

Regulamin ścieżki Konkursowej **Game Graphics Contest** realizowanej w ramach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

§ 1 Postanowienia ogólne

Organizatorem ścieżki konkursowej **Game Graphics Contest** poświęconej grafice koncepcyjnej i projektowaniu zawartości do gier, realizowanej w ramach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych organizowanego przez Politechnikę Łódzką (dalej zwanym Konkursem) jest Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi (zwana dalej Organizatorem). Kuratorem ścieżki Konkursowej Game Graphics Contest w roku 2025 jest Rafał Szrajber.

1. 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,

2. Ścieżka konkursowa **Game Graphics Contest** przewiduje cztery kategorie tematyczne dla indywidualnych zgłoszeń prac artystycznych:

- projekt postaci (character design)
- projekt środowiska (environment design)
- projekt przedmiotu (asset design)
- animacja (animation)

3. Zgłoszenia udziału do ścieżki konkursowej **Game Graphics Contest** w ramach konkursu ZTGK można dokonywać od dnia **23.05.2025**.

4. Zgłoszenie udziału do ścieżki konkursowej **Game Graphics Contest** w ramach konkursu ZTGK możliwe jest do dnia **12.06.2025**.

5. Zamknięcie zgłoszeń do ścieżki Konkursowej Game Graphics Contest nastąpi **12.06.2025 (23:59)**, prezentacja prac finalistów odbędzie się podczas finału konkursu **26.06.2025** a wytypowanie do trzech najlepszych prac w danej kategorii oraz wyłonienie zwycięzców podczas gali finałowej **27.06.2025**.

6. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.

7. 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.

8. 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. Zasięg konkursu jest międzynarodowy.

2. Prawo do oceny spełniania powyższych warunków uczestnictwa przysługuje Organizatorowi.

zgodnie z oświadczeniem stanowiącym załącznik do regulaminu (Załącznik 1 do regulaminu ścieżki Konkursowej **Game Graphics Contest**).

§ 3 Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestnictwa w ścieżce konkursowej Game Graphics Contest w ramach konkursu ZTGK, w każdej z kategorii konkursowych, jest terminowe dostarczenie pracy konkursowej w wersji cyfrowej do dnia **12.06.2025 do godziny 23:59** (link do pobrania pracy w wymaganych formatach aktywny do 19.06.2025 do 23:59) na adres wskazany przez organizatora (decyduje data dostarczenia maila) – gry@asp.lodz.pl wraz z wymaganymi informacjami oraz wypełnionym i zeskanowanym oświadczeniem stanowiącym załącznik do niniejszego regulaminu. Uczestnik otrzyma potwierdzenie przyjęcia pracy i poprawności jej pobrania w odpowiedzi na przesłanego maila do dnia 18.06.2025.

2. Uczestnikiem konkursu może być osoba mająca w dniu zgłoszenia status studenta lub ucznia szkoły średniej. Każdy Uczestnik może przesłać jedną pracę w każdej z kategorii ścieżki konkursowej Game Graphics Contest.

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),
- animacja (animation)

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

W roku 2025 tematy dla poszczególnych kategorii:

- **Bestia, ale piękna (The Beast, but Beautiful)** - projekt postaci (character design),
- **Warsztat Twórcy (The Creator's Workshop)** - projekt środowiska / lokacji (environment design),
- **Samowar Cudów (The Samovar of Wonders)** - projekt przedmiotu (asset design),
- **Taniec Zwycięzcy (The Winner's Dance)** – animacja (animation).

Wypowiedź projektowa obejmuje szerokie spektrum i sposoby prezentacji stworzonej wizji w odniesieniu do tematu (od grafiki koncepcyjnej przez koncepcję projektową, modele 3D czy środowisko w silniku gry, itp.). Ocenie będzie podlegać autorska interpretacja i nawiązanie do tematu, sposób prezentacji procesu projektowego i czytelności środków wyrazu oraz warsztat twórcy. **Nie dopuszcza się do konkursu prac lub ich fragmentów wygenerowanych przez systemy generatywnej sztucznej inteligencji.** Autor przystępując do konkursu, oświadcza że jego praca spełnia to wymaganie.

2. W skład pracy konkursowej wchodzi:

a) część graficzna: plansza opracowana na podstawie udostępnionego wzoru (template ggc2025.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 i sposób prezentacji zawartości planszy pozostaje w kwestii autora.

Zgłoszenia w konkursie dokonuje się mailowo na adres gry@asp.lodz.pl i musi ono zawierać następujące informacje w treści maila:

Dla kategorii: **projektu postaci (character design), projektu środowiska / lokacji (environment design), projektu przedmiotu (asset design),**

- a) **Imię i Nazwisko** autora, **Kategorię, Tytuł pracy** (także jeżeli powieli temat dla danej kategorii) oraz **temat dla danej kategorii.**
- b) **Nazwa szkoły / uczelni reprezentowanej przez autora** oraz **nr legitymacji/indeksu**
- c) link do projektu opracowanego na wzorze udostępnionym przez Organizatora (template ggc2025.pdf) – w rozdzielczości i rozmiarze zapewniającym druk zgodny z oryginalną dostarczoną planszą (nazwa pliku: p_kategoria_tytuł_Imię_Nazwisko.pdf/jpg/tiff - np. ***p_Projekt postaci_Lodowy Szaman_Jan Nowak.jpg***)
- d) pomniejszoną reprezentację pracy w formacie **.jpg** (rozdzielczość 150 dpi, 3600 px wysokości, nazwa pliku: s_kategoria_tytuł_Imię_Nazwisko (np. ***s_Projekt postaci_Lodowy Szaman_Jan Nowak.jpg***) – litery p i s na początku nazwy informują, że plik jest finalnym projektem lub pomniejszeniem planszy,
- e) pracę bez wzoru w rozdzielczość 150 dpi, 3600 px wysokości (do wykorzystania w publikacjach i materiałach reklamowych konkursu). Nazwa pliku: m_kategoria_tytuł_Imię_Nazwisko (np. ***m_Projekt postaci_Lodowy Szaman_Jan Nowak.jpg***), litera m oznacza że w pliku jest praca bez planszy konkursowej (jedynie z podpisem).
- f) do maila musi być załączona podpisana przez Uczestnika karta zgłoszenia udziału i przesłana w wersji elektronicznej (skan, wyraźne zdjęcie),

Dla kategorii: animacja (animation),

- a) **Imię i Nazwisko** autora, **Kategorię, Tytuł pracy** (także jeżeli powieli temat dla danej kategorii) oraz **temat dla danej kategorii.**
- b) **Nazwa szkoły / uczelni reprezentowanej przez autora** oraz **nr legitymacji/indeksu,**
- g) link do pracy w postaci filmu w formacie .mp4 lub .mov (nie link do serwisu jak YT, Vimeo itp.) o następujących minimalnych parametrach: Full HD (1920x1080) (nazwa pliku: ***kategoria_tytuł_Imię_Nazwisko.mp4/mov*** - np. ***Animation_Snail Jump_Jan Nowak.mp4***)
- c) załączenie min. 3 kadrów z filmu (min. Full HD (1920x1080)) do wykorzystania w publikacjach i materiałach reklamowych konkursu opisanych 01, 02, 03 ***animation_Snail Jump_Jan nowak.jpg***.

Integralną częścią zgłoszenia jest karta zgłoszenia udziału w ścieżce konkursowej, stanowiąca integralną część niniejszego regulaminu wraz z oświadczeniem dotyczącym oryginalności pracy, wykonaniem pracy bez wykorzystania narzędzi AI, 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.
2. Pytania dotyczące ścieżki tematycznej można składać mailowo na adres gry@asp.lodz.pl (temat poprzedzić literami GGC) od dnia 23.05.2025 do dnia 31.05.2025. Odpowiedzi zostaną na bieżąco publikowane w mediach społecznościowych lub stronie 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 oraz uwzględnienie w prezentacji procesu projektowego,**
 - **kreatywność, oryginalność i atrakcyjność zaproponowanych rozwiązań plastyczno-projektowych rozumianych jako warsztat twórcy.**
4. Do finału konkursu, zgodnie z kryteriami określonymi w Regulaminie, Jury zakwalifikuje maksymalnie 15 prac z każdej kategorii do prezentacji posterowej.
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 Konkursu oraz niezwłocznie opublikowana na stronie internetowej Konkursu.
7. Wyniki konkursu są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

§ 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, jakiegokolwiek 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 i zezwalają na podanie swojego imienia i nazwiska 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.

.....2025

.....
miejsowość

.....
dnia

- **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 ścieżce konkursowej **Game Graphics Contest** w organizowanej przez Akademię Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi (zwaną dalej Organizatorem) w ramach **Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych** organizowanego przez Politechnikę Łódzką.

2. Uczestnik zgłasza pracę*:

Tytuł:
w kategorii (zaznaczyć właściwą):

- **projekt postaci** (character design), temat: **Bestia, ale piękna (The Beast, but Beautiful)**,
- **projekt środowiska / lokacji** (environment design), temat: **Warsztat Twórcy (The Creator's Workshop)**,
- **projekt przedmiotu** (asset design), temat: **Samowar Cudów (The Samovar of Wonders)**,
- **animacja** (animation), temat: **Taniec Zwycięzcy (The Winner's Dance)**.

3. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem Konkursu ZTGK oraz regulaminem ścieżki Konkursowej Game Graphics Contest i akceptuje wszystkie ich 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, praca lub jej fragmenty nie została wygenerowana przez oprogramowanie wykorzystujące generatywną sztuczną inteligencję oraz że nie mają miejsca żadne inne okoliczności, które mogłyby narazić Organizatora na odpowiedzialność wobec osób trzecich z tytułu korzystania lub rozpowszechniania ich 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