



PARLAMENT STUDENTÓW AKADEMII MORSKIEJ W SZCZECINIE

70 – 506 Szczecin, ul. Starzyńskiego 8 SDM KORAB

e – mail: Samorzad@am.szczecin.pl

REGULAMIN KONKURSU „INFORMATYKA NA CO DZIEŃ”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem akcji jest Parlament Studentów Akademii Morskiej w Szczecinie ul. Starzyńskiego 8 SDM „Korab”, 70 – 506 Szczecin.
2. Parlament Studentów Akademii Morskiej w Szczecinie może współpracować z innymi organizacjami działającymi na Akademii Morskiej w Szczecinie celem organizacji wydarzenia.
3. Organizator odpowiedzialny jest za przeprowadzenia akcji zgodnie z niniejszym regulaminem.
4. Uczestnicy akcji zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu Studiów oraz Statutu Akademii Morskiej w Szczecinie.
5. Celem inicjatywy jest popularyzacja postrzegania tematu informatyki w sposób artystyczny i kreatywny.
6. Konkurs nie jest loterią promocyjną w rozumieniu Art. 2 ust. 1 pkt. 9 Ustawy o grach i zakładach wzajemnych z dnia 29 lipca 1992r. (Dz. U. 04.4.27 z późn. zm.) i nie podlega regułom zawartym w w/w Ustawie oraz rozporządzeniach wykonawczych do tej Ustawy.

§ 2

Harmonogram konkursu

1. Szczegółowy harmonogram konkursu zostanie opublikowany na oficjalnej stronie Parlamentu Studentów Akademii Morskiej w Szczecinie na portalu społecznościowym Facebook.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu akcji.
3. Zmieniony harmonogram obowiązuje od momentu opublikowania go na oficjalnej stronie Parlamentu Studentów Akademii Morskiej w Szczecinie na portalu społecznościowym Facebook.

§ 3

Zasady konkursu

1. Zadaniem konkursowym jest przedstawienie zdolności artystycznych i/lub kreatywnych poprzez wykonanie rysunku, zdjęcia, filmu, ścieżki dźwiękowej, wiersza, gry komputerowej lub innej formy artystycznej o tematyce wszelako pojętego zagadnienia robotów humanoidalnych oraz przemysłowych.
2. Aby zgłosić swój udział w konkursie, należy przesłać swoją pracę w formacie odpowiednim do danej formy, archiwum .zip lub link do repozytorium Github do dnia podanego w harmonogramie opisanym w §2.
3. Po zakończeniu etapu nadsyłania prac niezależna komisja, która sama nie może być uczestnikiem konkursu, w składzie Koordynator Wydziału Informatyki i Telekomunikacji, Wiceprzewodniczący ds. Dydaktycznych Parlamentu Studentów Akademii Morskiej w Szczecinie oraz 2 pracowników Wydziału Informatyki i Telekomunikacji .
4. Komisja odpowiedzialna jest za wybór trzech najlepsze zgłoszeń, których autorzy otrzymają nagrody rzeczowe w postaci klawiatury mechanicznej, głośnika przenośnego i szybkiego nośnika pamięci, w zależności od zajętego miejsca.
5. Zgłoszenie należy przesłać drogą mailową używając akademickiego konta pocztowego na adres Koordynatora Wydziału Informatyki i Telekomunikacji: 26649@s.am.szczecin.pl. W tytule należy zamieścić wyrażenie – „Zgłoszenie na konkurs”.
6. Organizator zastrzega sobie możliwość pominięcia wiadomości nie pochodzących z akademickich adresów email.
7. Konkurs jest skierowany jedynie do studentów Akademii Morskiej w Szczecinie. Zgłoszenia osób spoza grona studentów nie będą brane pod uwagę.

8. W momencie wykrycia identycznych prac wobec tych osób zostanie podjęta procedura dyskwalifikacji.
9. Dyskwalifikacja może nastąpić także w momencie wykrycia plagiatu.
10. Wszelkie użyte źródła dodatkowe np. gotowe Asety przy produkcji gry należy opisać w momencie zgłoszenia.

§4

Postanowienia końcowe

1. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Dotyczy to w szczególności zmian terminów poszczególnych czynności konkursowych.
2. Zmieniony Regulamin obowiązuje od czasu opublikowania go na stronie podmiotowej na Parlamencie Studentów Akademii Morskiej w Szczecinie na portalu społecznościowym Facebook.
3. Wszelkie wątpliwości dotyczące zasad Konkursu, postanowień jego Regulaminu i interpretacji rozstrzyga Organizator.