ZS nr 2 IM. KSIĘCIA PAWŁA KAROLA SANGUSZKI W LUBARTOWIE

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.
5. Konkurs polega na przygotowaniu przez uczniów **jednej** z poniższych prac:

   5.1. **PROGRAMOWANIE** - „Nasze województwo okiem AI”

   Wykonanie programu komputerowego inspirowanego województwem lubelskim. Program powinien w ciekawy, kreatywny i interaktywny sposób prezentować wybrane aspekty regionu. Tematyka pracy może dotyczyć zarówno całego województwa, jak i wybranego miasta, miejscowości, krainy geograficznej, zabytku lub postaci związanej z Lubelszczyzną. Mile widziane jest przedstawienie lokalnych walorów i ciekawostek związanych z miejscem pochodzenia uczestnika. Dopuszcza się wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji jako wsparcia w procesie tworzenia programu.

   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 nawiązywać do województwa lubelskiego i przedstawiać jego wybrane walory, np. historię, kulturę, tradycje, zabytki, przyrodę, turystykę, kuchnię regionalną, ciekawostki lub charakterystyczne miejsca;

   c. program powinien zawierać co najmniej jeden element interaktywny, umożliwiający użytkownikowi aktywne korzystanie z aplikacji, np. quiz, grę, symulację, interaktywną mapę, wirtualną wycieczkę lub interaktywną wizualizację danych;

   d. program powinien prezentować wybraną tematykę w sposób ciekawy, oryginalny i atrakcyjny dla odbiorcy, zachęcając do poznawania województwa;

   e. rozwiązanie powinno działać poprawnie na komputerze, w przeglądarce internetowej lub na telefonie;

   f. wymagane jest wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji jako wsparcia podczas projektowania programu, tworzenia grafiki, opracowywania treści, generowania pomysłów lub analizy kodu. Uczestnik powinien jednak samodzielnie opracować koncepcję projektu, zweryfikować poprawność wykorzystanych informacji oraz rozumieć działanie przygotowanego programu;

   g. dopuszczalne formy programu to m.in.: gra edukacyjna, interaktywna mapa wybranego regionu województwa lubelskiego, quiz regionalny, wirtualny przewodnik turystyczny, gra typu escape room na temat województwa lubelskiego, interaktywny atlas przyrodniczy, aplikacja “odkryj swój region” itd;

   h. zgłoszenie musi zawierać:

- pliki źródłowe programu (spakowane do .zip),
- plik wykonywalny lub link do aplikacji webowej,
-w pliku README (instrukcja uruchomienia programu) należy umieścić link do krótkiego filmu na YouTube (może być niepubliczny), który prezentuje funkcje aplikacji.
- kilka screenshotów działania aplikacji najlepiej pokazujące jej funkcjonalności.
- 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 wykorzystane języki programowania, środowiska i narzędzia;

j. najlepsze prace mogą zostać wykorzystane przez szkoły do prezentacji na wydarzeniach, targach edukacyjnych lub na stronach internetowych.

5.2. **GRAFIKA** - „Nasze województwo okiem AI”

Wykonanie plakatu promującego województwo lubelskie (można wybrać konkretne miasto lub miejscowość, krainę geograficzną, zabytek lub postać związaną z województwem; mile widziane jest przedstawienie regionu, z którego pochodzi uczestnik) zgodnie z wytycznymi zamieszczonymi poniżej:

a. plakat ma być wykonany w dowolnym programie do grafiki komputerowej (np. gimp, photoshop, krita, inkscape), zabronione jest używanie aplikacji typu Canva;

b. plakat powinien zawierać gotowe elementy graficzne wygenerowane przez AI, jednak kompozycja, rozmieszczenie elementów oraz pomysł powinny być autorskie i zrealizowane w wybranym programie graficznym (prace wygenerowane w całości przez AI nie będą kwalifikowane do konkursu);

c. plakat powinien zawierać nazwę “Województwo lubelskie - XXXX”, gdzie w miejscu “XXXX” należy wpisać nazwę wybranego miejsca lub imię i nazwisko postaci związanej z województwem, oraz autorskie hasło promujące;

d. plakat powinien być wykonany w formacie A4 lub A3 (w orientacji pionowej lub poziomej);

e. plakat powinien być zgodny z tematyką konkursu, czyli nawiązywać do województwa lubelskiego;

f. plakat powinien być wyeksportowany do formatu .pdf lub .png; dodatkowo należy dołączyć wersję roboczą (plik źródłowy z programu graficznego). Wszystkie pliki należy nazwać imieniem i nazwiskiem autora z dopiskiem “CHOPIN IT”;

g. plakat powinien zawierać w prawym dolnym rogu znak wodny (imię i nazwisko autora), który nie utrudnia odbioru pracy. W temacie wiadomości e-mail należy wpisać nazwę kategorii: **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 **11 stycznia 2027 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 Gaweł – przewodniczący,
   mgr inż. Elżbieta Puszkarska – 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 **15 stycznia 2027 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 **28 stycznia 2027 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 nagrodzenia 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,

ZS nr 2
IM. KSIĘCIA
PAWŁA KAROLA
SANGUSZKI
W LUBARTOWIE

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

- nadesłane prace nie podlegają zwrotowi.