa w ust. 2 - 5 przechowuje Organizator, którą udostępnia Patronowi na jego wniosek.
9. Uczestnicy biorący udział w Konkursie są obowiązani okazać ważną legitymację szkolną lub inny dokument tożsamości ze zdjęciem.
10. W przypadku stwierdzenia niesamodzielnej pracy drużyny lub zakłócania prawidłowego przebiegu Konkursu Organizator lub Patron podejmują decyzję o przerwaniu udziału tej drużyny w Konkursie.

§ 4 Zadanie konkursowe i kryteria oceny

1. Zadaniem konkursowym jest przygotowanie przez Uczestników w ramach swojej drużyny innowacyjnego projektu wykorzystującego wiedzę z zakresu programowania

i projektowania, który rozwiązuje aktualny problem w szkole zdiagnozowany przez Uczestników

2. Podczas I. etapu Uczestnicy rozpoznają i przygotowują rozwiązanie wybranego problemu informatycznego, o którym mowa w ust. 1 oraz jego prezentację. W szczególności każda drużyna powinna:
 - 2.1. przeprowadzić wywiad środowiskowy w celu analizy potrzeb szkoły;
 - 2.2. zaproponować rozwiązania i technologię, w której rozwiązanie będzie stworzone ;
 - 2.3. prowadzić projekt z wykorzystaniem GitHub – w celu kontroli wersji kodu;
 - 2.4. przygotować prezentację zarówno samego pomysłu, idei, jak i ewentualnie działającego prototypu aplikacji.
3. Podczas II. etapu drużyny prezentują swój Projekt.
4. Wszelkie materiały przekazywane lub prezentowane w ramach Konkursu muszą być przygotowane w języku polskim.
5. Do Konkursu mogą zostać zgłoszone wyłącznie oryginalne, samodzielne, niepublikowane wcześniej Projekty. Projekt lub jego element nie mogą być wcześniej nagrodzone, a także nie mogą naruszać praw autorskich osób trzecich. Zgłoszenie Projektu do Konkursu jest jednoznaczne z akceptacją warunków niniejszego regulaminu i oświadczeniem, że wszelkie materiały w ramach Projektu zgłoszone do Konkursu zostały wykonane osobiście.
6. Przy ocenie Projektów pod uwagę będą brane poprawność merytoryczna, technologia, pomysł, kreatywność, użyteczność i wykonanie. Ocenie podlega nadto:
 - 6.1. przeprowadzenie wywiadu z pracownikami szkoły, zrozumienie potrzeb i zaproponowanie rozwiązania;
 - 6.2. prowadzenie Projektu przez zespół - użycie kontroli wersji, tablicy zadań, podział zadań;
 - 6.3. rozwiązanie praktyczne – prezentacja rozwiązania;
 - 6.4. film lub prezentacja multimedialna – zespół omawia założenia Projektu, jak przebiegały prace, napotkane problemy, co udało się zrealizować podczas działań a co zostało niezrealizowane.Prezentacje Projektu będą oceniane przy uwzględnieniu sposobu przekazu, argumentacji i formułowania opinii.

§ 5 Nagrody

1. Zwycięska drużyna otrzymuje nagrodę ufundowaną przez Patrona Konkursu w postaci bonu do Empiku o wartości 1.000 zł.
2. Wręczenie nagrody odbywa się w siedzibie Patrona.
3. Dodatkową nagrodą dla wszystkich Uczestników II. etapu Konkursu jest wizyta studyjna w biurze Patrona, zapoznanie się z funkcjonowaniem firmy, zakresami obowiązków i zadaniami na poszczególnych stanowiskach w branży IT.

§ 6 Prawa autorskie

1. Przekazanie Projektu jest równoznaczne z udzieleniem Organizatorowi oraz Patronowi nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji do Projektu w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu i wyłonienia jego zwycięzców , a w szczególności:
 - 1.1. utrwalania Projektu dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, fotograficzną, laserową, na każdym nośniku oraz wykonywania egzemplarzy tych utrważeń, dowolną w/w techniką;
 - 1.2. zwielokrotniania Projektu dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, fotograficzną, laserową, na każdym nośniku, włączając w to także nośniki elektroniczne, optyczne, magnetyczne, dyskietki, CD-ROM, DVD, papier, w ramach systemu on-line;
 - 1.3. obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których zdjęcie utrwalono poprzez wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy zdjęcia;
 - 1.4. rozpowszechniania zdjęcia poprzez wyświetlenie, odtworzenie, a także publiczne udostępnianie zdjęcia w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym;
 - 1.5. wprowadzenia zdjęcia do pamięci komputera i sieci multimedialnych, w tym, sieci wewnętrznych typu Intranet;
2. Projekty przekazane na Konkurs nie podlegają zwrotowi i mogą być wykorzystane przez Organizatora Konkursu, w jego działalności statutowej, w tym w działaniach informacyjno-edukacyjnych oraz udostępnione na stronie internetowej czy w mediach społecznościowych. Nadsyłając pracę na Konkurs Uczestnik lub jego opiekun prawny wyraża zgodę na jego rozpowszechnienie, w tym na udostępnianie przez Organizatora imienia i nazwiska autora pracy oraz nazwy szkoły

§ 7 Postanowienia końcowe

1. Wszelkie sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzyga Szkolna Komisja Konkursowa.
2. Regulamin wchodzi w życie w dniu ogłoszenia.

Formularz zgłoszeniowy

Nazwa drużyny:

Temat projektu:

Technologie:

Opis projektu:
.....
.....
.....
.....

Lista uczestników:

	Imię i nazwisko	Klasa
1.
2.
3.
4.

Oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego niepełnoletniego Uczestnika Konkursu

Niniejszym wyrażam zgodę na udział mojego dziecka (imię i nazwisko), ucznia/uczennicy z kl. w Wewnątrzszkolnym Konkursie Informatycznym „MERITUM IT”.

Jednocześnie oświadczam, że akceptuję regulamin Konkursu.

Klauzula informacyjna

1. Organizator informuje, że administratorem danych osobowych jest ZSTiO Meritum w Siemianowicach Śl.
2. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w rozporządzeniu 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
3. Z administratorem danych osobowych skontaktować się można mailowo pod adresem meritum@zstiomeritum.edu.pl
4. Dane osobowe Uczestników będą gromadzone i przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu oraz informowania o niektórych działaniach Organizatora. Organizator będzie zbierał od Uczestników następujące dane: imię i nazwisko, data urodzenia, nazwa i adres szkoły, klasa, numer legitymacji szkolnej, adres e-mail.
5. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do udziału w Konkursie.
6. Dane osobowe nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym, z wyjątkiem udostępnienia wynikającego z przepisów prawa.
7. Dane Uczestników będą przechowywane przez czas działania Organizatora. Nie będą jednak przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
8. Uczestnikom przysługuje prawo do wycofania zgody na przetwarzanie jego danych osobowych, jednakże cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem, a także do dostępu do danych osobowych, ich sprostowania oraz usunięcia (w zakresie wynikającym z przepisów), jak również ograniczenia przetwarzania.
9. Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Danych Osobowych.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez administratora

.....

Podpis rodzica/opiekuna prawnego i data

Oświadczenie pełnoletniego Uczestnika Konkursu

Ja, niżej podpisany (imię i nazwisko), uczeń/uczennica z kl. niniejszym oświadczam, że akceptuję Regulamin Wewnętrzny Konkursu Informatycznego „MERITUM IT”.

Klauzula informacyjna

1. Organizator informuje, że administratorem danych osobowych jest ZSTiO Meritum w Siemianowicach Śl..
2. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w rozporządzeniu 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
3. Z administratorem danych osobowych skontaktować się można mailowo pod adresem meritum@zstiomeritum.edu.pl
4. Dane osobowe Uczestników będą gromadzone i przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu oraz informowania o niektórych działaniach Organizatora. Organizator będzie zbierał od Uczestników następujące dane: imię i nazwisko, data urodzenia, nazwa i adres szkoły, klasa, numer legitymacji szkolnej, adres e-mail.
5. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz jest niezbędne do udziału w Konkursie.
6. Dane osobowe nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym, z wyjątkiem udostępnienia wynikającego z przepisów prawa.
7. Dane Uczestników będą przechowywane przez czas działania Organizatora. Nie będą jednak przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.
8. Uczestnikom przysługuje prawo do wycofania zgody na przetwarzanie jego danych osobowych, jednakże cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem, a także do dostępu do danych osobowych, ich sprostowania oraz usunięcia (w zakresie wynikającym z przepisów), jak również ograniczenia przetwarzania.
9. Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Danych Osobowych.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez administratora

.....

Podpis i data