

Regulamin Międzyszkolnego Konkursu Tworzenia Gier Komputerowych „INVENT YOUR GAME” edycja 2025

Tytuł tegorocznej edycji

„Kto wylał azbest”

Organizator: Zespół Szkół Elektrycznych im. prof. J. Groszkowskiego w Białymstoku

15-111 Białystok, ul. Tysiąclecia Państwa Polskiego 14

I. Cele konkursu

1. Zainteresowanie uczniów tworzeniem gier komputerowych oraz zagadnieniami wirtualnej rzeczywistości.
2. Rozwijanie pasji w programowaniu i modelowaniu gier.
3. Aktywizacja kreatywności uczniów szkół średnich.
4. Prezentacja umiejętności uczniów i nagradzanie ich wysiłku.

II. Założenia ogólne

1. Przedmiotem konkursu jest stworzenie gry komputerowej stworzonej od podstaw lub w oparciu o gotowy silnik gry, np. *Unity3D*, *Unreal Engine*, *Cry Engine*.
2. Tematyka gry związana jest z hasłem przewodnim, który w edycji 2025 brzmi „Kto wylał azbest”
3. Konkurs rozpoczyna się **17.02.2025 r.** i trwa do **19.05.2025 r.**
4. Udział w konkursie jest dobrowolny i oznacza przyjęcie przez uczestników konkursu postanowień niniejszego regulaminu.

III. Zasady uczestnictwa

1. W konkursie mogą uczestniczyć uczniowie szkół średnich.
2. Do konkursu uczniowie mogą przystąpić indywidualnie lub w zespołach dwuosobowych (także z różnych szkół).
3. Każdy zespół może zgłosić do konkursu tylko jedną grę.
4. Każdy z uczestników może być członkiem tylko jednego zespołu.
5. Z danej szkoły może być zgłoszona więcej niż jedna gra.
6. Grę należy umieścić w chmurze i przesłać do niej link na konto mailowe **gry@elektryk.edu.pl** do dnia **19.5.2025 r.**
7. Dane w chmurze powinny zawierać:
 - wypełnioną i podpisaną kartę zgłoszenia (skan dokumentu),

- wypełnione oświadczenie RODO dla każdego ucznia (skan dokumentu),
 - grę - a. kod źródłowy gry wraz z instrukcją jej skompilowania, b. wersję binarną gry wraz z instrukcją jej uruchomienia, c. instrukcję korzystania z gry.
8. Poprzez uczestnictwo w konkursie uczestnicy zgadzają się na udzielenie nieodpłatnej licencji niewyłącznej na czas nieoznaczony na zgłoszone do konkursu gry dla ZSE w Białymstoku w celach edukacyjnych oraz zgadzają się na testowanie gier przez uczniów i nauczycieli ZSE w Białymstoku.
 9. Uczniowie zachowują prawo do dysponowania swoim dziełem i rozwijania go dalej (również komercyjnie).
 10. Uczestnicy, przesyłając zgłoszenie oświadczają, że:
 - praca jest wolna od wad prawnych, fizycznych oraz roszczeń podmiotów trzecich,
 - przysługują im prawa autorskie oraz prawa do dysponowania pracą w zakresie wymaganym przez niniejszy regulamin,
 - gra nie jest plagiatem.

IV. Ocena gier

1. Nad organizacją konkursu czuwać będzie kapituła konkursowa utworzona z nauczycieli ZSE w Białymstoku.
2. Do konkursu nie zostaną zakwalifikowane zgłoszenia prezentujące treści niezgodne z obowiązującym prawem, obraźliwe w stosunku do innych osób lub z innych przyczyn, np. niska jakość aplikacji, plagiat.
3. Programy zostaną ocenione przez kapitułę konkursową po zakończeniu konkursu na podstawie:
 - oryginalności scenariusza gry,
 - walorów technicznych,
 - walorów rozrywkowych,
4. Nagrody rzeczowe zostaną przyznane za zajęcie *I*, *II*, oraz *III* miejsca.
5. Organizatorzy **mogą nie przyznać miejsc premiowanych nagrodami w przypadku niskiego poziomu prac.**
6. Przewidywany termin rozstrzygnięcia konkursu i uroczyste wręczenie nagród i dyplomów nastąpi w **czerwcu 2025r.** Informacje o wynikach będą umieszczone na stronie internetowej szkoły oraz rozesłane do uczestników pocztą elektroniczną (na adresy mailowe z kart zgłoszenia).
7. Laureaci konkursu wyrażają zgodę na upublicznienie ich danych osobowych do potrzeb konkursu.

Kontakt do organizatorów

gry@elektryk.edu.pl

tel. +48 512 771 037