

# REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO „ŚWIĄTECZNY MODEL 3D”

## Spis treści

§1. Organizator .....	1
§2. Adresaci .....	1
§3. Założenia .....	1
§3. Ocena prac konkursowych .....	2
§4. Nagrody .....	2
§5. Postanowienia końcowe .....	3
§5. Proponowane oprogramowanie .....	3

## §1. Organizator

Szkoła Podstawowa nr 48 im. gen. Józefa Hallera

Zbigniewa Burzyńskiego 10, 80-462 Gdańsk

[sekretariat@sp48.edu.gdansk.pl](mailto:sekretariat@sp48.edu.gdansk.pl)

(58) 346 96 48

Nauczyciele: Tomasz Fedak, Joanna Ciesielska, Ewa Gadomska-Petza, Ewa Splitt.

## §2. Adresaci

Konkurs skierowany jest do uczniów klas 1-3 oraz 4-8 Szkoły Podstawowej nr 48 w Gdańsku.

## §3. Założenia

- Temat pracy konkursowej:** wykonanie modelu 3D **w dowolnym programie** (np. MagicaVoxel, Tinkercad, Blender) związanego bezpośrednio z motywem świąt bożonarodzeniowych.
- Samodzielność:** Uwaga! – praca powinna być wykonana od podstaw w pełni samodzielnie. Nie wolno korzystać z gotowych modeli. Całość pracy powinna być wykonana tylko i wyłącznie przez uczestnika konkursu.
- Cele Konkursu:**
  - popularyzacja tradycji Świąt Bożonarodzeniowych umacniająca więzi rodzinne i środowiskowe
  - pobudzenie wyobraźni przestrzennej i rozwijanie uzdolnień informatycznych oraz artystycznych uczniów biorących udział w konkursie
  - popularyzowanie umiejętności związanych z modelowaniem 3D i renderowaniem grafiki

- rozbudzenie ekspresji artystycznej dzieci
4. **Konkurs podzielony jest na dwie kategorie:**
    - Pierwsza kategoria: uczniowie klas 1-3
    - Druga kategoria: uczniowie klas 4-8
  5. Za organizację w zakresie oceny i ekspozycji prac konkursowych odpowiedzialny jest Organizator Konkursu.
  6. **Harmonogram Konkursu:**
    - ostateczny termin dostarczenia prac: **19 grudnia 2022 r.;**
    - rozdanie nagród oraz wyróżnień: **22 grudnia 2022 r. (na wigiliach klasowych);**
  7. Dostarczenie wykonanej pracy na konkurs jest jednoznaczne z przyjęciem warunków niniejszego regulaminu.
  8. **Modele 3D należy dostarczyć w formie wyrenderowanej grafiki w formacie PNG lub JPEG**
    - Osobiście na pendrive – sala 121 Tomasz Fedak
    - Lub w formie elektronicznej na adres e-mail: [t.fedak@sp48.edu.gdansk.pl](mailto:t.fedak@sp48.edu.gdansk.pl)
  9. Prace powinny przedstawiać artystyczne wizje autorów z zachowaniem tematyki konkursu - Święta Bożonarodzeniowe. Na przykład: Święty Mikołaj, elfy, choinka, prezenty, gwiazdka, miasteczko elfów i inne symbole i tradycje świąteczne.
  10. **Pracę należy wykonać w dowolnym programie, który pozwala na tworzenie modeli 3D i zapisanie ich w postaci grafiki PNG lub JPEG.**
  11. Plik z pracą należy nazwać wg szablonu: **Imię Nazwisko Klasa**

### §3. Ocena prac konkursowych

1. Jeden uczeń może zgłosić tylko jedną pracę konkursową.
2. Prace na konkurs muszą być pracami własnymi uczestnika konkursu i muszą dotyczyć tematu konkursu.
3. Komisja Konkursowa będzie oceniała prace zgodnie z kryteriami:
  - zgodności z tematem konkursu;
  - pomysłowości;
  - oryginalności ujęcia tematu;
  - estetyki wykonania;
  - technicznego wykonania
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia prac niezwiązanych z tematyką konkursu.
5. Zwycięzców konkursu wyłoni Komisja Konkursowa: Tomasz Fedak, Joanna Ciesielska, Ewa Gadomska-Petza, Ewa Splitt.
6. Konkurs zostanie rozstrzygnięty przy zachowaniu anonimowości prac.
7. Decyzje Komisji są ostateczne, nie przysługuje od nich odwołanie i nie podlega weryfikacji.

### §4. Nagrody

1. Nagrodami w konkursie są nagrody rzeczowe (bony do Empiku) i dyplomy.
2. Nagrody będą przyznawane wg wzoru:
  - Klasy 1-3 **miejsce I** – bon do Empiku o wartości 100 pln + dyplom
  - Klasy 1-3 **miejsce II** – bon do Empiku o wartości 60 pln + dyplom
  - Klasy 1-3 **miejsce III** – bon do Empiku o wartości 40 pln + dyplom
  - Wyróżnione prace – dyplom wyróżnienia

---

  - Klasy 4-8 **miejsce I** – bon do Empiku o wartości 100 pln + dyplom
  - Klasy 4-8 **miejsce II** – bon do Empiku o wartości 60 pln + dyplom
  - Klasy 4-8 **miejsce III** – bon do Empiku o wartości 40 pln + dyplom
  - Wyróżnione prace – dyplom wyróżnienia

## §5. Postanowienia końcowe

1. We wszystkich sprawach spornych decydujący głos należy do Komisji Konkursowej.
2. Informacja o rozstrzygnięciu konkursu zostanie umieszczona na [stronie internetowej szkoły](#) oraz na [szkolnym FB](#), a także zostanie podana do wiadomości publicznej.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do prezentacji nadesłanych prac na wystawie pokonkursowej (w formie wydruków) oraz na [stronie internetowej szkoły](#) i [szkolnym FB](#).
4. Przystąpienie do konkursu wiąże się z jednoznacznym wyrażeniem zgody przez rodzica/ów na przetwarzanie danych osobowych uczestników, niezbędnych do przeprowadzenia konkursu oraz publikowanie wybranych prac (bez wypłacania honorariów autorskich) na [stronie internetowej szkoły](#) i [szkolnym FB](#).
5. W sprawach nieregulowanych niniejszym regulaminem decyduje organizator konkursu.
6. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmiany/aktualizacji niniejszego regulaminu w dowolnym momencie.

## §5. Proponowane oprogramowanie

### MagicaVoxel

[Strona internetowa oprogramowania](#)

[Link do pobrania oprogramowania na system Windows](#)

[Jeżeli nie działa – biblioteki do zainstalowania](#)

[Film instruktażowy dla uczestników](#)

---

### Blender

[Strona internetowa oprogramowania](#)

---

### Tinkercad

[Strona internetowa oprogramowania](#)

**Zapraszamy do udziału w konkursie**

Organizator konkursu