

Regulamin Konkursu na Projekt Gadżetu Reklamowego

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Organizatorem Konkursu jest Zespół Szkół Techniczno-Informatycznych w Łodzi, zwana dalej „Organizatorem”.
- 1.2. Konkurs nosi nazwę „Konkurs na projekt gadżetu reklamowego ZSTI” i jest organizowany w celu wyłonienia najlepszego projektu gadżetu reklamowego, który będzie wykorzystywany przez Organizatora w celach marketingowych i promocyjnych.
- 1.3. Konkurs jest otwarty dla wszystkich uczniów i nauczycieli Zespołu Szkół Techniczno-Informatycznych.
- 1.4. Czas trwania Konkursu:
 - a) Okres przyjmowania zgłoszeń: od 8.12.2024 do 24.01.2025.
 - b) Ogłoszenie wyników: 31.01.2025.

2. Warunki uczestnictwa

- 2.1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
- 2.2. Uczestnikiem Konkursu może być każda osoba fizyczna
- 2.3. Aby wziąć udział w Konkursie, uczestnik musi:
 - a) Przesłać projekt gadżetu reklamowego w formacie CAD (np. ipt,.stl, .dwg) i wymiarach max 6x6x1 cm, nawiązujący do tematyki reklamowej ZSTI.
 - b) Uczestnik może zgłosić max dwa projekty.
 - c) Projekt musi być oryginalny i stworzony przez uczestnika, nie może być wcześniej opublikowany ani zgłoszony w innych konkursach.
- 2.4. Zgłoszenie projektu do Konkursu oznacza akceptację niniejszego regulaminu.

3. Zasady zgłaszania projektów

- 3.1. Projekty mogą być zgłaszane wyłącznie drogą elektroniczną na adres: r.rosik@zsti.elodz.edu.pl
- 3.2. Każdy projekt musi zawierać następujące dane:
 - a) Imię i nazwisko autora,
 - b) Adres e-mail,
 - c) Właściwe oznaczenie projektu (np. w formie tytułu lub numeru projektu).
- 3.3. Projekt powinien być stworzony z myślą o druku 3D lub wykonany techniką CNC na gadżecie reklamowym o wymiarach max. 6x6x1 cm, z uwzględnieniem technicznych wymagań, takich jak widoczność detali i łatwość przeniesienia projektu na materiał promocyjny.
- 3.4. Wszystkie projekty muszą być przesyłane do 24.01.2025. Po tej dacie zgłoszenia nie będą przyjmowane.

4. Ocena projektów

- 4.1. Projekty zgłoszone do Konkursu będą oceniane przez Komisję Konkursową, składającą się z przedstawicieli Organizatora oraz ekspertów z zakresu designu i marketingu.
- 4.2. Ocena projektów odbywa się na podstawie następujących kryteriów:
 - a) Kreatywność i oryginalność
 - b) Zgodność z tematem gadżetu reklamowego
 - c) Atrakcyjność wizualna i estetyka projektu
 - d) Przystosowanie projektu do produkcji na gadżecie o wymiarach 6x6x1 cm (czyli możliwość

przeniesienia na różne materiały, np. breloczki)

e) Zrozumienie celu reklamy i efektywność projektu w kontekście marketingowym

4.3. Komisja Konkursowa ma prawo odrzucić projekty, które nie spełniają wymagań określonych w regulaminie, są nieczytelne, nieodpowiednie pod względem treści lub naruszają prawa osób trzecich.

4.4. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna.

5. Nagrody

5.1. Nagroda główna: Voucher

a) Zwycięzca Konkursu otrzyma nagrodę niespodziankę.

b) Projekt zwycięzcy zostanie wykorzystany przez Organizatora jako oficjalny gadżet reklamowy, który będzie wykorzystywany w celach promocyjnych, marketingowych oraz na materiałach drukowanych.

5.2. Nagrody dodatkowe:

a) Organizator przewiduje możliwość przyznania 3 wyróżnień

5.3. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani inne formy wynagrodzenia.

5.4. Zwycięzca zostanie powiadomiony o wygranej drogą mailową..

6. Prawa autorskie i własność intelektualna

6.1. Uczestnik oświadcza, że zgłoszony projekt jest jego oryginalną pracą i nie narusza praw autorskich ani innych praw własności intelektualnej osób trzecich.

6.2. Z chwilą zgłoszenia projektu do Konkursu, uczestnik udziela Organizatorowi niewyłącznej licencji do wykorzystania zgłoszonego projektu w celach promocyjnych i marketingowych, w tym:

a) na materiałach drukowanych,

b) na stronie internetowej Organizatora,

c) w mediach społecznościowych i innych kanałach komunikacji,

d) w materiałach promujących Konkurs oraz przyszłe edycje Konkursu.

6.3. Uczestnik zachowuje prawo do autorstwa projektu, ale nie otrzyma dodatkowego wynagrodzenia za jego wykorzystanie przez Organizatora.

7. Postanowienia końcowe

7.1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w dowolnym czasie, w tym zmiany terminu Konkursu lub zasad oceny projektów. O wszelkich zmianach uczestnicy zostaną poinformowani na stronie internetowej szkoły.

7.2. W przypadku jakichkolwiek sporów wynikających z Konkursu, decydujące będą przepisy prawa polskiego.

7.3. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej szkoły.

7.4. Konkurs nie jest w żaden sposób związany z żadną z platform społecznościowych, takich jak Facebook, Instagram, Twitter, i te platformy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za jego organizację.