

REGULAMIN KONKURSU NA REBRANDING LOGO Zespołu Szkół Technicznych „Mechanik”

§ 1.

ORGANIZATOR I PRZEDMIOT KONKURSU

1. Organizatorem Konkursu na rebranding logo ZST MECHANIK w Jeleniej Górze („zwanego dalej Konkursem”) jest Zespół Szkół Technicznych „Mechanik” w Jeleniej Górze, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Celem Konkursu jest uzyskanie odświeżenie projektu logo promującego szkołę, które stanie się oficjalną identyfikacją graficzną i będzie przeznaczone do celów popularyzatorskich i działań reklamowych oraz promocyjnych.
3. Projekt powinien być przystosowany do różnorodnego wykorzystania: na przedmiotach codziennego użytku, w materiałach promocyjnych i reklamowych, na papierze firmowym i innych materiałach poligraficznych, w materiałach elektronicznych, prezentacjach, wydawnictwach, grafice internetowej, banerach promocyjnych, przy wszelkich wydarzeniach informacyjnych i promocyjnych, w różnych formatach i rozmiarach.
4. Konkurs organizowany jest na zasadach określonych niniejszym Regulaminem. Rozpoczyna się w dniu 12 września 2022 r. i trwa do 07 października 2022 r., do godziny 15:00 (nieprzekraczalny termin składania prac konkursowych).

§ 2.

UCZESTNICY KONKURSU

1. Konkurs jest adresowany dla uczniów ZST Mechanik w Jeleniej Górze.
2. Obowiązkiem Uczestnika Konkursu jest zapoznanie się z Regulaminem i jego zaakceptowanie.
3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest:
 - a. dostarczenie projektu zgodnego z wymaganiami niniejszego Regulaminu,
4. Każdy Uczestnik może zgłosić maksymalnie 2 prace.
7. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby niebędące uczniami szkoły ZST Mechanik w Jeleniej Górze

§ 3.

SPOSÓB PREZENTACJI PRACY KONKURSOWEJ

1. Logo należy zgłosić do Konkursu w formie pracy konkursowej. W jej skład wchodzi

a. Dokument pdf, a w nim w kolejności:

Str. 1: Opis genezy logo (idea powstania, użyta symbolika, etc.),

Str. 2: Logo w wersji kolorowej w dwóch rozmiarach: optymalnym i najmniejszym możliwym czytelnym,

Str. 3: Logo w wersji czarno-białej w dwóch rozmiarach: optymalnym i najmniejszym możliwym czytelnym,

Str. 4: Wizualizacje, minimum trzy, różnych przykładów wykorzystania Logo (np. na stronie internetowej, w reklamie prasowej, na papierze firmowym, wizytówce itp)

2. Dokument, o którym mowa w ust. 1 lit. a powinien zostać dostarczony Organizatorowi w wersji papierowej oraz jako elektroniczny plik

3. Dokument, o którym mowa w ust. 1 lit. Powinien być podpisany imieniem i nazwiskiem autora

4. Wszystkie elementy, o których mowa w ust. 1 i 2, wchodzące w skład pracy konkursowej należy dostarczyć je do Pani Małgorzaty Bączek oraz na adres mailowy: konkurslogomechanika@gmail.com

5. Nieprzekraczalny termin dostarczenia Prac Konkursowych do siedziby Organizatora upływa najpóźniej do 8 stycznia 2023 do godziny 24.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mające wpływ na prawidłowość zgłoszeń: błędy, pominięcia, utratę, zniszczenie, zamianę, nieupoważniony dostęp do zgłoszeń, lub ich opóźnienie w doręczeniu spowodowane przez działanie czynników niezależnych od Organizatora.

7. Prace konkursowe nie będą oddawane Uczestnikom. Organizator zobowiązuje się, że nie wykorzysta prac, które nie zostały nagrodzone.

8. Prace konkursowe niespełniające warunków określonych w niniejszym paragrafie nie zostaną dopuszczone do Konkursu.

4.

WYTYCZNE DO PROJEKTU

1. Logo powinno być w wersji podstawowej jako uproszczenie obecnego znaku ale z pełnym napisem oraz w wersji uproszczonej
2. Logo powinno nawiązywać do specyfiki szkoły oraz do obecnego logo.
3. Logo nie może zawierać w sobie elementów obowiązującej oficjalnej wersji herbu miasta.
4. Logo nie może zawierać w sobie więcej niż 3 kolorów.
5. Logo powinno być kreatywne, wykonane zgodnie z najwyższymi standardami projektowania graficznego, funkcjonalne.
6. Grupą docelową działania są uczniowie, kontrahenci, sponsorzy.

§ 5.

PROCEDURA WYBORU PRACY KONKURSOWEJ

1. W ramach Konkursu, spośród nadesłanych projektów, zgodnie z zasadami określonymi w § 2-4, Komisja Konkursowa wybierze jeden najwyżej oceniony.
2. Zwycięskie logo to takie, które zdobędzie największą liczbę punktów przyznawanych przez członków Komisji Konkursowej.
3. Każdy członek Komisji Konkursowej przyznaje punkty z uwzględnieniem punktacji (wagi) odpowiedniej dla poszczególnych kryteriów, o których mowa w § 6 ust. 1 i 2 niniejszego Regulaminu.
4. Komisja Konkursowa składać się będzie z:
Przedstawicieli Organizatora,
5. Ogłoszenie wyników nastąpi do 31 stycznia 2023 roku.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do nierozstrzygnięcia Konkursu.
7. Organizator może unieważnić Konkurs w każdym czasie bez podania przyczyny.

§ 6.

OCENA PRAC

1. Komisja Konkursowa dokona oceny Prac Konkursowych według następujących kryteriów:

a. **kryterium kreatywności** – zgodnie z którym logo:

powinna cechować oryginalność i innowacyjność, rozumiana jako walor wyjątkowości i niepowtarzalności koncepcji graficznej, która, wzbudza ciekawość i zainteresowanie,

musi spełniać najwyższe standardy z zakresu projektowania graficznego, w tym te odnoszące się do typografii i kompozycji projektu,

powinien odznaczać się kreatywnością w zakresie idei, znaczenia i symboliki, którą wykorzystuje,

b. **kryterium przejrzystości przekazu** – zgodnie z którym logo ma służyć identyfikacji wizualnej szkoły,

c. **kryterium funkcjonalności** – zgodnie z którym logo:

musi funkcjonować w wersji kolorowej i czarno-białej (pozytyw, negatyw) monochromatycznej,

musi być łatwo skalowalny pod kątem wykorzystania go w różnych typach mediów, na różnych nośnikach informacyjno-promocyjnych w tym: papierze firmowym, prezentacjach, broszurach, filmach promocyjnych, stronach internetowych, reklamach, powierzchniach w postaci muralu lub obiektu 3D w przestrzeni miejskiej.

2. Kryteria, o których mowa w ust. 1 będą oceniane wg następującej wagi:

a. kryterium kreatywności i estetyki: 0-10 punktów,

b. kryterium przejrzystości przekazu: 0-8 punktów,

c. kryterium funkcjonalności: 0-5 punktów.

3. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

§ 7.

PRAWA AUTORSKIE

1. Projekt logo stanowić musi przedmiot autorskich praw majątkowych Uczestnika, a jednocześnie stanowić wyraz indywidualnej działalności twórczej o indywidualnym charakterze jego autora, tj. stanowić ma utwór w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

2. Przekazanie prac do udziału w Konkursie traktowane jest jako równoczesne oświadczenie, że Uczestnikowi (w przypadku projektu, będącego dziełem współautorskim - odpowiednio Uczestnikom) przysługują prawa autorskie majątkowe do projektu oraz że projekt w żaden sposób nie narusza praw osób trzecich.

3. W przypadku, gdy Uczestnikiem jest osoba prawna, przekazany projekt w szczególności nie może naruszać autorskich praw osobistych jego twórcy. Za naruszenia odpowiedzialny jest Uczestnik Konkursu.

4. Zwycięzca Konkursu zobowiązany jest do przeniesienia na Organizatora wszelkich praw majątkowych do opracowanego przez siebie logo, wraz z systemem identyfikacji wizualnej, oraz prawa do wykonywania praw zależnych. W tym celu Zwycięzca Konkursu zawrze z Organizatorem stosowną umowę, o której mowa w § 8 ust. 3 lit. b, co będzie jednoznaczne z możliwością wykorzystania logo przez Organizatora na wszystkich wskazanych w umowie polach eksploatacji oraz nieograniczonego w czasie korzystania i rozporządzania nim w kraju i za granicą, w tym m.in. do:

a. wyłącznego używania i wykorzystania logo we wszelkiej działalności promocyjnej, reklamowej i informacyjnej,

- b. utrwalenia i zwielokrotnienia logo wszelkimi technikami graficznymi, zwielokrotnienia poprzez dokonywanie zapisu logo na nośnikach elektronicznych, publicznego wykorzystania logo, nadawania za pomocą wizji przewodowej, bezprzewodowej oraz za pośrednictwem satelity,
- c. wprowadzania do obrotu, wydawania i rozpowszechniania wszelkich materiałów wydawniczych, informacyjnych, promocyjnych i innych z wykorzystaniem logo,
- d. wprowadzania do pamięci komputera i umieszczenia logo w Internecie.

§ 8.

NAGRODA

1. Dla zwycięzcy Konkursu przewidziana jest nagroda w wysokości 300 zł ufundowana przez Radę Szkoły ZST MECHANIK.

2. Zwycięzca Konkursu zostanie poinformowany o przyznaniu nagrody przez Organizatora.

3. Zwycięzca Konkursu przed otrzymaniem nagrody zobowiązany będzie do:

a. przekazania Organizatorowi zwycięskiego logo w formatach: *.tiff, *.eps, *.pdf, *.cdr, *.ai wraz z księgą tożsamości,

§ 9.

OGŁOSZENIE WYNIKÓW

1. Ogłoszenie wyników nastąpi dnia 31 stycznia 2023 r.

2. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do opublikowania imienia, nazwiska i informacji o Zwycięzcy Konkursu, a także projekcie konkursowym oraz umieszczenia tych informacji w materiałach reklamowych Organizatora, w mediach i w Internecie.

§ 10.

DODATKOWE INFORMACJE

1. We wszystkich kwestiach spornych decyzje podejmuje Komisja Konkursowa.

§ 11.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z zaakceptowaniem przez Uczestnika Konkursu niniejszego Regulaminu w całości i bez zastrzeżeń; w szczególności Uczestnik przystępując do Konkursu zobowiązuje się do przestrzegania zasad określonych w Regulaminie oraz jednocześnie potwierdza, że spełnia wszystkie warunki uprawniające do udziału w Konkursie.

2. Organizator zapewnia sobie prawo do wprowadzenia uzasadnionych zmian w postanowieniach Regulaminu na każdym etapie trwania Konkursu, w tym zmiany terminów jego przeprowadzenia, przy czym zmiany te nie mogą wprowadzać rozwiązań mniej korzystnych dla Uczestników Konkursu niż te przewidziane w pierwotnej wersji Regulaminu.

3. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie Konkursu, których nie był w stanie przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec, o charakterze zdarzeń losowych, lub siły wyższej.

4. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do nierozstrzygnięcia Konkursu albo przerwania lub odwołania Konkursu z uzasadnionych przyczyn. Decyzja Organizatora w tej sprawie jest ostateczna.

5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy związane z brakiem możliwości skontaktowania się ze Zwycięzcą Konkursu.

6. Kwestie sporne rozstrzygane będą decyzją Organizatora Konkursu, od której nie przysługuje odwołanie.