



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji



Regulamin konkursu na aplikację społeczną w ramach projektu “Akademia 3.0 - apki.org”

1. Organizatorem konkursu jest Fundacja Media 3.0 ul. Gierymskiego 21B, 44-207 Rybnik, KRS: 00000483399, NIP: 642-318-47-89.
2. Regulamin określa zasady uczestnictwa w konkursie, kryteria oceny prac konkursowych oraz nagrody dla laureatów i laureatek.
3. Uczestnictwo w konkursie wiąże się z akceptacją niniejszego regulaminu.
4. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Ideą konkursu jest promowanie partycypacji młodych ludzi w życiu społecznym poprzez tworzenie aplikacji webowych lub mobilnych służących celom społecznym.
6. Uczestnikiem/uczestniczką konkursu może być uczeń/uczennica szkoły biorącej udział w projekcie, uczęszczający/-a na zajęcia w ramach klubów Lab 3.0.
7. Prace konkursowe mogą być zgłaszane przez indywidualne osoby (wskazane w pkt 3) lub drużyny składające się z maksymalnie 3 osób (z zastrzeżeniem pkt 3).
8. Prace konkursowe są zgłaszane za pośrednictwem edukatora Lab 3.0, biorącego udział w projekcie, który przechowuje formularz zgłoszeniowy ucznia/uczennicy oraz zgodę rodziców (w przypadku uczniów/uczennic niepełnoletnich) - Załącznik nr 1 do regulaminu.
9. Edukator tworzy repozytorium na portalu GitHub, na którym uczniowie realizują projekty konkursowe. Repozytorium edukator zgłasza na podstronie “Projekty” i zaznacza pole “Projekt konkursowy”.
10. Nie ma ograniczeń co do liczby zgłaszanych prac konkursowych.
11. Termin zgłaszania prac konkursowych: 5 X 2015 do 30 XI 2015.
12. Głosowanie internautów odbędzie się w dniach: 1 XII 2015 do 6 XII 2015.
13. Ogłoszenie wyników nastąpi nie później niż do 15 XII 2015.
14. Prace konkursowe muszą spełniać następujące warunki:
 - a). aplikacja ma służyć celom społecznym
 - b). aplikacja jest dziełem autorskim. W przypadku naruszenia praw autorskich odpowiedzialność za poniesioną szkodę ponosi uczestnik/uczestniczka konkursu lub jego opiekun prawny,
 - c). aplikacja jest opublikowana na zasadach open source oraz oznaczona licencją umożliwiającą dowolne upublicznianie aplikacji z podaniem autorstwa w celach promocyjnych i edukacyjnych, z wykluczeniem celów komercyjnych (zalecana licencja: LGPL lub MIT),
 - d). zgłoszone na konkurs prace nie mogą naruszać praw innych osób, w szczególności majątkowych i osobistych praw autorskich.
 - e). prace konkursowe powinny być zgodne z zasadami dobrych obyczajów, w szczególności nie mogą zwierać treści obscenicznych, dyskryminować lub propagować dyskryminacji ze



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji



względu na światopogląd, wyznawaną religię, płeć, rasę, narodowość, pochodzenie etniczne.

15. Wymagania techniczne aplikacji:

Aplikacja może być stroną internetową (działającą pod najnowszą stabilną wersją Firefox lub Chrome), aplikacją mobilną Android (5.0.0) bądź iOS (7.1), aplikacją na Windows (Windows 7, Windows 8.1), Mac OS X (najnowszą wersję), Linux (Ubuntu najnowszą stabilną wersją). Ponadto, aplikacja musi spełniać następujące warunki (w zależności od wyboru formy):

- Aplikacja w formie strony internetowej musi znajdować się na serwerze (np. tymczasowym) i pod ogólnodostępnym adresem,
- Aplikacja w formie apki mobilnej Android musi być w formie pliku binarnego APK, na Google Play lub w formie kodu źródłowego (możliwego do skompilowania bez dodatkowej konfiguracji),
- Aplikacja w formie apki mobilnej iOS musi być na Apple Store lub w formie kodu źródłowego (możliwego do skompilowania bez dodatkowej konfiguracji),
- Aplikacja na Windows, Mac OS lub Linux musi być w formie binarnej odpowiedniej dla danego systemu lub formie kodu źródłowego (możliwego do skompilowania bez dodatkowej konfiguracji),
- Jeżeli to wymagane to do aplikacji należy dołączyć instrukcję instalacji, którą można przeprowadzić w ciągu 10 minut korzystając z ogólnodostępnych narzędzi (czas liczony łącznie z pobieraniem np. dodatkowych pakietów!),
- Kod źródłowy musi być dostępny na repozytorium GitHub. Repozytorium te uczestnicy zgłaszają na platformie projektowej apki.org.

16. Osoba/drużyna zgłaszająca projekt wyraża zgodę na publikowanie projektu na serwisach Fundacji Media 3.0 i wykorzystywanie aplikacji do celów promocyjnych i edukacyjnych.

17. Zasady wyboru i oceny aplikacji:

- zgłoszone projekty podlegają głosowaniu internautów,
- w głosowaniu może wziąć udział każda zalogowana osoba,
- w drodze głosowania zostaje wybrana aplikacja, która otrzymuje tytuł “Najlepszej aplikacji internautów”,
- projekty podlegają ocenie ekspertów z zakresu programowania i kompetencji społecznych tworzących Kapitułę Konkursu
- Kapituła Konkursu ocenia projekt wg kryteriów:
 - Przydatność społeczna: 1-5
 - Pomysł: 1-5
 - Wykonanie - część estetyczna: 1-3
 - Wykonanie - responsywność (w znaczeniu szybkości działania): 1-3
 - Wykorzystane technologie (punkty dodatkowe które mogą zostać przyznane za wykorzystanie niestandardowych lub nowych technologii, w tym: beacons, NFC, przetwarzanie big data, 3D, sztuczną inteligencję, czujniki odległości, narzędzia typu Kinect, Google Cardboard, rozszerzona rzeczywistość): 0-2
- Kapituła Konkursu wyłania laureatów konkursu i przyznaje nagrody.



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji



18. Decyzje Kapituły Konkursu mają charakter ostateczny i nie podlegają zaskarżeniu.
19. Ogłoszenie wyników zostanie opublikowane na platformie www.apki.org
20. Laureaci/laureatki konkursu zostaną powiadomieni mailowo o terminie i sposobie odbioru nagród.
21. Nagrodą w konkursie są wysokiej jakości tablety oraz dodatkowe wsparcie mentorów przy rozwijaniu aplikacji.
22. O podziale nagród decyduje Kapituła Konkursu.
23. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu.
24. Sytuacje nieobjęte niniejszym regulaminem rozstrzyga Organizator Konkursu.
25. Wszelkie informacje dotyczące Konkursu można uzyskać pod numerem telefonu Mentorów platformy apki.org: Jakub Król: 534-077-624 Jakub Syty: 534-077-618 oraz na forum użytkowników platformy apki.org



Ministerstwo
Administracji
i Cyfryzacji



Załącznik 1

Formularz zgłoszeniowy do konkursu

imię	
nazwisko	
nazwa szkoły	
klasa	
jestem uczestnikiem/uczestniczką klubu Lab 3.0	<input type="checkbox"/> TAK <input type="checkbox"/> NIE
imię i nazwisko Edukatora	
zgłaszam projekt	<input type="checkbox"/> INDYWIDUALNIE <input type="checkbox"/> DRUŻYNOWO

1. Oświadczam, że zapoznałem/-am się i akceptuję Regulamin konkursu.
2. Oświadczam, że praca konkursowa jest pracą autorską.
3. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w ramach projektu "Akademia 3.0 - apki.org".
4. Wyrażam zgodę na nieodpłatne upowszechnianie i korzystanie z pracy autorskiej.
5. Wyrażam zgodę na publikowanie mojego wizerunku w celach promocyjnych.

.....
podpis uczestnika/uczestniczki konkursu

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka/wychowanka w konkursie na aplikację społeczną oraz akceptuję zapisy Regulaminu konkursu i niniejszego formularza.

.....
podpis rodzica/opiekuna (w przypadku osób niepełnoletnich)