

## What's up Quad

### Regulamin konkursu

#### § 1

##### ORGANIZATOR, ADRESAT I CELE KONKURSU

1. Organizatorem konkursu pod nazwą „WHAT'S UP QUAD” (dalej: „**Konkurs**”) jest Quad/Graphics Europe Sp. z o.o., z siedzibą w Wyszkowie, ul. Pułtуска 120, 07-200 Wyszków (dalej: „**Organizator**”).
2. Warunki uczestnictwa w Konkursie określone są wyłącznie w niniejszym Regulaminie oraz w bezwzględnie obowiązujących przepisach prawa.
3. Udział w Konkursie oznacza akceptację zasad Konkursu zawartych w niniejszym Regulaminie.
4. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 Kodeksu cywilnego.
5. W trakcie trwania Konkursu treść Regulaminu Konkursu będzie dostępna w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej Organizatora [www.quadgraphics.pl/konkurs](http://www.quadgraphics.pl/konkurs)
6. Patronat Honorowy nad Konkursem sprawuje: Starosta Powiatu Wyszkowskiego, Pan Jerzy Żukowski.
7. Partnerami Konkursu są: The Lighthouse English Centre oraz Wyszkowskie Centrum Rozwoju Biznesu.
8. Konkurs jest adresowany do uczniów szkół średnich powiatów wyszkowskiego i pułtuskiego.
9. Cele Konkursu:
  - rozwijanie umiejętności językowych,
  - budowanie u młodzieży świadomości znaczenia języków obcych w życiu codziennym i na rynku pracy,
  - inspirowanie, rozwijanie kreatywności uczniów i wzbudzanie w nich motywacji do nauki języka angielskiego,
  - rozwijanie kluczowych kompetencji, wśród nich pracy nad projektem i pracy zespołowej,
  - zapoznanie uczniów z funkcjonowaniem nowoczesnego przedsiębiorstwa, którego pracownicy wykorzystują język angielski w codziennej pracy.

#### § 2

##### ZADANIE KONKURSOWE

1. Zadanie konkursowe polega na przygotowaniu projektu na temat „**Quad za 10 lat**”. Uczniowie pracują w zespołach 2-4 osób. Osobą wspierającą zespół jest opiekun – nauczyciel języka angielskiego. W realizacji projektu młodzież może korzystać z dowolnych form prezentacji tematu, jak np.: tekst, prezentacja multimedialna, film, wywiad, animacja poklatkowa, quiz, rysunek – wybierając jedną z nich lub łącząc je w kreatywny sposób.
2. Zadanie konkursowe uczniowie wykonują wyłącznie w języku angielskim.

#### § 3

##### CZAS TRWANIA KONKURSU

Konkurs odbywa się w terminie 15.11.2019 – 02.04.2020 i przebiega według następującego harmonogramu:

- 15.11.2019 ogłoszenie Konkursu
- 13.12.2019 zakończenie przyjmowania zgłoszeń do Konkursu
- 17.12.2019 analiza zgłoszeń przez organizatora i kwalifikacje do Konkursu

- 19.12.2019 ogłoszenie wyników kwalifikacji
- 07-14.01.2020 konsultacje Organizator-zespół projektowy dot. realizacji projektu
- 15.01-24.03.2020 praca nad projektem
- 25-26.03.2020 prezentacja projektu przed komisją konkursową
- 02.04.2020 ogłoszenie wyników i wręczenie nagród

## § 4

### ZGŁOSZENIA DO KONKURSU

1. Zgłoszenie do Konkursu (do 13.12.2019 r.) odbywa się za pomocą Formularza Zgłoszeniowego (wg wzoru stanowiącego Załącznik nr 1).
2. Formularz Zgłoszeniowy powinien zawierać:
  - imię i nazwisko każdego uczestnika zespołu projektowego (2-4 osób),
  - imię i nazwisko opiekuna zespołu projektowego oraz kontakt do opiekuna (telefon komórkowy, e-mail),
  - opis pracy konkursowej (nazwa, zastosowane formy prezentacji, oczekiwania względem Organizatora),
  - harmonogram pracy nad projektem (z uwzględnieniem podziału zadań między członków zespołu),
  - zgodę każdego uczestnika zespołu projektowego i opiekuna zespołu na przetwarzanie danych osobowych w celu umożliwienia uczestnictwa w Konkursie.
3. Wypełniony Formularz Zgłoszeniowy należy przesłać e-mailem na adres: [jkrzyzaniak@quadgraphics.pl](mailto:jkrzyzaniak@quadgraphics.pl)
4. W trakcie analizy zgłoszeń i kwalifikacji do Konkursu, Organizator weźmie pod uwagę m.in.: pomysł, innowacyjność projektu, pracę zespołową.
5. Informacja o wynikach kwalifikacji do konkursu zostanie podana na stronie [www.quadgraphics.pl/konkurs](http://www.quadgraphics.pl/konkurs) oraz wysłana e-mailem do opiekunów wszystkich zespołów projektowych, które przesyłały Formularz Zgłoszeniowy.

## § 5

### PRACA NAD PROJEKTEM

1. Organizator wyznaczy konsultantów, pracowników Quad/Graphics Europe, których rolą będzie udzielenie merytorycznych wskazówek uczestnikom Konkursu, pomocnych w realizacji projektu.
2. Konsultanci spotkają się z poszczególnymi zespołami projektowymi w czasie wyznaczonym na konsultacje Organizator-zespół projektowy, 07-14.01.2020 r.
3. O terminie wyznaczonym na konsultacje Organizator z wyprzedzeniem poinformuje opiekuna danego zespołu.
4. Materiały użyte do wykonania projektu i koszty z nimi związane leżą po stronie uczestników Konkursu.
5. Po konsultacji z Organizatorem, Organizator może wesprzeć zespół projektowy w realizacji zadania konkursowego w racjonalnym zakresie, poprzez udostępnienie posiadanych narzędzi, technologii i materiałów, które mogą być przydatne do wykonania projektu.

## § 6

### PREZENTACJA PROJEKTU PRZED KOMISJĄ

1. Prezentacja projektów konkursowych odbędzie się w dniach 25-26.03.2020 r. w siedzibie Quad/Graphics Europe w Wyszkowie, przy ul. Pułtuskiej 120, w sali 242.
2. Zespoły zostaną poinformowane z wyprzedzeniem o konkretnym terminie prezentacji, która będzie miała miejsce 25 lub 26.03.2020 r.
3. W komisji konkursowej zasiądą specjaliści Quad/Graphics Europe oraz przedstawiciele Patrona Honorowego i Partnerów Konkursu.
4. Komisja oceni m.in. pomysł, poziom trudności, jakość wykonania, innowacyjność, funkcjonalność, pracę zespołową, efekt końcowy.

## § 7

### OGŁOSZENIE WYNIKÓW, NAGRODY

1. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbędzie się 02.04.2020 r. o 10.30 w Szkolnym Schronisku Młodzieżowym „Jowisz”, przy ul. Świętojańskiej 89 A w Wyszowie.
2. W Konkursie zostaną przyznane nagrody:

#### **I miejsce**

Karta podarunkowa Edenred o wartości 1000 złotych dla każdego uczestnika zespołu projektowego.

Karta podarunkowa Edenred 300 złotych dla opiekuna zespołu.

#### **II miejsce**

Karta podarunkowa Edenred 500 złotych dla każdego uczestnika zespołu projektowego.

Karta podarunkowa Edenred 200 złotych dla opiekuna zespołu.

#### **III miejsce**

Karta podarunkowa Edenred 300 złotych dla każdego uczestnika zespołu projektowego.

Karta podarunkowa Edenred 100 złotych dla opiekuna zespołu.

#### **5 równorzędnych Wyróżnień**

Karta podarunkowa Edenred 150 złotych dla każdego uczestnika zespołu projektowego.

Nagroda Doceniająca dla opiekuna zespołu.

**Nagroda Specjalna Starosty Powiatu Wyszowskiego.**

**Nagroda Partnera The Lighthouse English Centre.**

**Nagroda Partnera Wyszowskiego Centrum Rozwoju Biznesu.**

**Nagroda Pamiątkowa** dla każdego uczestnika konkursu i opiekuna zespołu projektowego.

Organizator zastrzega sobie prawo innego podziału nagród. Nagrodzeni nie są uprawnieni do żądania wymiany nagrody na ekwiwalenty pieniężne lub nagrody innego rodzaju, jak też do przeniesienia prawa do nagrody na osobę trzecią. W przypadku zrzeczenia się nagrody, osoba nagrodzona nie nabywa roszczenia o zapłatę ich równowartości pieniężnej.

## § 8

### PRAWA AUTORSKIE I WŁASNOŚCI PRZEMYSŁOWEJ

1. Wszyscy uczestnicy, którzy złożyli Formularz Zgłoszeniowy oświadczają, że są wyłącznymi właścicielami praw autorskich i praw własności przemysłowej do zgłaszanego projektu, oraz że ponoszą pełną odpowiedzialność wobec Organizatora i osób trzecich w przypadku, gdyby zgłoszony projekt naruszał prawa osób trzecich, w szczególności ww. prawa.
2. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystania opracowanych projektów (lub ich fragmentów), a w szczególności do publikacji w prasie, internecie lub prezentacji w innych mediach. W tym celu, z chwilą doręczenia pracy konkursowej, uczestnicy konkursu udzielają Organizatorowi niewyłącznej, nieograniczonej terminem, ani terytorium licencji na korzystanie z pracy konkursowej i wszelkich jej fragmentów. Organizator jest w szczególności uprawniony do:
  - a) utrwalania i zwielokrotniania jakąkolwiek techniką, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym w szczególności techniką drukarską, kserograficzną, fotograficzną, wszystkimi technikami reprograficznymi, techniką zapisu magnetycznego, techniką cyfrową, fotokopiowaniem, wykonywaniem skanów,
  - b) przechowywania i przekazywania – wprowadzania do pamięci komputerów, serwerów, serwerów internetowych, do sieci komputerowych, w tym do sieci Intranet i Internet, przesyłanie sieciami wewnętrznymi i z wykorzystaniem Internetu;
  - c) publicznego udostępniania pracy konkursowej w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności zamieszczania na stronach internetowych oraz na profilach na portalach Facebook i Instagram,
  - d) wystawiania, wyświetlania, publicznego wykonania i publicznego odtwarzania,
  - e) nadawania za pomocą wizji lub fonii przewodowej oraz bezprzewodowej przez stację naziemną, nadawania za pośrednictwem satelity,

- f) równoczesnego i integralnego nadawania (reemitowania),
  - g) wykorzystania całości lub części do dalszych opracowań, w materiałach reklamowych, szkoleniowych, sprawozdawczych, informacyjnych i w innych materiałach związanych z działalnością Organizatora,
  - h) wykorzystania w zakresie rejestracji w Urzędzie Patentowym w charakterze znaku towarowego, używania w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym w charakterze oznaczenia przedsiębiorstwa, znaku towarowego lub innego charakterystycznego symbolu przedsiębiorstwa, jego części, albo towaru lub usługi,
  - i) wykorzystania we wszelkich formach komunikacji, promocji lub reklamy, w szczególności w charakterze materiału reklamowego lub promocyjnego, w charakterze elementu materiałów reklamowych lub promocyjnych takich jak ogłoszenia prasowe, reklamy zewnętrzne, filmy reklamowe, reklamy radiowe, materiały POS, rozpowszechnianie w sieci Internet, zarejestrowanie w charakterze znaku towarowego.
3. Uczestnik konkursu, jako autor pracy konkursowej, upoważnia Organizatora do wykonywania jego autorskich praw osobistych, a w szczególności do:
    - a) decydowania o nienaruszalności treści i formy pracy konkursowej,
    - b) decydowania o nadzorze nad sposobem korzystania z pracy konkursowej.
  4. Organizator jest uprawniony do tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub wprowadzania jakichkolwiek innych zmian do pracy konkursowej i korzystania na polach eksploatacji wskazanych w niniejszym Regulaminie z dokonanych przez siebie wszelkich zmian pracy konkursowej.
  5. Organizator ma prawo do udzielenia sublicencji na korzystanie z pracy konkursowej i jego fragmentów w zakresie pól eksploatacji określonych w niniejszym paragrafie.
  6. Organizatorowi przysługuje prawo włączania i wykorzystywania pracy konkursowej w ramach dowolnych utworów i innych dóbr (m.in. dowolnych programów komputerowych, utworów audiowizualnych, stron www, baz danych etc.).
  7. Udzielenie Organizatorowi licencji na korzystanie z pracy konkursowej następuje bez wynagrodzenia, w ramach udziału w konkursie.
  8. Ponadto uczestnicy udzielają Organizatorowi oraz patronom i partnerom konkursu nieodpłatnej zgody na utrwalenie wizerunku, głosu, wypowiedzi, w materiałach filmowych (wizualnych lub audiowizualnych) wykonanych podczas prezentacji projektów konkursowych i ogłoszenia wyników oraz wręczenia nagród, oraz ich rozpowszechnianie w powyższym zakresie.

## **§ 9**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Wykonując zadanie konkursowe zespół zobowiązuje się nie naruszyć przepisów prawa oraz dobrych obyczajów, nie nawoływać do przemocy, nietolerancji, nie używać wulgaryzmów. W przypadku niespełnienia powyższych warunków Organizator zastrzega sobie możliwość wykluczenia zespołu konkursowego z konkursu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu w każdym czasie, o ile nie naruszy to praw nabytych uczestników. O zmianie Regulaminu Organizator poinformuje uczestnika Konkursu e-mailem wysłanym na adres wskazany przez uczestnika w Formularzu Zgłoszeniowym.
3. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
4. Regulamin wchodzi w życie w dniu rozpoczęcia konkursu.