

Regulamin gry



A: Cel i organizator GRY "StudentLife"

1. Celem GRY, jest zaznajomienie uczniów szkół średnich z koncepcją kształcenia akademickiego.
2. Organizatorem GRY jest Wydział Inżynierii Metali i Informatyki Przemysłowej (WIMIIP), Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie. Pełna nazwa organizatora: **Wydział Inżynierii Metali i Informatyki Przemysłowej, AGH w Krakowie**, Al. Mickiewicza 30, 30-059 Kraków.

B: Warunki uczestnictwa w Grze

1. GRA przeznaczona jest dla uczniów szkół średnich, wszystkich rodzajów.
2. Uczestnikiem GRY, może być cała klasa lub inna grupa uczniów zrzeszona w kole zainteresowań, działającym w obrębie danej szkoły, zwana dalej zespołem.
3. W GRZE może brać udział więcej niż jeden zespół uczniów z danej szkoły.
4. Zgłoszenia zespołów do GRY dokonuje nauczyciel (wychowawca, opiekun koła), za pomocą **formularza zgłoszeniowego**. Nauczyciel zgłaszający, zostaje formalnym opiekunem zespołu, biorącego udział w GRZE, przez cały okres jej trwania. Skan wypełnionego i podpisanego formularza należy przesłać na adres: studentlife@agh.edu.pl
5. Gra odbędzie się w terminie 27.03.2024 - 19.06.2024 i realizowana będzie w kilku etapach, nazwanych:
 - a. REKRUTACJA - on-line (do 25.03.2024);
 - b. SEMESTR - on-line (27.03.2024 - 19.06.2024);
 - c. SESJA EGZAMINACYJNA - na terenie AGH (18-19.06.2024).
6. Na etapie **REKRUTACJI**, zadaniem grupy jest opracowanie sylwetki fikcyjnego studenta, który będzie wirtualnym przedstawicielem/avatarem zespołu w grze (**kwestionariusz rekrutacyjny**). Wzór formularza rekrutacyjnego zespół otrzyma w odpowiedzi na maila po zgłoszeniu.
7. **SEMESTR** - główny etap GRY, polegający na spotkaniach on-line ze studentami i pracownikami WIMIIP, na których przedstawione będą różne formy kształcenia

DZIEKANAT GRY

Wydział Inżynierii Metali
i Informatyki Przemysłowej AGH
al. Czarnowiejska 66
30-054 Kraków

+48 (12) 6172611
+48 885 510 551

@ studentlife@agh.edu.pl

- akademickiego (wykład, laboratorium, projekt, audytorium, itp.), obejmujące swoją treścią ciekawostki ze świata nauki.
- a. W ramach gry zrealizowane będą:
 - 3 spotkania on-line w terminach: 27.03.2024, 17.04.2024, 22.05.2024. W oparciu o przedstawione na tych spotkaniach treści, grupy będą realizowały **trzy główne zadania konkursowe**, podlegające ocenie.
 - pomiędzy spotkaniami na żywo, opublikowane będzie jedno **dotatkowe zadanie konkursowe**, które zespoły będą mogły realizować w określonym przedziale czasowym.
 - b. Platformą informacyjno-zgłoszeniową jest strona: <https://studentlife.agh.edu.pl/>
 - c. Platformą komunikacyjną gry jest MS Teams.
 - d. Formy zadań konkursowych, terminy oddania zadań, kryteria ich oceny będą przekazywane uczestnikom gry bezpośrednio po spotkaniach, zgodnych z **harmonogramem semestru**.
8. **SESJA EGZAMINACYJNA** - finał GRY, zostanie rozegrany na terenie kampusu AGH w Krakowie w formie gry terenowej.
9. Reprezentacje 5 zespołów, które zdobyły największą liczbę punktów zostaną zaproszone do Krakowa na WIMiIP na **FINAŁ**, który będzie zrealizowany w formie gry terenowej. Podczas finału zostanie wyłoniony zwycięski zespół.
- a. finałowe reprezentacje zespołów będą składały się z 5 uczniów i opiekuna;
 - b. gra terenowa odbędzie się na terenie kampusu AGH w Krakowie;
 - c. koszty finałowego pobytu w Krakowie, obejmujące noclegi i wyżywienie, pokrywa organizator GRY. Transfer do/z Krakowa oraz obowiązkowe ubezpieczenie na czas wyjazdu, zespół organizuje we własnym zakresie.
10. Możliwe jest dołączenie do GRY w dowolnym czasie trwania etapów REKRUTACJA oraz SEMESTR, z możliwością realizacji tylko bieżących zadań. Wymagane zgłoszenie avatara z pkt. B6, niniejszego regulaminu.
11. Ocenie podlegać będą przesłane odpowiedzi na wszystkie zadania konkursowe, w tym: zgłoszony na etapie rekrutacji avatar oraz zadania główne i dodatkowe, wykonywane na etapie SEMESTR.
12. Warunkiem przyjęcia prac w GRZE, jest udzielenie licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa na tych samych warunkach 4.0 Polska (CC BY-SA 4.0) dla pracy konkursowej przez Opiekuna oraz oznaczenie pracy konkursowej odpowiednim symbolem licencji. Warunki wykorzystywania utworu zamieszczone są na stronie: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl>. Opiekun grupy oświadcza, iż zapoznał się z warunkami licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa na tych samych warunkach 4.0 Polska. AGH nie bierze odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z udzielenia Licencji przez Opiekuna, w tym również za naruszenia praw autorskich względem Opiekuna.

DZIEKANAT GRY

Wydział Inżynierii Metali
i Informatyki Przemysłowej AGH
al. Czarnowiejska 66
30-054 Kraków



+48 (12) 6172611
+48 885 510 551

@ studentlife@agh.edu.pl

C: Ocena prac konkursowych

1. W zależności od rodzaju zleczanych zadań konkursowych, ocena prac może przybierać następujące formy:
 - a. Ocena prac **przez Komisję konkursową** powołaną przez Dziekana WIMiIP AGH;
 - b. Ocena prac **przez społeczność** obserwującą fanpage WIMiIP;
 - c. Wzajemna ocena prac, **przez grupy uczestniczące** w GRZE.
2. Organizator GRY dopuszcza możliwość łączenia poszczególnych form oceny, przypisując im różne wagi. Sposób oceny, będzie każdorazowo przekazywany w opisie zleczanych zadań.
3. Ocenie podlegać będą wyłącznie oryginalne prace zespołów uczestniczących w GRZE, nadesłane w wyznaczonym terminie i spełniające następujące kryteria formalne:
 - a. Praca konkursowa nie narusza praw autorskich, w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych osób oraz dóbr osobistych chronionych prawem cywilnym (zgodnie z pkt. Regulaminu B12).
 - b. Praca konkursowa nie zawiera elementów naruszających powszechnie przyjęte zasady etyki i współżycia społecznego.
4. Ocena każdego zadania, będzie przebiegać na bieżąco, w trakcie trwania GRY, a jej wyniki mogą być publikowane na stronie internetowej konkursu <https://studentlife.agh.edu.pl/> w mediach społecznościowych WIMiIP oraz na kanale MS Teams;
5. Oceny za poszczególne zadania są sumowane. Do finału GRY (SESJA EGZAMINACYJNA) zakwalifikowanych zostanie 5 zespołów, z największą sumą zdobytych punktów.

D: Nagrody

1. Wszystkie zgłoszone zespoły, biorące czynny udział w grze (tzn. wykonały co najmniej 3 zadania) otrzymają dyplomy uczestnictwa i upominki.
2. Zespoły zakwalifikowane do finału GRY otrzymają dodatkowo nagrodę w postaci drona.
3. Grupa, której reprezentacja zwyciężyła w finale GRY otrzymuje nagrodę w postaci dwudniowych warsztatów naukowych:
 - a. Termin warsztatów zaplanowany jest na 3 lub 4 tydzień września 2024. Ostateczna data zostanie uzgodniona ze zwycięzcami.
 - b. Wyjazd dedykowany jest dla wszystkich zgłoszonych uczniów zwycięskiego zespołu.

DZIEKANAT GRY

Wydział Inżynierii Metali
i Informatyki Przemysłowej AGH
al. Czarnowiejska 66
30-054 Kraków



+48 (12) 6172611
+48 885 510 551

@ studentlife@agh.edu.pl

- c. Koszty dwudniowego wyjazdu naukowego, obejmujące noclegi i wyżywienie, pokrywa organizator Gry.
- d. Transfer do/z Krakowa oraz obowiązkowe ubezpieczenie na czas wyjazdu zespół organizuje we własnym zakresie.
- e. W ramach wyjazdu, zrealizowany będzie program o charakterze naukowo-integracyjnym.
- f. Tematyka warsztatów zostanie ustalona ze zwycięskim zespołem z możliwością wyboru proponowanych obszarów w zakresie: techniki, informatyki, rozwoju osobistego.

E: Ustalenia końcowe

1. Oficjalną stroną Konkursu jest <https://studentlife.agh.edu.pl/>
2. Organizator Konkursu zachowuje prawo do dokonywania niezbędnych zmian w niniejszym regulaminie. Ewentualne nowe wersje regulaminu zostaną niezwłocznie ogłoszone na stronie internetowej Konkursu.
3. Finałiści GRY zostaną powiadomieni o wynikach Konkursu drogą e-mailową na adresy podane w Formularzu zgłoszeniowym, wyniki zostaną również opublikowane na kanale MS Teams, na stronie internetowej konkursu: <https://studentlife.agh.edu.pl/> oraz w Social Mediach Wydziału Inżynierii Metali i Informatyki Przemysłowej AGH.
4. Organizator GRY zastrzega sobie prawo do wykonywania zdjęć i filmów w trakcie spotkań, które może wykorzystać w celach promocyjnych w publikacjach drukowanych oraz elektronicznych oraz w mediach społecznościowych na profilach jednostek organizacyjnych Organizatora GRY. Zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt. 2 z dnia 4 lutego 1994 r. ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. 2021 poz. 1062 ze zm.) rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości, takiej jak zgromadzenie, krajobraz czy publiczna impreza nie wymaga jej zezwolenia.
5. Przesłanie materiałów konkursowych (grafika / zdjęcie / post / plakat/ video itp.) jest jednoznaczne ze zgodą na ich publikację przez organizatorów GRY na stronie <https://studentlife.agh.edu.pl/> oraz w Social Mediach Wydziału Inżynierii Metali i Informatyki Przemysłowej AGH.
6. Szkoła zobowiązana jest uzyskać wszelkie wymagane przepisami prawa zgody opiekunów prawnych uczniów na udział w GRZE.

DZIEKANAT GRY

Wydział Inżynierii Metali
i Informatyki Przemysłowej AGH
al. Czarnowiejska 66
30-054 Kraków



+48 (12) 6172611
+48 885 510 551

@ studentlife@agh.edu.pl