

# **REGULAMIN KONKURSU NA LOGO**

## **Projektu Erasmus+**

### **“We In Europe, Europe in us”**

#### **§ 1 Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w I etapie Konkursu na opracowanie znaku graficznego - logo **PROJEKT-u Erasmus+ “ We In Europe, Europe in us”** (zwanego dalej „Konkursem”). Zwycięska praca konkursowa weźmie udział w finale Konkursu, z udziałem uczniów wymienionych poniżej szkół zagranicznych.

2. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie Prywatnej Szkoły Podstawowej nr 72 „Szkoły Marzeń” w Piasecznie (dalej: Organizator).

3. Zwycięzcy konkursu, tj. uczniowie, którzy uzyskają I, II lub III miejsce, otrzymają następujące nagrody:

a) pochwały w dzienniku na II półrocze roku szkolnego 2018/19 za uzyskanie 1., 2. lub 3. miejsca;

b) częściową (bieżącą) ocenę celującą z plastyki albo informatyki na II półrocze r. szk. 2018/19, o ile taki przedmiot jest nauczany w danej klasie (o tym, z jakiego przedmiotu zostanie wystawiona ww. ocena, decyduje komisja konkursowa w porozumieniu z nauczycielem danego przedmiotu).

c) nagrodę rzeczową – za I miejsce

#### **§ 2 Jury Konkursu**

Oceny prac konkursowych dokona Jury Konkursu w składzie:

- Anna Jakubiuk - przewodnicząca

- Justyna Podemska

#### **§ 3 Terminarz Konkursu**

1. Ogłoszenie Konkursu: 22.01.2019

2. Ostateczny termin składania prac: 21.02.2019. Prace należy składać na ręce p. Anny Jakubiuk lub w sekretariacie szkoły.

3. Ogłoszenie wyników: do 28.02.2019

#### **§ 4 Przedmiot Konkursu**

1. Przedmiotem Konkursu jest opracowanie projektu znaku graficznego - logo, mającego stać się oficjalnym elementem identyfikacji wizualnej Projektu **Erasmus+ “We In Europe, Europe in us”**
2. Wybrane logo będzie służyć celom identyfikacyjnym, reprezentacyjnym, informacyjnym, korespondencyjnym. Zastosowanie projektu powinno umożliwiać różnorodne wykorzystanie: np. na plakatach i papierze firmowym, w wydawnictwach, materiałach promocyjnych, w materiałach elektronicznych, prezentacjach, grafice internetowej, w różnych formatach i rozmiarach.
3. Logo powinno odzwierciedlać nowoczesny i innowacyjny charakter projektu oraz jego ważną cechę współpracy międzynarodowej.
4. Znak powinien być zrozumiały zarówno dla Polaków, jak i obcokrajowców.

#### **5. Opis Projektu:**

Kim byli nasi bohaterowie w przeszłości, kim są dzisiaj? Jak żyliśmy w przeszłości, jak mamy żyć dzisiaj i jak wyobrażamy sobie naszą przyszłość? Jakie są nasze wspólne wartości? Takie pytania są punktem wyjścia dla naszego Projektu dot. europejskiego dziedzictwa kulturowego, odkrywania naszej przeszłości i teraźniejszości oraz tworzenia wizji naszej przyszłości. Jesteśmy trzema różnymi szkołami: z Francji (Collège Aimé Césaire, Paryż), Polski (Prywatna Szkoła Podstawowa nr 72 "Szkoła Marzen", Piaseczno) i Niemiec (Heinrich-Heine Gymnasium, Oberhausen).

Celem Projektu jest wspólne poszukiwanie tego, co łączy Europejczyków: nasz dorobek z przeszłości i doświadczenia teraźniejszości oraz wizje wspólnej europejskiej przyszłości.

W planach są trzy robocze spotkania, podczas których będziemy koncentrować się na następujących aspektach:

1. Świat dokoła nas (otaczający nas świat: architektura, przyroda i sławne postacie, które wpłynęły na nas)
2. Wybitni ludzie w naszej wyobraźni i w rzeczywistości
3. Nasze doświadczenia osobiste

#### **§ 6 Warunki uczestnictwa w Konkursie**

1. Praca konkursowa musi być wykonana samodzielnie.
2. Każdy uczestnik Konkursu składa 1 projekt logo.
3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest dostarczenie pracy konkursowej zgodnej z wymaganiami oraz w terminie, określonymi w Regulaminie.
4. Zgłoszenie pracy do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu Konkursu.

## § 7 Sposób opracowania prac konkursowych:

1. Pracę konkursową należy zaprezentować na maksymalnie 2 arkuszach formatu A4.
2. Projekt znaku graficznego powinien przedstawiać logo w wersji:
  - a) kolorowej na białym tle,
  - b) czarno-białej na białym tle,
  - c) każda z wymienionych w pkt. a i b wersji w optymalnym rozmiarze - **maksymalnie 150 x 150 mm.**
3. Projekt znaku graficznego – logo powinien być ponadto dostarczony **na nośniku elektronicznym**, tj. na płycie CD lub pendrivie:
  - a) w formacie **TIFF 300 DPI**, rozmiar A4 lub **JPG 300 DPI** rozmiar A4.
  - b) zwycięska praca ponadto powinna być opracowana w formacie wektorowym: **.cdr** lub **.ai** (w jej opracowaniu uczniowi może pomóc nauczyciel informatyki).
4. Prace dostarczone na nośniku powinny być wykonane np. za pomocą jednego z poniższych programów na licencji otwartej:

**GIMP** - <https://www.gimp.org/downloads/>

**Paint.NET** - <http://www.paintnet.info.pl/pobieranie-instal.html>;

**Krita** - <https://krita.org/en/>; <http://inkscape-tutorial.pl/forum/dodatki-do-inkscape/150-krita.html>;

**Inkscape** - <https://inkscape.org/en/download/>;

**Vectr** - <https://vectr.com/downloads/>;

**SVG-edit** - <https://github.com/SVG-Edit/svgedit>;
5. Projekty nie mogą naruszać dobrych obyczajów, powszechnie obowiązującego prawa, praw osób trzecich oraz winny być wolne od wad prawnych.
6. W Konkursie nie mogą brać udziału projekty, które w całości lub w części były zgłaszane na inny konkurs, otrzymały nagrodę lub były publikowane w jakiegokolwiek postaci.

## § 8 Ocena prac konkursowych

1. Jury Konkursu dokona oceny prac konkursowych i wybierze zwycięski projekt z uwzględnieniem następujących kryteriów:
  - a. zgodność z Regulaminem,

- b. innowacyjność i oryginalność Projektu,
  - c. czytelność i funkcjonalność zaproponowanych rozwiązań,
  - d. walory kompozycyjne i kolorystyczne.
2. Decyzja Jury Konkursu jest ostateczna i nieodwołalna.

## **§ 9 Inne postanowienia**

1. Autor zwycięskiej pracy, przystępując do konkursu, wyraża zgodę na nieodpłatne przeniesienie na Organizatora konkursu całości praw majątkowych do projektu znaku graficznego loga i jego zastosowań.
2. Przekazanie prac do udziału w konkursie traktowane jest jako równoczesne oświadczenie, że Projekt nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich.
3. Z chwilą ogłoszenia wyników konkursu na Organizatora przechodzą autorskie prawa majątkowe do zwycięskiej pracy, w tym do:
  - a. utrwalania w jakiegokolwiek formie na jakimkolwiek nośniku, a w szczególności na: urządzeniach magazynujących dane cyfrowe i analogowe (tj.: taśma światłoczuła, magnetyczna, dyski komputerowe stacjonarne i przenośne, płyty DVD, CD, BD), przenośnych nośnikach cyfrowych opartych na technologii typu flash, czy też w formie druku;
  - b. zwielokrotnienia jakąkolwiek techniką w tym: techniką drukarską, reprograficzną, magnetyczną, techniką cyfrową, techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu.
4. We wszystkich kwestiach spornych decyduje Jury Konkursu.
5. Po rozwiązaniu Konkursu zgłoszone prace pozostają u Organizatora.

**Regulamin zatwierdził: *Kazimierz Stankiewicz, dyrektor PSP nr 72, koordynator projektu***