



Regulamin dostępny na stronie

<http://www.zsp5.edu.pl/>

Siedlce, 06 marca 2024 r.

**III Międzyszkolny Konkurs Programistyczny „KodKot”
w Zespole Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 w Siedlcach
we współpracy
z Instytutem Informatyki Uniwersytetu w Siedlcach
dla klas VI-VIII szkół podstawowych**

REGULAMIN KONKURSU

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

Niniejszy regulamin określa warunki udziału w konkursie wyłaniającym zwycięzców wystawy pokonkursowej.

§ 2

CEL KONKURSU

Celem konkursu jest rozwijanie twórczej i aktywnej postawy młodych ludzi zainteresowanych branżą programistyczną.

§ 3

ADRESACI

Konkurs adresowany jest do uczniów szkół podstawowych w klasach 6-8.

§ 4

ZASADY UCZESTNICTWA

1. Uczestnicy biorą udział w konkursie, który składa się z dwóch etapów.
2. Etap pierwszy konkursu to wykonanie jednego zadania opisanego w paragrafie 5.
3. Termin nadsyłania prac - do godziny **23:59 3.04.2024 r.**
4. Każdy z uczniów może wysłać zadanie konkursowe tylko raz (nie ma możliwości poprawy).
5. Wyniki etapu pierwszego i lista uczniów zakwalifikowanych do drugiego etapu zostaną opublikowane na stronie internetowej ZSP Nr 5 w Siedlcach w dniu **10.04.2024 r.**
6. Do drugiego etapu przechodzi 15 najlepszych osób.

§ 5

ETAP PIERWSZY

1. Tytuł zadania: "Kosmiczna misja"

2. Opis gry:

W grze "Kosmiczna Misja", gracze wcielają się w jednego z trzech kosmicznych podróżników: odważnego astronautę, sprytnego kosmicznego robota lub zwinne kosmiczne stworzenie, aby odkrywać nieznaną zakątki kosmosu. Gra rozpoczyna się od wyboru postaci i zawiera serię wyzwań, które stają się coraz trudniejsze z każdym poziomem. Projekt "Kosmiczna Misja" wymaga od uczestników nie tylko umiejętności programistycznych, ale także kreatywności w projektowaniu i implementacji gry.

3. Start gry:

- Gra rozpoczyna się po kliknięciu flagi Scratch.
- Wprowadzenie do gry i instrukcje powinny być wyraźnie przedstawione na początku.

4. Wybór Postaci:

Gracze mają do wyboru jedną z trzech unikalnych postaci: astronautę, robota lub kosmiczne stworzenie, z których każda dysponuje własnymi wyjątkowymi cechami i umiejętnościami, wpływającymi na interakcje w grze.

- **Astronauta:** Wyposażony jest w jetpack, który pozwala na szybkie uniki i zwiększa mobilność, umożliwiając graczom płynne omijanie przeszkód.
- **Robot:** Posiada zdolność tworzenia pola magnetycznego, które może być używane do odpychania asteroid i innych zagrożeń kosmicznych. Ta obronna strategia oferuje unikalne podejście do rozgrywki.
- **Kosmiczne Stworzenie:** Ma możliwość chwilowego przeniesienia się do innego wymiaru, co prowadzi do jego zdematerializowania w obecnym świecie. Ta zdolność pozwala na uniknięcie najbardziej niebezpiecznych przeszkód przez czasowe 'zniknięcie' z obecnego wymiaru.

Zachęcamy uczestników do kreatywnego wykorzystania tych specjalnych umiejętności podczas projektowania gry, aby zapewnić różnorodne i angażujące wyzwania, dostosowane do unikalnych możliwości każdej z postaci.

5. Sterowanie i Mechanika Gry:

- Postać gracza porusza się za pomocą strzałek lub klawiszy WASD.
- Gracze będą musieli wykazać się zręcznością, omijając różnorodne przeszkody takie jak asteroidy, czarne dziury i inne niebezpieczne elementy kosmosu. Kluczowe jest innowacyjne użycie pętli i instrukcji warunkowych do tworzenia tych dynamicznie zmieniających się wyzwań, co zostanie szczególnie docenione i odpowiednio punktowane. Projekty, które pokażą złożone zastosowanie tych struktur, wykorzystując je do tworzenia interaktywnych i zmieniających się w czasie elementów gry, otrzymają wyższą ocenę niż te, które polegają na prostych, statycznych przeszkodach.

6. Poziomy Trudności:

Gra powinna składać się z 10 do 15 poziomów, z rosnącym poziomem trudności. Może to obejmować szybsze przeszkody, mniejsze przestrzenie do manewru lub wymóg większej precyzji.

7. Kończenie Gry:

Informacja o końcu gry musi być jasna i wyraźna, możliwe z ekranem końcowym prezentującym osiągnięcia gracza lub proponującym ponowną grę.

8. Dodatkowo punktowane funkcjonalności gry oraz zadania projektowe:

- Można dodać elementy takie jak zbieranie przedmiotów (na przykład próbek kosmicznych) dla dodatkowych punktów.
- Użycie instrukcji warunkowych, aby zliczać zdobyte przedmioty i pętli do generowania ich na różnych poziomach.
- Dodatkowe funkcje, które wnoszą innowacje do rozgrywki, takie jak specjalne umiejętności lub narzędzia dostosowane do każdej z wybieralnych postaci, są bardzo mile widziane.

- Walory wizualne związane z tłem, dźwiękami i specjalnymi efektami, które pomagają uczynić grę bardziej angażującą. Zachęcamy do kreatywności i możliwie własnego wkładu w tworzenie grafik i dźwięków, co sprawi, że każdy projekt będzie unikalny.
- Stworzenie spójnej narracji łączącej poszczególne etapy gry, co wzbogaci doświadczenie gracza i doda kontekstu do wyzwań.
- Użycie komentarzy w kodzie, aby wyjaśnić działanie poszczególnych skryptów i funkcji (funkcja “dodaj komentarz” pod prawym przyciskiem myszy na bloku instrukcji programu).

§ 6

ETAP DRUGI

1. Drugi etap konkursu odbędzie się w dniu **17.04.2024 r.** w Instytucie Informatyki Uniwersytetu w Siedlcach o godz. 9.00 w sali nr 106 w budynku przy ul. Sienkiewicza 51 i będzie się składać z kilku zadań. Każde zadanie posiada inną maksymalną liczbę punktów. Wygrywa uczeń, który zdobędzie najwięcej punktów.
2. W przypadku remisu o wygranej decyduje czas oddania zadań.
3. Rozdanie nagród odbędzie się w dniu **25.04.2024 r.** podczas dnia otwartego w Zespole Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 w Siedlcach.

§ 7

OCENA PRAC, NAGRODY

1. Jury powołane przez organizatora będzie oceniać:
 - **zgodność z zasadami uruchomienia gry,**
 - **zgodność z tematem,**
 - **wstęp do gry (intro, instrukcja, zasady działania, itp.),**
 - **pomysłowość i oryginalność,**
 - **umiejętności programistyczne,**
 - **sposób zakończenia,**
 - **czas gry;**
2. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej Zespołu Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 (<http://www.zsp5.edu.pl/>).
3. Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy i upominki, a zwycięzcy (miejsca I – III) cenne nagrody.
4. Sponsorem nagród jest Zespół Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 w Siedlcach, Uniwersytet w Siedlcach oraz firma **InforOffice.**

5. Jury zostaje powołane w składzie:
 1. przewodniczący dyrektor Instytutu Informatyki UwS - dr Artur Niewiadomski
 2. UwS - mgr Macieja Nazarczuka
 3. ZSP Nr 5 - inż. Maciej Celiński
 4. ZSP Nr 5 – mgr Katarzyna Puzio-Major
 5. ZSP Nr 5 - inż. Przemysław Kubicki

§ 8

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przystąpienie do Konkursu oznacza akceptację warunków regulaminu konkursu.
2. Uczestnik konkursu zobowiązuje się do stosowania się do niniejszego regulaminu.
3. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej szkoły <http://www.zsp5.edu.pl/>
4. Sprawy nieuregulowane w niniejszym regulaminie są rozstrzygane przez Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, również w trakcie trwania konkursu oraz wyłącznej interpretacji jego zapisów, o czym niezwłocznie poinformuje zainteresowanych.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości bezpłatnej publikacji i prezentacji projektów powstałych w trakcie trwania konkursu i wykorzystywaniach ich w celach promocyjnych.

Dodatkowe informacje o konkursie:

Prace oraz pytania należy nadsyłać na pocztę: kodkot@zsp5siedlce.pl

INFORMACJE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH

1. Administratorem danych podanych przez Uczestnika konkursu jest Zespół Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 w Siedlcach.
2. W sprawach dotyczących konkursu, można się kontaktować na adres e-mail: kodkot@zsp5siedlce.pl
3. Dane osobowe podane przez Uczestnika konkursu, będą przetwarzane w celu organizacji, promocji i przeprowadzenia Konkursu, publikacji informacji o laureatach Konkursu oraz ich prac na stronie internetowej (nazwa szkoły) czy w działalności edukacyjno-informacyjnej oraz w mediach w związku z promocją działalności edukacyjnej szkoły, a także w celach archiwizacyjnych i rozliczności wymaganej przepisami rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 [1] o ochronie danych osobowych, zwanego dalej RODO,
4. Dane osobowe laureatów konkursów oraz osób odbierających nagrody mogą być przekazane fundatorom nagród w celu dopełnienia wymogów formalnych związanych z otrzymaniem nagród.
5. Administrator przetwarza wskazane dane osobowe na podstawie prawnie uzasadnionego interesu, którym jest:
 - umożliwienie uczestnikom Konkursu wzięcia w nim udziału,
 - umożliwienie przeprowadzenia konkursu,
 - opublikowanie informacji o laureatach,
 - archiwizację dokumentów.
6. Dane osobowe przetwarzane są na podstawie wyrażonej zgody, zgodnie z art. 6 lit. a. RODO.
7. Dane osobowe przechowywane będą zgodnie z wymaganiami ustawy o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach [2] - przez czas określony w tych przepisach
8. Osoby, których dane osobowe przetwarza Administrator, mają prawo do:
 - dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;
 - sprostowania (poprawiania) swoich danych, jeśli są błędne lub nieaktualne, a także prawo do ich usunięcia, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa lub w ramach sprawowania władzy publicznej;
 - ograniczenia lub wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych;
 - wniesienia skargi do Prezesa UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa)
9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia Administratorowi zorganizowania Konkursu, powiadomienia laureatów o przyznaniu nagród oraz przetwarzaniem

danych w związku z prowadzoną działalnością edukacyjno-informacyjną w ramach upowszechniania wiedzy o ochronie danych osobowych w społeczeństwie.

Podstawa prawna:

1. Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE – zwanego dalej RODO;
2. Ustawa z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz.U. z 2018 r. poz. 217 ze zm.)

1. OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH

Wyrażam zgodę/nie wyrażam zgody* na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka (imię i nazwisko dziecka) przez umieszczanie zdjęć i filmów zawierających wizerunek dziecka zarejestrowany podczas realizacji: III Międzyszkolnego Konkursu Programistycznego „**KodKot**” prezentowanego na stronie internetowej Zespołu Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 im. gen. Władysława Sikorskiego w Siedlcach, w mediach społecznościowych, w prasie, w siedzibie Administratora, na Facebooku szkolnym, w księgach pamiątkowych w celach promocyjnych Zespołu Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 im. gen. Władysława Sikorskiego w Siedlcach.

Oświadczam, że zostałam/em poinformowana/y o możliwości wycofania zgody poprzez złożenie pisemnego oświadczenia na adres korespondencyjny lub adres e-mail: zsp5@adres.pl

Oświadczam, że zapoznałam/em* się z w/wym. klauzulą informacyjną, a wyrażone przez mnie zgody są dobrowolne.

Siedlce, dnia

/data/

.....

/czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego/

*niepotrzebne skreślić

OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ZGODY NA UDZIAŁ DZIECKA W KONKURSIE

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka:

imię:

nazwisko:

szkoła:

wiek:

w **III Międzyszkolnym Konkursie Programistycznym „KodKot”**, organizowanym przez Zespół Szkół Ponadpodstawowych Nr 5 w Siedlcach.

Rozumiem i w pełni akceptuję regulamin konkursu dostępny w materiałach przesłanych do placówki lub u nauczyciela zgłaszającego uczestnika konkursu.

.....
/data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego/

KARTA UCZESTNICTWA
w III Międzyszkolnym Konkursie Programistycznym „KodKot”

dla klas VI-VIII szkół podstawowych organizowanym przez Zespół Szkół
Ponadpodstawowych Nr 5 w Siedlcach.

DANE ADRESOWE SZKOŁY (nazwa i adres szkoły, numer telefonu, adres e-mail)

.....
.....
.....

L.p.	Nazwisko i imię ucznia	Klasa	Nazwisko, imię i nr tel. nauczyciela przygotowującego do konkursu
1.			

Akceptuję warunki zawarte w Regulaminie Konkursu oraz wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora Konkursu danych osobowych zawartych w niniejszym Zgłoszeniu, w celu zamieszczenia w Internecie listy laureatów i wykorzystania zdjęć na stronie internetowej szkoły.

.....
/pieczęć szkoły/

.....
/podpis dyrektora/