

REGULAMIN KONKURSU

III konkurs programistyczny organizowany przez Instytut Nauk Technicznych Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Nysie

I POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1

Niniejszy regulamin określa warunki, na jakich odbywa się konkurs „III konkurs programistyczny organizowany na Kierunku Informatyka PWSZ w Nysie” zwany dalej „Konkuresem”.

§ 2

Organizatorem Konkursu jest Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Nysie

§ 3

Konkurs ma na celu doskonalenie umiejętności programistycznych uczniów szkół ponadgimnazjalnych oraz wzajemną wymianę umiejętności.

§ 4

W ramach konkursu uczestnik samodzielnie przygotowuje aplikację lub stronę internetową (w dowolnym środowisku programistycznym) o wybranej przez siebie tematyce.

II UCZESTNICY KONKURSU

§ 5

W konkursie mogą wziąć udział wszyscy uczniowie szkół ponadgimnazjalnych.

§ 6

Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy, ani osoby pozostające w stosunku zlecenia lub w innym stosunku prawnym, do którego stosuje się przepisy o zleceniu z Organizatorem Konkursu oraz członkowie rodzin wskazanych osób, do drugiego stopnia pokrewieństwa.

§ 7

Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Organizator. Dane osobowe przekazane Organizatorowi przez uczestników Konkursu będą przetwarzane w celu realizacji Konkursu. Dane osobowe mogą być także przetwarzane, gdy jest to niezbędne dla wypełnienia prawnie usprawiedliwionych celów administratora danych. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak ich nie podanie uniemożliwi laureatom otrzymanie nagród. W przypadku osób niepełnoletnich zgodę na przetwarzanie danych osobowych wyrażają rodzic lub opiekun prawny. Na życzenie uczestnika dane kontaktowe mogą być przekazane podmiotom zainteresowanym zatrudnieniem programistów

III ZASADY I PRZEBIEG KONKURSU

§ 8

Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu i przyznaniem nagród czuwają Osoby Odpowiedzialne powołane przez Organizatora.

§ 9

Konkurs składa się z dwóch części.

Część pierwsza polega na przesłaniu lub udostępnieniu Organizatorowi samodzielnie przygotowanego programu lub aplikacji Internetowej. Tematykę projektu samodzielnie wybiera autor (może to być przykładowo gra internetowa, aplikacja użytkowa, programy obrazujące działanie wybranych algorytmów itp.).

Prace konkursowe należy wysłać lub udostępnić na adres e-mail **konkurs.inf@pwsz.nysa.pl** do **dnia 30 kwietnia 2017 roku**. Archiwum zip dołączone do wiadomości powinno zawierać następujące foldery:

- **PROG** - zawierający wersję wykonywalną programu (lub strony Internetowej) oraz wszystkie niezbędne biblioteki potrzebne do prawidłowego uruchomienia aplikacji. Ze względu na ustawienia serwera poczty Uczelnianej, wszystkie pliki wykonywalne powinny mieć zmienione rozszerzenie poprzez dodanie literki „j” przed właściwym rozszerzeniem (np. START.exe po zmianie START.jexe). Komisja konkursowa po zmianie rozszerzenia pliku (poprzez usunięcie litery „j”) oraz po dwukrotnym kliknięciu pliku o nazwie START powinna być w stanie uruchomić przesłaną aplikację.
- **SRC** - zawierający kod źródłowy programu z dołączonymi komentarzami,
- **PREZENTACJA** - krótka prezentacja przedstawiająca zalety i zwięźle opisująca aplikację, która będzie zaprezentowana przez uczestnika w czasie finału

Druga część konkursu polegać będzie na zaprezentowaniu przed Organizatorem oraz innymi uczestnikami przesłanej pracy konkursowej. Komisja konkursowa na podstawie prezentacji uczestnika oraz dodatkowych pytań dotyczących pracy konkursowej wyłoni laureatów konkursu. Termin i miejsce drugiej części konkursu podany uczestnikom w terminie do 7 dni od zakończenia I etapu

§ 10

Nadsyłane prace powinny być samodzielnymi projektami uczestników.

§ 11

Prace nie mogą naruszać praw autorskich osób trzecich i muszą być wykonane przy użyciu legalnego oprogramowania.

§ 12

Uczestnicy Konkursu zachowują pełnię praw do swojej pracy.

§ 13

Zgłoszenie prac konkursowych upływa z dniem 30.04.2017.

§ 14

Projekty należy przesać na adres e-mail: **konkurs.inf@pwsz.nysa.pl** w tytule wiadomości wpisując: „Konkurs programistyczny”.

§ 15

Zgłoszenie powinno zawierać: imię, nazwisko ucznia, klasę oraz nazwę szkoły. Zgłoszenie powinno zostać wysłane z adresu e-mail uczestnika (do dalszej korespondencji).

IV. WYŁONIENIE ZWYCIĘZCÓW

§ 16

Aplikacje konkursowe przygotowane przez uczestników będą poddane następującym kryteriom oceny:

Etap 1:

- a) jakość kodu (0 – 20 pkt)
- b) intuicyjność (0 – 20 pkt)
- c) estetyka wykonania (0 – 20 pkt)
- d) kreatywność i innowacyjność pomysłu (0 – 10 pkt)

Etap 2:

- a) prezentacja i wypowiedź (0 – 20 pkt)

VI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

§ 17

Zgłoszenie uczestnictwa w Konkursie oznacza wyrażenie przez Uczestnika Konkursu zgody na zamieszczenie niektórych danych osobowych laureatów (w szczególności imienia i nazwiska) we wszystkich materiałach, niezależnie od formy ich wyrażenia, mających za przedmiot propagowanie Konkursu oraz relacje z jego przebiegu na stronie internetowej organizatora konkursu.

§ 18

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu nawet w trakcie jego trwania. Informacja o zmianach będzie umieszczona na stronie internetowej <http://www.informatyka.pwsz.nysa.pl> oraz <http://www.programista.pwsz.nysapl>. Zmiany wchodzi w życie z dniem ich ogłoszenia na stronach internetowych.

§ 19

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne, powstałe w trakcie przesyłania zgłoszeń konkursowych i wynikające z nich opóźnienia w nadejściu zgłoszeń.

§ 20

Organizator ponosi koszty nagród przyznanych w Konkursie.

§ 21

W przypadku naruszenia Regulaminu przez Uczestnika, Osoby Odpowiedzialne powołane przez Organizatora mogą go wykluczyć na każdym etapie Konkursu.

§ 22

W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego.

§ 23

Zgłoszenie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją warunków zapisanych w niniejszym Regulaminie.