

Regulamin Konkursu na opracowanie symulacyjnych gier dydaktycznych

I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu na opracowanie symulacyjnych gier dydaktycznych jest Instytut Administracyjno-Ekonomiczny Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Tarnowie, ul. Mickiewicza 8, 33-100 Tarnów zwany dalej Organizatorem.
2. Celem konkursu jest popularyzacja projektu **Symulacyjne przedsiębiorstwo turystyczne jako innowacyjna metoda praktycznego kształcenia na nowej specjalności Ekonomia turystyki i hotelarstwa z językiem angielskim** realizowanego dzięki wsparciu z grantów norweskich.
3. W Konkursie mogą brać udział studenci, absolwenci i pracownicy: PWSZ w Tarnowie, Høgskolen Lillehammer/ Lillehammer University College, Mo og Øyrane vidaregåande skule / Mo and Oyrane Vocational School, a także inne osoby z otoczenia społeczno-gospodarczego Uczelni.
4. Członkowie Komisji Konkursowej nie mogą brać udziału w konkursie.
5. Złożenie prac na Konkurs oznacza akceptację jego warunków wyrażonych w niniejszym regulaminie.
6. Członkowie Komisji Konkursowej spośród złożonych gier wybierają cztery uwzględniając ich merytoryczną wartość oraz przydatność i użyteczność dla procesu dydaktycznego.
7. Nagroda za każdą zaakceptowaną przez Komisję Konkursową grę wynosi **1000 zł (tysiąc zł)**.
8. Z Autorem gry zaakceptowanej przez Komisję Konkursową zostanie zawarta umowa określająca szczegółowe zasady wykonania umowy i wypłaty nagrody.



Projekt (publikacja, szkolenie, konferencja itd.) finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych.



9. Zaakceptowane przez Komisję Konkursową gry stają się własnością Organizatora wraz z autorskimi prawami majątkowymi obejmującymi prawa do korzystania z nich na wszystkich polach eksploatacji.

10. Prace nie zaakceptowane przez Komisję Konkursową zostaną zwrócone Autorowi.

II. Postanowienia dotyczące prac konkursowych

1. Tematyka przygotowywanych prac powinna wiązać się z szeroko rozumianą ekonomią, a w szczególności koncentrować się na zagadnieniach takich jak teoria gier, teoria rynku i teoria decyzji.

2. Gra może **być przygotowana w jednym z czterech języków programowania: Java, FLASH, C++, C#**. Dozwolone jest stosowanie rozwiązań **sieciowych w architekturze klient-serwer**. **Gra powinna być uruchamiana w formie okienek dialogowych lub poprzez przeglądarkę internetową**. Uczestnicy zobowiązani są zapewnić możliwość uruchomienia aplikacji w systemach MS Windows 7, MS Windows 8.0 i 8.1 i Linux.

3. Kompletna praca konkursowa powinna składać się z:

a) płyty CD/DVD zawierającej skompilowany program wraz z wymaganymi bibliotekami i/lub środowiskiem uruchomieniowym,

b) wydrukowanego w 2 egzemplarzach scenariusza charakteryzującego rozgrywkę i omawiającego zagadnienia teoretyczne na której bazuje gra (**wersja elektroniczna na płycie CD/DVD**),

c) wydrukowanej w 2 egzemplarzach instrukcji obsługi dla gracza obejmującą instalację, uruchamianie i przebieg rozgrywki (**wersja elektroniczna na płycie CD/DVD**).

4. Dostarczone oprogramowanie powinno zawierać dokumentację użytkownika (**wersja elektroniczna na płycie CD/DVD**) zawierającą opis problemu ekonomicznego jaki obrazuje aplikacja z instrukcją użytkownika oraz dokumentację administratora zawierającą instrukcję instalacji i konfiguracji aplikacji (**wersja elektroniczna na płycie CD/DVD**).

5. Dostarczający oprogramowanie udziela rocznej gwarancji w trakcie której zobowiązuje się do usuwania błędów i problemów w aplikacji.



Projekt (publikacja, szkolenie, konferencja itd.) finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych.



6. Dostarczający oprogramowanie powinien złożyć oświadczenie iż nie narusza ono w żadnym aspekcie praw autorskich innych osób.
7. Dostarczone oprogramowanie powinno być zgodne ze standardami oprogramowania użytkowanymi w ramach pracowni komputerowych PWSZ. Standardy powinny być określone w załączniku do umowy.
8. Dostarczone oprogramowanie powinno zawierać wersję instalacyjną umożliwiającą samodzielną instalację przez uprawnionych pracowników PWSZ. Do wersji instalacyjnej oprogramowania należy dołączyć kody źródłowe aplikacji. Każdorazowa zmiana aplikacji (poprawki, modyfikacje) powoduje konieczność aktualizacji repozytorium kodów źródłowych.

III. Warunki uczestnictwa

1. Prace konkursowe należy składać w PWSZ w Tarnowie, ul. Mickiewicza 8, budynek A, pokój 202, w godzinach 9.00 – 15.00

2. Praca konkursowa powinna zawierać:

- a) imię i nazwisko Autora,
adres zamieszkania,
numer telefonu,
informacje o liczbie zgłaszanych prac i ich ewentualnych tytułach,

Liczba zgłaszanych prac:

Tytuły zgłaszanych prac:

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....



Projekt (publikacja, szkolenie, konferencja itd.) finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych.



- b) podpisany przez Autora dokumentna wzorze stanowiącym Załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu zawierający:
 - oświadczenie o byciu Autorem gier i posiadaniu praw autorskich do nich;
- c) zgodę na przeniesienie autorskich praw majątkowych dotyczących składanych gier na rzecz Organizatora, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na polach eksploatacji wskazanych w art. 50 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (t. j. Dz. U. Nr 90 z 2006 r., poz. 631 z późn. zm.), w tym w szczególności w zakresie zwielokrotniania i wprowadzania do obrotu,
- d) zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb Konkursu;

3. Uczestnik konkursu winien polubić stronę www.facebook.com/symtur

IV. Terminy

1. **Prace składać do dnia 15 grudnia 2015 r. do godz. 15.00.**

2. Podanie przez Organizatorów pełnych wyników konkursu nastąpi do dnia 31 grudnia 2015 r. na stronie: www.facebook.com/symtur .

V. Postanowienia końcowe

- 1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia Konkursu i obowiązuje do czasu jego zakończenia.
- 2. W celu wyłonienia zwycięzców Konkursu oraz w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Konkursu, Organizator powoła Komisję Konkursową w 3-osobowym składzie.
- 3. Organizator upoważnia Komisję Konkursową do podejmowania decyzji w sprawie wykluczenia Uczestników z Konkursu w szczególności w przypadku naruszenia przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu lub podejmowania przez Uczestnika innych działań, które wpływają lub mogą wpłynąć na przebieg Konkursu, są sprzeczne z dobrymi obyczajami lub wpływają lub



Projekt (publikacja, szkolenie, konferencja itd.) finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych.



mogą wpłynąć niekorzystnie na wizerunek Organizatora, a także naruszają lub mogą naruszyć interesy lub prawa innych Uczestników Konkursu albo osób trzecich.

4. Konkurs nie jest loterią promocyjną i podlega przepisom ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2014, poz. 1182).

5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizowanie Konkursu.



Projekt (publikacja, szkolenie, konferencja itd.) finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Liechtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych.

