

Regulamin 2020

Regulamin konkursu „Dżemik” – Konkursu Pisania Gier Komputerowych Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej

1. Cele konkursu:
 - promocja programowania wśród uczniów,
 - kształtowanie logicznego myślenia,
 - kształtowanie pracy w zespole.
2. Konkurs „Dżemik” polega na samodzielnym bądź drużynowym (drużyna 1–2 osobowa) przygotowaniu gry komputerowej 2D lub 3D w jednym ze środowisk wybranym podczas rejestracji. Temat gry oraz szczegółowe instrukcje zostaną podane w momencie rozpoczęcia konkursu.
3. Organizatorem konkursu jest Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej.
4. Zgłoszenia
 - Uczestników konkursu (samodzielnych bądź drużyny 2-osobowe) zgłasza osoba pełnoletnia: rodzic, prawny opiekun lub nauczyciel za zgodą rodzica/prawnego opiekuna.
 - Jedna osoba może zgłosić maksymalnie dwie drużyny.
 - Rejestracja drużyn będzie możliwa **od 4 maja 2020 r.**
 - Dnia **13 maja 2020 r.** o godzinie 23:59 nastąpi automatyczne zamknięcie możliwości rejestracji i dalsze zgłoszenia po tym terminie nie będą możliwe.
 - **Maksymalna liczba wszystkich drużyn uczestniczących w konkursie wynosi 40** i po przyjęciu takiej liczby zgłoszeń nastąpi zamknięcie możliwości dalszych rejestracji uczestników.
 - W celu wycofania zgłoszonej drużyny, należy skontaktować się mailową bądź telefonicznie z organizatorami konkursu.
5. Przebieg Konkursu
 - Temat zadania konkursowego zostanie ogłoszony **15 maja 2020 r. o godz. 9:00.**
 - Rozpoczęcie konkursu następuje w dniu ogłoszenia treści zadania konkursowego.
 - Zadanie konkursowe polega na zrealizowaniu gry o określonej tematyce i zawierającej elementy opisane w treści zadania.
 - Uczestnicy mają trzy dni na realizację zadań i załadowanie plików z rozwiązaniami.
 - Wraz z grą uczestnicy są zobowiązani dostarczyć instrukcję obsługi lub przedstawić prezentację działania gry (maksymalnie 5-minutową).
 - Zamknięcie możliwości ładowania rozwiązań następuje **17 maja 2020 r. o godzinie 23:59.**
 - Po zebraniu zadań przesłanych przez zgłoszone drużyny, nastąpi ich ocena przez jury. Jury ocenia czy i w jaki sposób praca realizuje zadany temat. Brak elementów obowiązkowych, określonych w treści zadania, może stanowić podstawę do odrzucenia pracy.
 - Po zamknięciu konkursu, wszystkie zgłoszone gry zostaną udostępnione pozostałym uczestnikom konkursu, zaś prace nagrodzone i wyróżnione zostaną upublicznione na stronie konkursu. Uczestnictwo w konkursie oznacza zgodę na publikację nagrodzonej/wyróżnionej pracy w tej formie.
6. Ustalenia techniczne

- Podstawowymi zalecanymi technologiami używanymi na konkursie „Dżemik” są: Scratch, Kodu oraz Unity. Możliwa jest jednak realizacja gry również przy użyciu dowolnych innych, darmowych bibliotek czy programów. Zadaniem uczestnika jest jednak wówczas upewnienie się, że jury będzie w stanie uruchomić i sprawdzić jego pracę. W razie wątpliwości należy skontaktować się z organizatorami.
- Gra może bazować lub wzorować się na istniejącym projekcie, obowiązkowe jest jednak trzymanie się przedstawionego w treści zadania tematu oraz zawarcie określonych obowiązkowych elementów. Dozwolone jest korzystanie z dostępnych zasobów (np. plików graficznych pobranych z Internetu), pod warunkiem że licencja na jakiej zostały udostępnione zezwala na takie użycie. Uczestnicy muszą przedstawić jaką część ich pracy stanowi wkład własny.
- Praca ładowana jest w postaci archiwum zawierającego pełen projekt (pliki źródłowe wraz z plikami graficznymi, dźwiękami, etc.).

7. Terminarz

- **30 kwietnia 2020 r.** – ogłoszenie informacji o konkursie
- **4 maja 2020 r.** – rozpoczęcie rejestracji (przyjmowania zgłoszeń uczestników)
- **13 maja 2020 r.** – zakończenie rejestracji drużyn
- **15 maja 2020 r.** – udostępnienie informacji o zadaniu konkursowym i otwarcie możliwości ładowania rozwiązań
- **17 maja 2020 r.** – zamknięcie możliwości ładowania rozwiązań i rozpoczęcie prac komisji oceniającej
- **22 maja 2020 r.** – ogłoszenie wyników konkursu i wyłonienie zwycięzców

8. Ocenianie

- Gra oceniana będzie przez Komisję Konkursową powołaną przez Dziekana Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej.
- **Gra oceniana będzie w następujących aspektach (za każdy z nich można otrzymać od 0 do 5 pkt.):**
 - pomysł
 - realizacja (dopracowanie)
 - scenariusz (fabuła gry)
 - wkład własny (grafika, programowanie)
 - zgodność z tematem.
- **Zawodnicy/drużyny będą oceniani w następujących kategoriach wiekowych:**
 - junior – uczniowie klas IV-VI szkół podstawowych
 - kadet – uczniowie klas VII-VIII szkół podstawowych
 - senior – uczniowie szkół ponadpodstawowych
 - Nagrody przyznawane będą za 1-3 miejsca.

9. Komisja konkursowa ma głos decydujący we wszystkich kwestiach nieujętych w regulaminie.

10. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych: [PDF](#).

11. Formularz zgody rodzica na udział ucznia w konkursie: [PDF](#).