

Regulamin konkursu Physics Hunters (dalej: „Regulamin”)**§ 1. Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem konkursu Physics Hunters [dalej: „Konkurs”] jest Centrum Nauki Experyment z siedzibą w Gdyni (81-451) przy al. Zwycięstwa 96/98, NIP: 5862277972, REGON: 221715245, wpisane do Rejestru Instytucji Kultury Gminy Miasta Gdynia w Księdze Rejestrowej VI [dalej: „Centrum” lub „Organizator”].
2. Konkurs jest realizowany w związku z projektem „SPINaj Naukę” prowadzonym w ramach Programu „Społeczna Odpowiedzialność Nauki” Ministra Edukacji i Nauki. Opis projektu dostępny jest na stronie internetowej: <https://experyment.gdynia.pl/projekty/projekt-spinaj-nauke/>
3. Konkurs ma charakter ogólnopolski i skierowany jest do młodzieży w wieku 13-16 lat [dalej: „Uczestnik”], zgłoszonej do Konkursu za uprzednią zgodą Rodziców/Opiekunów prawnych.
4. Osobą odpowiedzialną za kontakt z Organizatorem jest Uczestnik i/lub Rodzic/Opiekun prawny uczestnika biorącego udział w konkursie.
5. Konkurs odbędzie się w formule online.
6. Celem Konkursu jest:
 - a) promowanie aktywnej nauki przedmiotów ścisłych i przyrodniczych wśród młodzieży w szczególności dokonań polskich fizyków,
 - b) rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia,
 - c) wprowadzenie Uczestników w proces tworzenia gier (fabuły i mechaniki).

§ 2. Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest pobranie formularza zgłoszeniowego (Załącznik nr 1 do Regulaminu Konkursu) ze strony www.experyment.gdynia.pl, a następnie jego uzupełnienie i przesłanie na adres e-mail: k.strzelecka@experyment.gdynia.pl
2. Uzupełniony formularz zgłoszeniowy należy przesłać w formie:
 - skanu lub zdjęcia odręcznie podpisanego formularza lub
 - pliku w formie elektronicznej opatrzonej podpisem zaufanym lub,
 - pliku w formie elektronicznej opatrzonej podpisem osobistym.

Warunkiem koniecznym przyjęcia formularza przez Organizatora jest złożenie na przedmiotowym formularzu przez Rodzica/Opiekuna prawnego własnoręcznego podpisu.

3. Termin nadsyłania zgłoszeń: od 12.05 do 08.06.2021 r. do godz. 24:00.
4. Uczestnik, który zgłosi się do udziału w Konkursie, będzie mógł uczestniczyć w webinarium informacyjnym (w formule online), które odbędzie się 17.05.2021 r. o godz. 18:00 na profilu Facebook Organizatora.

W ramach spotkania Uczestnicy:

- a. zapoznają się z podstawami tworzenia gier,
 - b. poznają zasady Konkursu, zawarte w niniejszym regulaminie,
 - c. otrzymają wytyczne do przygotowania pracy konkursowej w oparciu o możliwości aplikacji Action Track, w której gra będzie zaimplementowana.
5. Zapis webinarium informacyjnego będzie dostępny na profilu Facebook Organizatora przez cały czas trwania Konkursu.
 6. Każdy Uczestnik przystępuje do Konkursu indywidualnie.
 7. Warunkiem udziału w Konkursie jest nadesłanie formularza zgłoszeniowego oraz pracy konkursowej, o której mowa w pkt. 2 § 3.
 8. Dodatkowym warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest posiadanie dostępu do:
 - a) konta poczty elektronicznej uczestnika i/lub Rodzica/Opiekuna prawnego,
 - b) programów umożliwiających przesłanie pracy konkursowej,
 - c) sprzętu komputerowego lub telefonu komórkowego w przypadku uczestnictwa w webinarium.

9. Centrum zarejestruje przebieg webinarium, które będzie dostępne przez cały czas trwania Konkursu. Nagranie nie będzie zawierało wizerunków osób uczestniczących w spotkaniu.
10. Udział w Konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na bezpłatne, nieograniczone czasowo, ani terytorialnie wykorzystanie pracy konkursowej (w postaci dokumentu tekstowego lub prezentacji PowerPoint) w celach promocyjnych Centrum tj. publikację na stronie internetowej, portalach społecznościowych i innych oraz w celu sporządzenia sprawozdania w ramach projektu „SPINaj Naukę”.
11. W czasie trwania Konkursu zostaną uruchomione konsultacje dla Uczestników zgłoszonych do Konkursu (za zgodą Rodziców/Opiekunów prawnych). W sprawie konsultacji można kontaktować się z Klaudią Strzelecką na adres email: k.strzelecka@experyment.gdynia.pl lub bezpośrednio pod nr. tel.: 504 252 739 w każdy czwartek w godz. 14:30 – 16:30 w terminie od 17.05 - 08.06.2021 r. Konsultacje będą prowadzone z zakresu:
 - a) możliwości wykorzystywanej aplikacji Action Track,
 - b) formatu przesyłania prac,
 - c) regulaminu konkursu.
12. Udział w Konkursie nie wiąże się z żadną opłatą dla Uczestnika.

§ 3. Przebieg Konkursu

1. Harmonogram Konkursu:
 - a) nadsyłanie formularzy zgłoszeniowych: od 12.05 do 08.06.2021 r. do godz. 24:00.
 - b) webinarium inauguracyjne przeprowadzone na profilu Facebook Organizatora w dniu 17.05.2021 r. o godz. 18:00.
 - c) indywidualne konsultacje: w każdy czwartek od 17.05 do 08.06.2021 r. w godzinach 14:30 – 16:30,
 - d) nadsyłanie prac konkursowych: do 08.06.2021 r. do godz. 24.00
 - e) ocena komisji: do 11.06.2021 r.,
 - f) webinarium podsumowujące wraz z ogłoszeniem wyników: 14.06.2021 r., godz. 18:00.
 - g) wręczenie nagrody po ogłoszeniu wyników, wg indywidualnych ustaleń z Laureatem Konkursu.
2. Udział w Konkursie polega na wykonaniu i przestaniu do Organizatora pracy konkursowej, na którą składają się następujące zadania:
 - a) opracowanie fabuły do gry związanej z polskim fizykiem/ fizykami,
 - b) stworzenie od 3 do 5 zadań wraz z odpowiedziami.
3. Pracę konkursową, zawierającą wszystkie wyżej wymienione elementy (pkt. 2, powyżej) należy przesłać na adres: k.strzelecka@experyment.gdynia.pl, nie później niż do 08.06.2021 r. włącznie.
4. Pracę konkursową można wykonać w jednej z dwóch możliwych zaproponowanych form:
 - a) prezentacji PowerPoint,
 - b) dokumentu tekstowego (plik Word, pdf).
5. W przypadku wyboru formy prezentacji PowerPoint należy przygotować ją zgodnie z następującym wzorem:

Slajd 1 informacje ogólne: tytuł Konkursu, imię i nazwisko Uczestnika.

Slajd 2: opis fabuły gry

Slajd 3 i kolejne: każdy slajd zawiera wszystkie informacje związane z jednym zadaniem, czyli:

 - treść zadania,
 - prawidłową odpowiedź i/lub błędne (w przypadku pytania zamkniętego),
 - zdjęcie/rysunek/obraz, jeśli jest z nim związane zadanie,
 - odpowiedź dla gracza, po błędnym udzieleniu odpowiedzi.

Slajd końcowy: podsumowanie (wnioski, sugestie).
6. W przypadku wyboru formy dokumentu tekstowego należy zachować poniższe zasady:

Strona tytułowa: tytuł konkursu, imię i nazwisko Uczestnika.

Pierwszy punkt: opis fabuły gry

Kolejne punkty: każdy punkt zawiera wszystkie informacje związane z jednym zadaniem, czyli:

- treść zadania,
- prawidłową odpowiedź i/lub błędne (w przypadku pytania zamkniętego),
- zdjęcie/rysunek/obraz, jeśli jest z nim związane zadanie,
- odpowiedź dla gracza, po błędnym udzieleniu odpowiedzi.

Ostatni punkt: podsumowanie (wnioski, sugestie).

7. Uczestnik nadsyłając pracę konkursową deklaruje, iż przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie względem nadesłanej pracy konkursowej (w postaci dokumentu tekstowego lub prezentacji PowerPoint), a także nie narusza on praw autorskich osób trzecich.
8. Ocenie podlegać będzie:
 - wartość merytoryczna,
 - zgodność z tematem Konkursu,
 - kreatywność.
9. Wszyscy Uczestnicy biorą udział w Konkursie w ramach jednej kategorii wiekowej.
10. Spośród wszystkich nadesłanych prac konkursowych, powołana przez Organizatora Komisja konkursowa (złożona z pracowników Centrum), wyłoni jednego zwycięzcę oraz przyzna ewentualne wyróżnienia.
11. Najlepsza praca konkursowa stanie się elementem stworzonej w ramach projektu gry mobilnej z wykorzystaniem aplikacji Action Track, która będzie rozgrywana na wystawie Centrum Nauki Experyment.
12. Organizator ze względu na uzasadnione okoliczności zastrzega sobie możliwość dokonywania zmian w regulaminie konkursu. W przypadku skrócenia terminu nadsyłania prac konkursowych, Organizator zamieści odpowiednią informację na stronie internetowej oraz kanałach społecznościowych.

§ 4. Nagrody

1. Uczestnicy konkursu zostaną powiadomieni o wynikach Konkursu podczas webinaru podsumowującego Konkurs, który odbędzie się 14.06.2021 r. o godz. 18:00.
2. Na podstawie nadesłanych do Organizatora prac konkursowych, powołana Komisja wyłoni zwycięzcę Konkursu oraz przyzna ewentualne wyróżnienia.
3. Nagrody dla zwycięzcy Konkursu:
 - nagroda główna: Smartwatch, wyróżnienia: słuchawki bezprzewodowe.
 - Laureat konkursu otrzyma możliwość wprowadzenia swojego pomysłu do aplikacji Action Track przy pomocy edukatora Organizatora. Centrum Nauki Experyment zastrzega sobie możliwość modyfikacji zadania dopasowując je do funkcjonalności aplikacji.
5. Nagroda zostanie wręczona po ogłoszeniu wyników Konkursu, w indywidualnie ustalonym z Laureatami Konkursu terminie.
6. Nie ma możliwości zwrotu nagrody po jej otrzymaniu.
7. Organizator wyklucza możliwość wymiany nagród na gotówkę.

§ 5. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator.
2. Podanie danych osobowych przez Uczestników Konkursu warunkuje możliwość przystąpienia do Konkursu.
3. Organizator będzie przetwarzać następujące dane osobowe Uczestników: imię i nazwisko Uczestnika, przedział wiekowy oraz imię i nazwisko, podpis Rodzica/Opiekuna prawnego oraz adres email podany do kontaktu w sprawie konkursu (odrębne podpisanie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na udział podopiecznego w w/w Konkursie i akceptacją niniejszego Regulaminu Konkursu).

4. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO* tj. zgoda Uczestnika i Rodzica/Opiekuna prawnego udzielona w formularzu zgłoszeniowym.
5. Cel przetwarzania danych osobowych:
 - przeprowadzenie Konkursu, w tym zgłoszenia, udział w webinarium, wyłonienie laureatów konkursu, przyznanie wyróżnień (przetwarzane dane: imię i nazwisko, przedział wiekowy, wizerunek Uczestnika – w przypadku dobrowolnego włączenia kamery przez Uczestnika oraz adres email podany do kontaktu w sprawie Konkursu,
 - promocja działań własnych Centrum (upublicznianie danych zawartych w prezentacjach,
 - sprawozdanie z przeprowadzenia Konkursu do podmiotu udzielającego dofinansowania (dane zawarte w prezentacjach lub filmach).
6. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego / organizacji międzynarodowej.
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale jest warunkiem udziału w Konkursie.
8. Dane niezbędne do udziału w webinarium (imię Uczestnika, adres email, wizerunek – o ile włączono kamerę) przetwarzane będą w aplikacji Teams i/lub Facebook na zasadach dla niej właściwych.
9. Dane mogą zostać udostępnione podmiotom współpracującym z Centrum w zakresie wsparcia technicznego IT na czas świadczenia usługi oraz podmiotom: Stowarzyszenie SPIN i Fundacja Uniwersytet Dzieci, odpowiedzialnych za rozliczenie i sprawozdanie z projektu, którego Konkursu jest częścią oraz Ministerstwu Edukacji i Nauki dofinansowującego projekt.
10. Dane zawarte w pracach konkursowych mogą zostać upublicznione w mediach społecznościowych Centrum.
11. Kontakt z Inspektorem ochrony danych: iod@experyment.gdynia.pl , tel.: 58 72 73 985, tel. kom. +48 500 472 830.
12. Osoba, której dane dotyczą ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, a w przypadku udzielenia zgody na przetwarzanie: prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
13. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z inspektorem ochrony danych osobowych Centrum za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: iod@experyment.gdynia.pl
14. Wszelkie żądania czy też zastrzeżenia co do przetwarzania danych osobowych przez Centrum można zgłaszać w formie skargi do Prezesa Urzędu ochrony Danych Osobowych - <https://uodo.gov.pl/>.
15. Dane zebrane w celu przeprowadzenia konkursu będą przechowywane przez okres trwania oraz trwałości projektu tj. do końca 2027 roku. Dane zawarte w pracach konkursowych będą przetwarzane do momentu cofnięcia zgody na przetwarzanie danych.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Konkursu jest dostępny na stronie internetowej www.experyment.gdynia.pl
2. Wszyscy Uczestnicy biorą udział w Konkursie na takich samych warunkach.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy polskiego prawa.
4. Decyzja Komisji jest ostateczna i nie przysługują od niej żadne odwołania.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie przez Uczestnika niewłaściwych, niepełnych lub nieprawdziwych danych, e-mail lub innych danych uniemożliwiających lub opóźniających wręczenie przez Organizatora nagrody, bądź rodzących odpowiedzialność odszkodowawczą. W przypadku naruszenia praw osób trzecich Uczestnik zobowiązuje się zwolnić Organizatora z odpowiedzialności za naruszenie tych praw.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie, a w skrajnych przypadkach do blokowania uczestnictwa w Konkursie tych, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:
 - prowadzą działania, co do których znajdzie uzasadnione przypuszczenie, że mogą one prowadzić do prób obejścia Regulaminu lub zabezpieczeń i zasad funkcjonowania Programu,
 - prowadzą działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub godzą w jego wizerunek,
 - korzystają z materiałów (treści) naruszających jakiegokolwiek prawa osób lub podmiotów trzecich,
w szczególności takie jak dobra osobiste lub autorskie prawa majątkowe tych osób lub podmiotów.
7. Regulamin wchodzi w życie w dniu rozpoczęcia Konkursu.

Załącznik:

1. Formularz zgłoszeniowy