



Zespół Szkół nr 2
im. Księcia Pawła Karola Sanguszki
ul. Chopina 6
21-100 Lubartów

tel. (81) 8550110
fax. (81) 8552770
www.zs2.lubartow.pl
e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

Regulamin Konkursu Informatycznego „CHOPIN IT”

1. Konkurs "CHOPIN IT" przeznaczony jest dla uczniów szkół ponadpodstawowych z terenu województwa lubelskiego.
2. Organizatorem konkursu jest Technikum Zawodowe nr 2 w Zespole Szkół nr 2 im. Księcia Pawła Karola Sanguszki w Lubartowie.
3. Celem konkursu jest:
 - rozwijanie zainteresowań i uzdolnień informatycznych uczniów szkół ponadpodstawowych,
 - wdrażanie uczniów do samokształcenia,
 - pobudzanie twórczego myślenia i stosowania wiedzy w praktycznym działaniu,
 - wyłonienie i promowanie uczniów o najwyższym poziomie wiedzy i umiejętności informatycznych w społeczności lokalnej,
 - integrowanie środowisk edukacyjnych województwa lubelskiego.
4. Konkurs jest jednoetapowy na temat: **cyberbezpieczeństwo oraz AI**.
5. Konkurs polega na przygotowaniu przez uczniów **jednej** z poniższych prac:
 - 5.1. **FOTOGRAFIA + AI** - fotografia szkoły zmodyfikowana przez narzędzia AI. Wykonanie grafiki według wytycznych zamieszczonych poniżej:
 - a. należy wykonać samodzielną fotografię swojej szkoły, przedstawiającą cały budynek;
 - b. fotografia powinna być wykonana samodzielnie za pomocą telefonu lub aparatu/kamery;
 - c. fotografię należy wykonać w możliwie jak największej rozdzielczości;
 - d. należy przekształcić gotową fotografię za pomocą aplikacji AI w obraz przedstawiający szkołę przyszłości (jak będzie wyglądała za kilka tysięcy lat);
 - e. należy użyć modelu kolorów RGB;
 - f. dopuszczalny format fotografii: JPG z maksymalną jakością;
 - g. plik powinien w prawym dolnym rogu zawierać znak wodny (imię i nazwisko autora) nieprzeszkadzający w odbiorze pracy;
 - h. na mail konkursowy należy przesłać trzy pliki: wykonaną fotografię bez obróbki graficznej, fotografię po podstawowych obróbkach w programie graficznym (poprawiających światło, kolory itp.) oraz fotografię końcową z nałożonymi efektami przez AI;
 - i. w przypadku większego rozmiaru zdjęcia niż 25MB należy umieścić zdjęcia na dysku (chmurze) oraz przesłać link z pełnymi prawami dostępu do tego pliku (aby nie wymagał zgody na pobranie);
 - j. w temacie maila należy wpisać kategorię: **FOTO + AI**, dodatkowo w treści maila należy zapisać swoje imię i nazwisko oraz użyte programy.
 - 5.2. **GRAFIKA** - plakat promujący cyberbezpieczeństwo. Wykonanie grafiki według wytycznych zamieszczonych poniżej:
 - a. plakat ma być wykonany w dowolnym programie do grafiki komputerowej, zabronione jest używanie aplikacji typu CANVA;
 - b. nie powinno zawierać gotowych elementów graficznych, ewentualnie grafikę swojego autorstwa;
 - c. plakat powinien być wykonany w formacie A4;
 - d. plik powinien zawierać plakat zgodny z tematyką konkursu;



Zespół Szkół nr 2
im. Księcia Pawła Karola Sanguszki
ul. Chopina 6
21-100 Lubartów

tel. (81) 8550110
fax. (81) 8552770
www.zs2.lubartow.pl
e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

f. plik powinien być wyeksportowany do pliku .pdf lub .png + wersja robocza (wszystkie pliki podpisane imieniem i nazwiskiem + dopisek "CHOPIN IT");

g. plik powinien w prawym dolnym rogu zawierać znak wodny (imię i nazwisko autora) nieprzeszkadzający w odbiorze pracy. W temacie maila należy wpisać kategorię: **PLAKAT**.

5.3. **FILM** - nagranie filmu, który będzie miał na celu zwiększenie świadomości w zakresie cyberbezpieczeństwa. Nagranie filmu według wytycznych umieszczonych poniżej:

a. Podczas produkcji filmu można wykorzystać:

- grafiki i animacje: wykresy pokazujące wzrost cyberprzestępczości, animacje ilustrujące jak działają ataki,

- b-roll: nagrania przedstawiające ludzi pracujących przy komputerach, korzystających z urządzeń mobilnych, itp.,

- wywiady z ekspertami (jeśli to możliwe), krótkie wypowiedzi specjalistów w dziedzinie cyberbezpieczeństwa;

b. format wideo: 16:9 – popularny format na platformach wideo;

c. rozdzielczość: minimum 1920x1080 (Full HD) dla ostrości obrazu;

d. czas trwania: film powinien trwać od 2 do 10 minut;

e. dźwięk: należy użyć mikrofonu wysokiej jakości, aby uzyskać czysty dźwięk bez szumów. Można dodać narrację, aby lepiej wyjaśnić treści filmu;

f. edycja wideo: należy zmontować film przy użyciu programów do edycji, takich jak Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro lub DaVinci Resolve. Ważne jest, aby zadbać o płynność przejść między segmentami;

g. muzyka: w filmie powinien znaleźć się podkład muzyczny, który będzie pełnił funkcję tła (uwzględniając prawa autorskie). Należy skorzystać z bibliotek darmowych dźwięków, takich jak YouTube Audio Library czy Free Music Archive;

h. napisy: należy dodać napisy, aby uczynić film bardziej dostępnym dla osób niesłyszących lub mających problemy ze słuchem;

i. publikacja - po ukończeniu montażu należy opublikować film na YouTube, upewniając się, że film jest publiczny. Prosimy o skopiowanie linku do filmu i przesłanie go na podany konkursowy adres mail.

W temacie maila należy wpisać kategorię: **FILM**, w treści imię i nazwisko oraz użyty program/użyte programy.

6. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne.

7. Uczniowie chętni do wzięcia udziału w konkursie wykonują samodzielnie pracę i wysyłają ją wraz z formularzem zgłoszeniowym (Załącznik nr 1) oraz stosownymi oświadczeniami (Załącznik nr 2) do dnia **31 grudnia 2024 r.** drogą elektroniczną na adres mail: zs2.konkursinformatyczny@gmail.com. Zgłoszenie do konkursu powinno zawierać następujące informacje: nazwa szkoły, adres szkoły, imię i nazwisko nauczyciela informatyki pod okiem którego uczestnik wykonał pracę, imię i nazwisko ucznia przystępującego do konkursu, wskazanie wybranej opcji pracy konkursowej.

8. Pełnoletni uczestnicy konkursu oraz opiekunowie prawni niepełnoletnich uczestników wypełniają i podpisują następujące dokumenty, tym samym wyrażając zgodę na publikację danych osobowych i wizerunku w mediach lokalnych oraz na stronach internetowych do celów promocyjnych oraz reklamowych (Załącznik nr 2):

8.1. ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH i WIZERUNKU UCZESTNIKA KONKURSU,



Zespół Szkół nr 2
im. Księcia Pawła Karola Sanguszki
ul. Chopina 6
21-100 Lubartów

tel. (81) 8550110
fax. (81) 8552770
www.zs2.lubartow.pl
e-mail: sekretariat@zs2.lubartow.pl

-
- 8.2. KLAUZULA INFORMACYJNA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH.
Zdjęcia lub skany wypełnionych i podpisanych dokumentów należy dołączyć do formularza i wykonanej pracy.
9. Nadesłane prace ocenia komisja konkursowa w składzie:
- mgr inż. Sylwia Gaweł – przewodniczący,
 - mgr inż. Elżbieta Puszkarska – członek,
 - mgr inż. Anna Heck – członek,
 - mgr inż. Mateusz Adamczyk – członek.
10. Komisja konkursowa dokona oceny prac wg następujących kryteriów:
- powiązanie tematu pracy z wytycznymi zawartymi w regulaminie,
 - walory edukacyjne,
 - oryginalność pomysłu,
 - czytelność oraz estetyka wykonania,
 - spełnienie wymagań technicznych,
 - poprawność działania programu,
 - przygotowanie pracy z poszanowaniem prawa autorskiego.
11. Wyniki Konkursu ogłoszone zostaną **17 stycznia 2025 r.** na stronie szkoły Zespołu Szkół nr 2 w Lubartowie oraz na fanpage’u Konkursu. Szkoły, z których uczniowie zostaną nagrodzeni, będą poinformowane o wynikach konkursu elektronicznie.
12. Uroczyste wręczenie nagród i dyplomów odbędzie się **31 stycznia 2025 r.** w siedzibie Zespołu Szkół nr 2 przy ulicy Chopina 6 w Lubartowie.
13. Uczniowie wysyłający prace do oceny Jury równocześnie udzielają Organizatorom licencji na przechowywanie materiałów z nią związanych i wykorzystywanie ich w celach związanych z ich oceną i promocją Konkursu w materiałach Organizatora oraz w mediach elektronicznych i papierowych.
14. Uczestników oraz organizatorów Konkursu obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.1994 Nr 24 poz. 83 z późn. zm.).
15. Organizator informuje, iż będzie wykonywał dokumentację fotograficzną i multimedialną uroczystego podsumowania konkursu, w tym ogłoszenia wyników i rozdania nagród. Dokumentacja będzie wykorzystywana bez ograniczeń czasowych i terytorialnych w kontekście dokumentalnym, informacyjnym oraz promocyjnym Konkursu. Najlepsze prace konkursowe również mogą być wykorzystywane w tym celu.
16. Zgłoszenie do konkursu traktowane jest jako akceptacja niniejszego regulaminu.
17. Postanowienia końcowe:
- decyzje komisji konkursowej są ostateczne,
 - organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikowania i odtwarzania zwycięskich prac,
 - nadesłane prace nie podlegają zwrotowi.