

Regulamin konkursu **Game Graphics Contest**
realizowanego w ramach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu poświęconego grafice koncepcyjnej i projektowaniu zawartości do gier - Game Graphics Contest, przeprowadzanego w ramach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych (dalej zwanym Konkursem) jest Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi (zwany dalej Organizatorem). Kuratorem Konkursu jest Rafał Szrajber.

2. Celem ścieżki Konkursowej Game Graphics Concept jest:

- wyłonienie spośród społeczności akademickiej i uczniowskiej najzdolniejszych projektantów i grafików, których osiągnięcia mogą wpłynąć i rozwijać rynek gier wideo,
- promocja sztuki stworzonej za pomocą technik cyfrowych,
- popularyzacja grafiki koncepcyjnej i działań projektowych w obszarze nowych mediów,
- promocja innowacyjnych i kreatywnych wypowiedzi projektowych oraz artystycznych dedykowanych branży elektronicznej rozrywki – grom wideo oraz doświadczeniom VR, jako niezależnego rodzaju sztuki współczesnej,

3. Konkurs Game Graphics Concept przewiduje trzy kategorie tematyczne o charakterze indywidualnym:

- projekt postaci (character design)
- projekt środowiska / lokacji (environment design)
- projekt przedmiotu (asset design)

4. Zgłoszenia udziału do konkursu Game Graphics Contest w ramach ZTGK można dokonywać od dnia **8.06.2020**.

5. Zgłoszenie udziału do konkursu Game Graphics Contest w ramach ZTGK możliwe jest do dnia do **26.06.2020**.

6. Zamknięcie zgłoszeń do konkursu Game Graphics Contest nastąpi 26.06.2020 (23:59), prezentacja finalistów 29.06.2020 a finał online (prezentacja zwycięzców) do 5.07.2020.

7. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.

8. Organizator nie ponosi i nie zwraca kosztów ani wydatków związanych z uczestnictwem w Konkursie. Prace konkursowe dostarczane są w wersji cyfrowej zgodnie z warunkami uczestnictwa i przygotowania pracy, na wzorze pracy udostępnionym przez Organizatora.

9. Wyniki konkursu nie podlegają odwołaniu.

§ 2 Uczestnicy konkursu

1. Uczestnikami Konkursu mogą być osoby reprezentujące dowolne szkoły średnie, uczelnie i kierunki studiów, które samodzielnie przygotowały pracę konkursową zgodnie z określonymi w regulaminie warunkami uczestnictwa i przygotowania pracy. Konkurs jest międzynarodowy.

2. Prawo do oceny spełniania powyższych warunków uczestnictwa przysługuje Organizatorowi, zgodnie z oświadczeniem stanowiącym załącznik do regulaminu (Załącznik 1 do regulaminu konkursu **Game Graphics Contest**).

§ 3 Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestnictwa w konkursie Game Graphics Contest, w każdej z kategorii konkursowych, jest terminowe dostarczenie pracy konkursowej (link do pobrania pracy) na adres wskazany przez organizatora (decyduje data dostarczenia maila) – gry@asp.lodz.pl wraz z wypełnionym i zeskanowanym oświadczeniem stanowiącym załącznik do niniejszego regulaminu. Uczestnik otrzyma potwierdzenie przyjęcia pracy i poprawności jej pobrania w odpowiedzi na przesłanego maila.

2. Każdy Uczestnik może przesłać maksymalnie trzy prace konkursowe – po jednej na każdą kategorię.

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 zbyt dużych załączników, błędnych linków itp.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych przez Uczestników. Podanie nieprawdziwych danych skutkuje odebraniem prawa do nagrody.

§ 4 Wymagania techniczne i warunki przygotowania pracy konkursowej

1. Wymaganiem konkursu Game Graphics Contest, poświęconego grafice koncepcyjnej i projektowaniu zawartości do gier, jest stworzenie autorskiej wypowiedzi projektowej prezentującej spójną koncepcję artystyczną dotyczącą tematyki poszczególnych kategorii:

- projektu postaci (character design),
- projektu środowiska / lokacji (environment design),
- projektu przedmiotu (asset design),

Każda z kategorii zdefiniowana będzie poprzez temat, pozwalający określić ogólną tematykę i wyzwanie projektowe w danej edycji konkursu. Temat opisywać będą także dywersyfikatory (publikowane na stronie [www.konkursu ZTGK](http://www.konkursu.ztgk.pl), w mediach społecznościowych jak i stronach [www Organizatora konkursu Game Graphics Contest](http://www.organizatora.konkursu.gamegraphicscontest.pl)) wskazujące różne możliwości spojrzenia na zaproponowany temat dla każdej ze ścieżek konkursowych.

W roku 2020 tematy dla poszczególnych kategorii:

- **Odważna włókniarzka** - projekt postaci (character design),
- **Kantor fabryczny**- projekt środowiska / lokacji (environment design),
- **Miotacz czółenkowy** - projekt przedmiotu (asset design),

Wypowiedź projektowa obejmuje szerokie spektrum i sposoby prezentacji stworzonej wizji w odniesieniu do tematu (od grafiki koncepcyjnej przez koncepcję projektową po modele 3D itp). Ocenie będzie podlegać autorska interpretacja i nawiązanie do tematu, sposób prezentacji i czytelności środków wyrazu oraz warsztat twórcy.

2. W skład pracy konkursowej wchodzi:

a) część graficzna: plansza opracowana na podstawie udostępnionego wzoru (template ggc2020.pdf – format całkowity planszy 100x150 cm) przygotowana zgodnie z wytycznymi dotyczącymi obszaru do prezentacji pracy.

Praca powinna zawierać niezbędne reprezentacje pozwalające zrozumieć stworzony projekt czy ideę oraz ilustracje prezentujące proces, wybrane detale jak i elementy dopowiadające i definiujące zaproponowane rozwiązania.

Zakres zawartości planszy pozostaje w kwestii autora.

Zgłoszenie mailowe na adres gry@asp.lodz.pl musi zawierać następujące informacje:

a) Imię i Nazwisko autora, Kategorię, Tytuł pracy (opcjonalnie).

b) Nazwa szkoły / uczelni reprezentowana przez autora,

b) link do projektu opracowanego na wzorze udostępnionym przez Organizatora (template ggc2020.pdf) – w rozdzielczości i rozmiarze zapewniającym druk zgodny z oryginalną dostarczoną planszą (nazwa pliku: p_kategoria_tytuł(opcjonalnie)_Imię_Nazwisko.pdf/jpg/tiff)

c) pomniejszoną reprezentację pracy w formacie .jpg (rozdzielczość 150 dpi, 5600 px wysokości, nazwa pliku: s_kategoria_tytuł(opcjonalnie)_Imię_Nazwisko (np. s_Projekt postaci_Lodowy Szaman_Jan Nowak.jpg)

d) do maila musi być załączona podpisana przez Uczestnika karta zgłoszenia udziału i przesłana w wersji elektronicznej

Integralną częścią zgłoszenia jest karta zgłoszenia udziału w konkursie, 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 20.06.2020. Odpowiedzi zostaną na bieżąco publikowane w mediach społecznościowych konkursu ZTGK.

3. Ocenie podlegać będą następujące elementy:

- spójność z tematyką kategorii oraz autorska interpretacja i nawiązanie do tematu,

- sposób prezentacji i czytelności środków wyrazu,

- kreatywność, oryginalność i atrakcyjność zaproponowanych rozwiązań plastyczno-projektowych rozumianych jako warsztat twórcy.

4. Do finału konkursu, zgodnie z kryteriami określonymi w Regulaminie, Jury zakwalifikuje w wypadku dużej ilości zgłoszeń, co najwyżej 15 prac z każdej kategorii.

5. Spośród finalistów, zgodnie z kryteriami określonymi w Regulaminie, Jury wyłania zwycięzców oraz przyznaje wyróżnienia.

6. Lista nagrodzonych zostanie ogłoszona po zakończeniu obrad Jury podczas finału oraz niezwłocznie opublikowana na stronie internetowej Konkursu.

§ 6 Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator konkursu Game Graphics Contest.

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 Konkursu 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, jakąkolwiek 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.

4. Uczestnicy zobowiązują się podać swoje imię i nazwisko w ramach listy Zwycięzców na stronie internetowej Organizatora, a także opublikować je na wystawie, w katalogu i raporcie wideo.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Regulamin będzie dostępny w okresie trwania Konkursu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej Konkursu ZTGK <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.
6. Przesłanie zgłoszenia konkursowego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

(załącznik nr 1 do regulaminu konkursu Game Graphics Contest)

Konkurs **Game Graphics Contest** realizowany w ramach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

Łódź, dnia 2020

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

1. Autor pracy konkursowej

Imię Nazwisko, numer indeksu/legitymacji: ..., Uczelnia/Szkoła: ..., Miasto:;

zwany dalej Uczestnikiem zgłasza swój udział w Konkursie **Game Graphics Contest** (zwany dalej Konkursem) organizowanym przez Wydział Projektowy Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi (zwany dalej Organizatorem) i przeprowadzany w ramach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych.

2. Uczestnik zgłasza pracę:

tytuł lub temat kategorii:
w kategorii (zaznaczyć właściwą):

- *projekt postaci (character design)*
- *projekt środowiska / lokacji (environment design)*
- *projekt przedmiotu (asset design)*

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

4. Uczestnik oświadcza, że ma pełne autorskie prawa osobiste i majątkowe do dzieł i utworów zawartych w przesłanej pracy konkursowej 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.

5. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora zgodnie z art.13 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO). Uczestnikowi konkursu przysługuje prawo do wglądu i poprawiania swoich danych.

.....
Podpis Uczestnika