

Regulamin ścieżki konkursowej ZTGK poświęconej Grafice Konceptyjnej w Grach (Game Graphics Concept)

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem ścieżki tematycznej poświęconej grafice konceptyjnej w grach (*Game Graphics Concept*), w ramach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych (dalej zwanym Konkursem) jest Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz, Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi (zwanym dalej Organizatorem).
2. Celem ścieżki Konkursowej *Game Graphics Concept* jest:
 - wyłonienie spośród społeczności akademickiej i uczniowskiej najzdolniejszych projektantów i grafików, których osiągnięcia mogą wpłynąć na rynek gier wideo;
 - popularyzacja grafiki konceptyjnej oraz projektów lokacji i środowiska a więc wypowiedzi projektowych dedykowanych branży elektronicznej rozrywki.
3. Ścieżka Konkursowa *Game Graphics Concept* przewiduje **2 obszary tematyczne** o charakterze indywidualnym:
 - **projekt postaci,**
 - projekt środowiska / lokacji.
4. Zgłoszenia udziału do ścieżki Konkursowej *Game Graphics Concept* można dokonywać od dnia **30.05.2019.**
5. Zgłoszenie udziału do ścieżki Konkursowej *Game Graphics Concept* możliwe jest do dnia **25.06.2019.**
6. Zamknięcie zgłoszeń do ścieżki Konkursowej *Game Graphics Concept* nastąpi 25.06.2019, a jego rozstrzygnięcie podczas finału organizowanego w dniach 27-28.06 2019 roku.
7. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
8. Organizator nie ponosi i nie zwraca kosztów ani wydatków związanych z uczestnictwem w Konkursie. Organizator nie zwraca przesłanych prac. Na Organizatora przechodzi własność nośników i dostarczonych materiałów.

§ 2 Uczestnicy konkursu

1. Uczestnikami Konkursu w kategorii Głównej mogą być osoby reprezentujące dowolne szkoły ponadgimnazjalne, uczelnie i kierunki studiów, które samodzielnie przygotowały pracę konkursową zgodnie z określonymi w regulaminie warunkami uczestnictwa i przygotowania pracy.
2. Prawo do oceny spełniania powyższych warunków uczestnictwa przysługuje Organizatorowi.

§ 3 Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie, w obu kategoriach, jest terminowe dostarczenie pracy konkursowej do siedziby Organizatora (decyduje data doręczenia w przypadku wysłania pracy pocztą): Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz, Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, ul. Wojska Polskiego 121, 91-726 Łódź, (Dziekanat WIAW, pok. 134 z dopiskiem Konkurs ZTGK - Game Graphics Concept).
2. Każdy Uczestnik może przesłać maksymalnie dwie prace konkursowe – po jednej na każdy obszar tematyczny.
3. Prace, które wpłyną do Organizatora po wyznaczonym terminie, nie będą brane pod uwagę przy ocenie przez Jury.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zdyskwalifikowania zgłoszenia, ze względu na zawartość treści obraźliwych lub niedozwolonych prawem.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zgłoszenia, które nie dotarły do niego z przyczyn od niego niezależnych, m.in. wskutek zaginięcia lub dostarczenia przesyłki z opóźnieniem przez firmy zewnętrzne.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych przez Uczestników. Podanie nieprawdziwych danych skutkuje odebraniem prawa do nagrody.

§ 4 Wymagania techniczne ścieżki tematycznej

1. Wymaganiem ścieżki tematycznej poświęconej grafice koncepcyjnej w grach jest autorska wypowiedź projektowa prezentująca spójną koncepcję artystyczną dotyczącą tematyki wybranego obszaru:

- projekt postaci,
- projekt środowiska (lokacji),

Każdy z obszarów zdefiniowany będzie poprzez temat, pozwalający określić ogólną tematykę ścieżki w danej edycji konkursu oraz dywersyfikanty (publikowane na stronie www Konkursu, mediach społecznościowych jak i stronach www Organizatora ścieżki poświęconej Grafice Koncepcyjnej w Grach) wskazujące różne możliwości spojrzenia na temat wybranego obszaru.

W roku 2019 tematy dla wybranych obszarów:

- **Pierwszy Fabrykant** - projekt postaci,
- **Warsztat tkacki** - projekt środowiska (lokacji),

Wypowiedź projektowa obejmuje szerokie spektrum i sposoby prezentacji stworzonej wizji w odniesieniu do tematu (od grafiki koncepcyjnej po koncepcję projektową, modele 3D itd).

2. W skład pracy konkursowej wchodzi:

a) **część graficzna: plansza 70x100** przygotowana zgodnie z wytycznymi :

Praca wykonana w dowolnej technice, zaprezentowana w formie lekkiej planszy 70x100 cm (układ pionowy) na sztywnym podkładzie (pianka kappa 5mm). Praca powinna zawierać niezbędne reprezentacje pozwalające zrozumieć stworzony projekt czy ideę oraz ilustracje podkreślające proces, wybrane detale jak i elementy dopowiadające i definiujące zaproponowane rozwiązania. Zakres zawartości planszy pozostaje w kwestii autora.

Plansza musi zawierać na odwrocie następujące informacje: Imię i Nazwisko autora, obszar tematyczny, Kategorię, Tytuł (opcjonalnie).

b) nośnik CD lub pendrive:

Organizator wymaga zapisania reprezentacji całej pracy w wersji elektronicznej:

- część graficzna w formacie .jpg i .pdf (w rozdzielczości i rozmiarze zapewniającym druk zgodny z oryginalną dostarczoną planszą),
- część graficzna w formacie .jpg (rozdzielczość 150 dpi, max. 5000 px (min. 2500 px) dla dłuższego boku) – w celach prezentacji w internecie,

Uzupełnienie zapisu reprezentacji całej pracy stanowi materiał dodatkowy w postaci wybranej minimum jednej grafice/ilustracji reprezentatywnej dla danego projektu w rozdzielczości nie mniejszej niż 1200 px dla krótszego boku w formacie .jpg.

Pliki muszą być zapisane w katalogu z nazwą obszaru tematycznego oraz imieniem i nazwiskiem autora wg schematu:

obszar tematyczny_tytuł projektu_Imie Nazwisko (np. Projekt postaci_Lodowy Szaman_Jan Nowak)

poszczególne pliki muszą posiadać nazwy z określeniem obszaru tematycznego, składowej projektu (plansza lub grafika/ilustracja), imienia i nazwiska autora wg schematu:

obszar tematyczny_plansza/grafika/ilustracja_tytuł projektu_Imie_Nazwisko

(np. Projekt środowiska_plansza_Samotnia_Anna Kowalska lub Projekt

postaci_ilustracja01_Samotny wilk_Anna Kowalska),

c) karta zgłoszenia udziału załączona do pracy i przesłana w wersji elektronicznej na adres gry@asp.lodz.pl (wraz z cyfrową reprezentacją całej pracy (planszy) - rozdzielczość 150 dpi, max. 5000 px (min. 2500 px) dla dłuższego boku)

Integralną częścią zgłoszenia jest karta zgłoszenia stanowiąca integralną część niniejszego regulaminu wraz z oświadczeniem dotyczącym oryginalności pracy i nie naruszeniu praw osób trzecich oraz przetwarzaniu danych osobowych.

§ 5 Zasady Konkursu

1. Prace będą oceniane przez Jury, zgodnie z §5 Zasady Konkursu w Regulaminie konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych, składające się z przedstawicieli branży gier komputerowych oraz przedstawicieli uczelni wyższych.
2. Pytania dotyczące ścieżki tematycznej można składać mailowo na adres gry@asp.lodz.pl (temat poprzedzić literami GGC) do dnia 20.06.2019. Odpowiedzi zostaną na bieżąco publikowane na stronie internetowej Konkursu.
3. Ocenie podlegać będą następujące elementy:
 - spójność z tematyką ścieżki i wybranym obszarem,
 - czytelność przekazu i sposób prezentacji,
 - kreatywność, oryginalność i atrakcyjność zaproponowanych rozwiązań plastyczno-projektowych.
4. Do finału konkursu w dniach 27-28.06.2019, zgodnie z kryteriami określonymi w Regulaminie, Jury zakwalifikuje w wypadku dużej ilości zgłoszeń, co najwyżej 15 prac z każdego obszaru tematycznego.
5. Spośród finalistów, zgodnie z kryteriami określonymi w Regulaminie, Jury wyłania zwycięzców oraz przyznaje wyróżnienia na podstawie niezależnej, plenarnej wystawy finałowej.
6. Lista nagrodzonych zostanie ogłoszona po zakończeniu obrad Jury podczas finału w dniach 27-28.06.2019 oraz niezwłocznie opublikowana na stronie internetowej Konkursu.

§ 6 Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator Konkursu i Organizator ścieżki konkursowej ZTGK poświęconej Grafice Konceptyjnej w Grach.
2. Dane przetwarzane będą w celu przeprowadzenia Konkursu zgodnie z oświadczeniem na karcie zgłoszenia uczestnika.
3. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych oraz do ich poprawiania. Ponadto Uczestnik jest zobowiązany do poinformowania Organizatora o jakiegokolwiek zmianie danych.
4. Dane podawane są dobrowolnie, jednak ich niepodanie przez Uczestnika lub niewyrażenie przez niego zgody na ich przetwarzanie w celu przeprowadzenia Konkursu uniemożliwia wzięcie udziału w Konkursie.

§ 7 Wykorzystanie projektu i prawa autorskie

1. Autorskie prawa osobiste do utworów nie przechodzą na Organizatora w wyniku Konkursu. Wszyscy uczestnicy Konkursu zachowują osobiste prawa autorskie do wykonanych prac konkursowych w zgodności z treścią ustawy z dnia 4 lutego 1994r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2016 r., poz. 666 z późn. zm.).

2. Uczestnicy konkursu przenoszą na Organizatora Ścieżki autorskie prawa majątkowe do rozporządzania i korzystania z przedmiotu Konkursu na wskazanych poniżej polach eksploatacji (ze wskazaniem autora dzieła):

a) wielokrotnego wydania przedmiotu konkursu drukiem w formie publikacji książkowej lub prasowej w całości lub dowolnej części;

b) prawa do kopiowania, utrwalania, zwielokrotniania, udostępniania, rozpowszechniania przedmiotu konkursu, w postaci materialnych nośników w całości lub dowolnej części, jakkolwiek techniką, w tym cyfrową, drukarską, reprograficzną czy zapisu magnetycznego;

c) prawa do kopiowania, utrwalania, zwielokrotniania, udostępniania, rozpowszechniania w postaci cyfrowego zapisu, zarówno poprzez umieszczanie jako produktu multimedialnego na nośnikach materialnych (w szczególności CDR, DVD, pendrive czy poprzez wprowadzanie do pamięci komputera) jak również poprzez udostępnianie jako produktu multimedialnego w sieciach teleinformatycznych (w szczególności poprzez umieszczenie na serwerze, w sieci Internet, w sieci komputerowej czy pamięci RAM poszczególnych urządzeń biorących udział w przekazie internetowym);

d) prawa do rozpowszechniania przedmiotu konkursu zarówno w formie materialnych nośników jak i w postaci cyfrowej przez publiczne wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, publiczne udostępnianie czy elektroniczne komunikowanie dzieła publiczności w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym;

e) prawo do wykorzystywania przedmiotu konkursu w ramach promocji, w tym reklamy (w szczególności wykorzystywaniu w materiałach promocyjnych i rozpowszechnianiu przedmiotu Konkursu lub jego elementów jako materiałów promocyjnych), a także do celów edukacyjnych lub szkoleniowych (prezentacje, konferencje, proces edukacyjny), niezależnie od formy materiałów promocyjnych, ich wielkości, materiałów, z których zostały sporządzone, techniki utrwalania, miejsca ekspozycji, języka;

f) rozpowszechniania w całości lub w części w formie papierowej lub elektronicznej;

3. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, w wyżej wymienionym zakresie, na wszystkich polach eksploatacji nie jest ograniczone czasowo, ani terytorialnie i obejmuje prawo udzielania przez autora projektu licencji na wykorzystywanie w zakresie wszystkich pól eksploatacji określonych regulaminem.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Regulamin będzie dostępny w okresie trwania Konkursu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej Konkursu <http://gry.it.p.lodz.pl>
2. Tytuły poszczególnych punktów Regulaminu mają charakter informacyjny i nie stanowią części Regulaminu.
3. We wszystkich sprawach dotyczących Konkursu, a nieuregulowanych Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego. Skierowanie sprawy na drogę sądową może nastąpić po wyczerpaniu drogi postępowania reklamacyjnego, do sądu terytorialnie właściwego dla siedziby Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania ścieżki Konkursowej bez podania przyczyn i z tego tytułu Uczestnikom nie przysługuje prawo do roszczeń o odszkodowanie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w regulaminie Konkursu

**Karta zgłoszenia udziału
Zgoda na przetwarzanie danych osobowych**

**11. edycja Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych
ścieżka konkursowa poświęcona Grafice Konceptyjnej w Grach
*Game Graphics Concept***

1. Autor :

.....
Imię i Nazwisko,

.....
Dane kontaktowe: mail, tel. kontaktowy,

.....
Obszar tematyczny prac/pracy : projekt postaci, projekt środowiska (niepotrzebne skreślić)

.....
Numer indeksu/legitymacji, Uczelnia/Szkoła,

zwany dalej Uczestnikiem zgłasza swój udział w 11 edycji Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych (zwanego dalej Konkursem) w ramach ścieżki tematycznej związanej z Grafiką Konceptyjną w Grach (Game Graphics Concept) gdzie rolę Organizatora pełni Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi, zwana dalej Organizatorem.

2. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem Konkursu i akceptuje wszystkie jego postanowienia.

3. Uczestnik oświadcza, że ma pełne autorskie prawa osobiste i majątkowe do dzieł i utworów zawartych w przesłanych materiałach i że nie są one w żaden sposób ograniczone lub obciążone prawami osób trzecich, oraz że nie mają miejsca żadne inne okoliczności, które mogłyby narazić Organizatora na odpowiedzialność wobec osób trzecich z tytułu korzystania lub rozpowszechniania dzieł i utworów.

4. W związku z rejestracją audiowizualną przebiegu finału konkursu, Uczestnik wyraża zgodę Organizatorowi Konkursu i Organizatorowi Ścieżki poświęconej Grafice Konceptyjnej w Grach - Game Graphics Concept na upublicznienie i przetwarzanie swojego wizerunku oraz materiałów przez siebie prezentowanych na potrzeby działań informacyjnych, promocyjnych i popularyzatorskich. Upublicznienie może odbywać się w Internecie, materiałach drukowanych oraz filmach.

.....
Czytelny podpis Uczestnika