

REGULAMIN KONKURSU NA LOGO SAMORZĄDU UCZNIOWSKIEGO ZESPOŁU SZKÓŁ W PRZECŁAWIU

I. Organizator konkursu

1. Organizatorem konkursu na opracowanie logo SU jest Samorząd Uczniowski Zespołu Szkół w Przecławiu.

II. Cel i przedmiot konkursu

1. Wyłonienie najlepszego graficznego symbolu (logo) dla Samorządu Uczniowskiego Zespołu Szkół w Przecławiu.
2. Umożliwienie uczniom zaprezentowania swoich pomysłów i umiejętności z zakresu grafiki komputerowej.
3. Rozwijanie pozalekcyjnych, graficznych zainteresowań uczniów.
4. Zachęcenie i motywowanie uczniów do zaangażowania, współpracy oraz działania na rzecz Samorządu Uczniowskiego.
5. Logo wykorzystywane będzie przez Samorząd Uczniowski do celów identyfikacyjnych, reklamowych, korespondencyjnych, promocyjnych, itp.
6. Konkurs trwa od 1.12.2016 r. do 31.12.2016 r.

III. Warunki uczestnictwa w konkursie

1. W konkursie mogą brać udział wszyscy uczniowie naszej szkoły.
2. Projekty konkursowe mogą być realizowane oraz zgłaszane do konkursu indywidualnie – nie przewiduje się możliwości grupowego przygotowania prac.
3. Każdy uczestnik może zgłosić dowolną ilość projektów logo SU.
4. Prace konkursowe należy składać zgodnie z wymaganiami zawartymi w regulaminie.
5. Uczestnik jest zobowiązany przedstawić autorski projekt – prace plagiatowe zostaną unieważnione.
6. Uczestnictwo w konkursie jest jednoznaczne z nieodpłatnym zrzeczeniem się praw autorskich na rzecz Zespołu Szkół w Przecławiu.
7. Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z akceptacją warunków konkursu.

IV. Forma prezentacji pracy konkursowej

1. Projekt znaku graficznego (logo) powinien nadawać się do różnorodnego wykorzystania: reklama, Internet, pisma, ulotki itp.
2. Logo nie powinno być skomplikowane pod względem graficznym i kolorystycznym.
3. Prace należy wykonać korzystając z technik komputerowych. Projekty konkursowe muszą spełniać następujące warunki:
 - W swej treści projekt nie może zawierać elementów obraźliwych.
 - Każdy projekt powinien być przedstawiony w wersji kolorowej.

- Logo winno charakteryzować się następującymi cechami;
 - być czytelne i łatwe do zapamiętania,
 - być łatwo identyfikowane z naszą szkołą
 - wzbudzać pozytywne emocje,
 - składać się: tylko z logotypu (stylizacji literowej), tylko z elementu graficznego będącego symbolem lub też zawierać połączenie obu tych elementów.
- 4. Prace należy przygotować w dowolnym programie graficznym (preferowana grafika wektorowa).
- 5. Logo należy zapisać na dowolnym nośniku i w dowolnej formie z informacją jakim programem zostało wykonane.
- 6. Projekty przyjmowane są przez cały czas trwania konkursu.
- 7. Prace powinny być podpisane „Konkurs na logo SU”, w której uczestnik podaje:
 - imię i nazwisko,
 - klasę.

V. Miejsce i termin składania prac konkursowych

1. Prace należy składać do dnia 31.12.2016 r. do sekretariatu szkoły (wydruk+nośnik informacji)
2. Prace konkursowe, nie spełniające wymagań, o których mowa w regulaminie konkursu, nie będą podlegały ocenie Komisji Konkursowej.
3. Prace dostarczone po terminie nie będą oceniane.
4. Organizator nie zwraca prac tylko nośniki informacji.

VI. Kryteria oceny prac konkursowych

Projekty oceniane będą zgodnie z następującymi kryteriami:

- zgodność projektu z danymi naszej szkoły,
- oryginalność znaku, łatwość zapamiętywania,
- czytelność i funkcjonalność projektu,
- estetyka wykonania projektu.

VII. Ocena prac konkursowych

1. Zwycięskie prace zostaną wybrane przez Komisję Konkursową, w składzie:
 - p. Lidia Jemioło - Proczek
 - p. Zenon Należny
 - p. Beata Mazur
 - p. Aleksandra Wolak
 - p. Ewelina Marszałek
 - przedstawiciele Samorządu Uczniowskiego

VIII. Rozstrzygnięcie konkursu

1. W wyniku postępowania konkursowego Komisja Konkursowa wyłania zwycięzcę konkursu.
2. Dla zwycięzcy przewidziana jest nagroda.
3. Planowana data ogłoszenia wyników to 10.01.2017 r.

4. Wyniki zostaną zamieszczone na stronie szkoły.
5. Samorząd Uczniowski zastrzega sobie prawo do opublikowania na stronie internetowej oraz profilu szkoły imienia, nazwiska oraz informacji na temat autora zwycięskiego projektu logo SU, jak również do opublikowania jego zdjęcia.