
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.
5. Konkurs polega na przygotowaniu przez uczniów **jednej** z poniższych prac:
 - 5.1. **PROGRAMOWANIE** - „Twoja szkoła w kodzie”

Wykonanie programu według wytycznych zamieszczonych poniżej:

 - a. należy stworzyć samodzielnie program komputerowy w dowolnym języku programowania (np. Python, C++, Java, JavaScript, Scratch itp.) lub środowisku programowania;
 - b. program powinien przedstawiać Twoją szkołę w ciekawy i oryginalny sposób – może pokazywać jej historię, życie codzienne, osiągnięcia, wydarzenia, talenty uczniów lub inne atuty;
 - c. program powinien posiadać interaktywny element – np. quiz, symulację, prostą grę, kalkulator, wizualizację itp.;
 - d. program powinien być prosty w obsłudze i atrakcyjny dla odbiorcy spoza szkoły;
 - e. rozwiązanie powinno działać poprawnie na komputerze, w przeglądarce internetowej lub na telefonie;
 - f. tematyka programu musi być związana z prezentacją Twojej szkoły i pokazywać ją w pozytywnym świetle;
 - g. dopuszczalne formy programu to m.in.: quiz wiedzy o szkole, interaktywna mapa lub wirtualny spacer po budynku, gra osadzona w realiach szkolnych, aplikacja z kalendarzem wydarzeń lub sukcesami uczniów itd.
 - h. zgłoszenie musi zawierać:
 - pliki źródłowe programu (spakowane do .zip),
 - plik wykonywalny lub link do aplikacji webowej,
 - w pliku README należy umieścić link do krótkiego filmu na YouTube, który prezentuje funkcje aplikacji.
 - krótki opis działania programu (max. 1 strona A4);
 - i. w temacie maila należy wpisać kategorię: **PROGRAMOWANIE**, dodatkowo w treści maila należy zapisać swoje imię i nazwisko oraz użyte programy;
 - j. najlepsze prace mogą zostać wykorzystane przez szkoły do prezentacji na wydarzeniach, targach edukacyjnych lub na stronach internetowych.
 - 5.2. **GRAFIKA KOMPUTEROWA** - „Twoja szkoła w plakacie”

Wykonanie plakatu promującego Twoją szkołę (jej historię, codzienne życie, osiągnięcia uczniów, czy inne atuty) według wytycznych zamieszczonych poniżej:

- a. plakat ma być wykonany w dowolnym programie do grafiki komputerowej (np. gimp, photoshop, krita, inkscape), zabronione jest używanie aplikacji typu CANVA;
 - b. nie powinien zawierać gotowych elementów graficznych, ewentualnie grafikę swojego autorstwa;
 - c. plik powinien zawierać nazwę szkoły oraz hasło promujące;
 - d. plakat powinien być wykonany w formacie A4 lub A3 (pion lub poziom);
 - e. plik powinien zawierać plakat zgodny z tematyką konkursu, czyli być związany ze szkołą do której uczęszcza uczestnik konkursu;
 - f. plik powinien być wyeksportowany do pliku .pdf lub .png + wersja robocza (plik z programu) (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**.
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 **16 stycznia 2026 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,
 - 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 Gawel – przewodniczący,
 - mgr inż. Elżbieta Puskarska – członek,
 - mgr inż. Anna Grudniewska – członek,
 - mgr inż. Joanna Skomorowska - 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 **23 stycznia 2026 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 **6 lutego 2026 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. Uczestnicy konkursu udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na wykorzystanie swoich prac w celach promocyjnych Zespołu Szkół nr 2 w Lubartowie, w tym podczas Dni Otwartych oraz innych wydarzeń promujących szkołę.
W przypadku aplikacji komputerowych Organizator może udostępniać je osobom trzecim w celu testowania lub prezentacji działania programu.
Licencja udzielana jest na czas nieokreślony i obejmuje prawo do publicznego udostępniania utworów bez modyfikacji.
 15. Wybrane prace konkursowe zostaną opublikowane na stronie internetowej organizatora lub na profilu Facebook organizatora.
 16. Odbiór nagrody. Uczestnicy konkursu, którzy zostaną nagrodzeni zobowiązani są do odbioru nagrody podczas podsumowania konkursu. Jeżeli zrezygnują z uczestnictwa, tym samym rezygnują z nagrody, a ta przechodzi na kolejną osobą, wg decyzji komisji konkursowej.
 17. Uczestników oraz organizatorów Konkursu obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.1994 Nr 24 poz. 83 z późn. zm.).
 18. 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.
 19. Zgłoszenie do konkursu traktowane jest jako akceptacja niniejszego regulaminu.
 20. Postanowienia końcowe:
 - decyzje komisji konkursowej są ostateczne,
 - organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikowania i odtwarzania zwycięskich prac,
 - nadesłane prace nie podlegają zwrotowi.