

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 (WIMiP), 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.
3. W GRZE może brać udział więcej niż jedna klasa czy grupa uczniów z jednej szkoły.
4. Zgłoszenia klasy/grupy do GRY dokonuje nauczyciel (wychowawca, opiekun koła), za pomocą **formularza zgłoszeniowego**. Nauczyciel zgłaszający, zostaje formalnym opiekunem klasy/grupy, biorącej 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 20.03.2022 - 23.06.2022 i realizowana będzie w kilku etapach, nazwanych:
 - a. REKRUTACJA - on-line (do 27.03.2022);
 - b. SEMESTR - on-line (31.03.2022 - 10.06.2022);
 - c. SESJA EGZAMINACYJNA - na terenie AGH (20-23.06.2022).
6. Na etapie **REKRUTACJI**, zadaniem grupy jest opracowanie sylwetki fikcyjnego studenta, który będzie wirtualnym przedstawicielem/avatarem grupy w grze (**kwestionariusz rekrutacyjny**). Wzór formularza rekrutacyjnego grupa otrzyma w odpowiedzi na maila po zgłoszeniu.
7. **SEMESTR** - główny etap GRY, polegający na spotkaniach on-line ze studentami i pracownikami WIMiP, na których przedstawione będą różne formy kształcenia akademickiego (wykład, laboratorium, projekt, audytorium, itd.), obejmujące swoją treścią ciekawostki ze świata nauki.

- a. W ramach gry zrealizowane będą:
 - 3 spotkania on-line w terminach: 31.03.2022 , 22.04.2022, 24.05.2022. W oparciu o przedstawione na tych spotkaniach treści, grupy będą realizowały **trzy główne zadania konkursowe**, podlegające ocenie.
 - pomiędzy spotkaniami na żywo, opublikowane będą **dwa dodatkowe zadania konkursowe**, które grupy będą mogły realizować w określonych przedziałach czasowych.
 - b. Platformą informacyjno-zgłoszeniową jest strona: www.studentlife.agh.edu.pl
 - c. Platformą komunikacyjną gry jest MTeams.
 - 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, który zostanie rozegrany na terenie kampusu AGH w Krakowie w formie gry terenowej.
 9. Reprezentacje 5 klas/grup, 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 grupy reprezentują zespoły 5 osobowe + opiekun;
 - 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, grupa 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.

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 klas/grup uczestniczących w GRZE, nadesłane w wyznaczonym terminie, 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 będą publikowane na stronie internetowej konkursu www.studentlife.agh.edu.pl oraz w mediach społecznościowych WIMIIP.
5. Oceny za poszczególne zadania są sumowane, do finału GRY (SESJA EGZAMINACYJNA) zakwalifikowanych zostanie 5 grup, z największą sumą zdobytych punktów.

D: Nagrody

1. Wszystkie zgłoszone grupy biorące czynny udział w grze (wykonały co najmniej 3 zadania) otrzymają dyplomy uczestnictwa i upominki.
2. Klasy/grupy zakwalifikowane do finału GRY otrzymają dodatkowo nagrodę w postaci drona, którego umiejętność obsługi będzie potrzebna podczas finału GRY.
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. Ostateczna data zostanie uzgodniona ze zwycięzcami.
 - b. Wyjazd dedykowany jest dla wszystkich zgłoszonych uczniów finałowej grupy.
 - c. Koszty dwudniowego wyjazdu naukowego, obejmujące noclegi i wyżywienie, pokrywa organizator Gry.
 - d. Transfer do/z Krakowa oraz obowiązkowe ubezpieczenie na czas wyjazdu grupa organizuje we własnym zakresie.

- e. W ramach wyjazdu, zrealizowany będzie program o charakterze naukowo-integracyjnym.
- f. Tematyka warsztatów zostanie ustalona ze zwycięską klasą/grupą z możliwością wyboru proponowanych obszarów: techniki, informatyki, rozwoju osobistego.

E: Ustalenia końcowe

1. Oficjalną stroną Konkursu jest www.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. Laureaci zostaną powiadomieni o wynikach Konkursu drogą e-mailową na adresy podane w Formularzu Zgłoszeniowym. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej konkursu: www.studentlife.agh.edu.pl oraz Social Media Wydziału Inżynierii Metali i Informatyki Przemysłowej AGH.