

## Regulamin konkursu organizowanego wspólnie przez UMK oraz Vivid Games

1. Na konkurs mogą być zgłaszane projekty zespołów minimum 2 osobowych, złożonych ze studentów obu wydziałów.
2. Na konkurs mogą być również zgłaszane projekty przygotowywane w ramach zajęć *Multimedia*, prowadzonych w Zakładzie Plastyki Intermedialnej na Wydziale Sztuk Pięknych w semestrze zimowym w wymiarze 30h, w ramach zespołów, w których z prowadzącym zajęcia projekt opracowują studenci Wydziału Sztuk Pięknych.
3. Zadaniem studentów jest opracowanie koncepcji gry na urządzenia mobilne lub gry wielopatformowej. Przesłana przez zespół propozycja gry (nazywana dalej "zgłoszeniem") musi zawierać:
  - opis pomysłu i fabuły (od 2 do 3 stron A4)
  - grafiki koncepcyjne
  - opis technologii, w której możliwe jest utworzenie gry; znane ograniczenia i problemy, które będzie trzeba przezwyciężyć
  - wszystkie inne materiały, w tym ewentualnie prototyp, które pomogą w ocenie pomysłu.
4. Studenci mogą przesyłać zgłoszenia do **2 lutego 2018** na adres [jacek@fizyka.umk.pl](mailto:jacek@fizyka.umk.pl) (tytuł listu powinien zawierać słowo „Konkurs”).
5. Zgłoszenia ocenia komisja powołana przez organizatorów konkursu.
  - a. Dziekani obu wydziałów oraz prezes Vivid Games mają prawo do powołania po dwóch przedstawicieli w terminie do 10 stycznia.
  - b. Członkowie mogą być przez nich również odwołani lub zastąpieni.
  - c. Komisja może obradować w niepełnym składzie (minimum trzyosobowym), także jeżeli któraś ze stron nie wskaże swoich przedstawicieli.
6. Komisja przeprowadza rozmowy z wszystkimi zespołami biorącymi udział w konkursie przekazując im swoje uwagi na spotkaniu **9 lutego 2018**.
7. Uczestnicy mają czas do **końca lutego** na wprowadzenie zalecanych zmian i odesłanie poprawionych zgłoszeń.
8. Do **końca marca** komisja wybiera dwa zwycięskie zgłoszenia. Jeżeli komisja nie osiągnie konsensusu w sprawie wyboru projektów, odbywa się głosowanie, w którym każdy członek komisji wskazuje dwa projekty przydzielając jednemu z nich 1, a drugiemu 2 punkty. Zwyciężają projekty, które uzyskają największą liczbę punktów.
9. Nagrodą w konkursie jest realizacja prototypu gry podczas kolejnego konkursu przeprowadzanego w ramach pracowni zespołowej na sekcji "Tworzenie gier" na drugim stopniu kierunku informatyka stosowana na Wydziale Fizyki Astronomii i Informatyki Stosowanej.
10. Prawa majątkowe do projektów pozostają przy ich twórcach (uczelnia, studenci i prowadzący zajęcia). Dobrowolne przekazanie praw w razie wzięcia udziału w kolejnym konkursie będzie regulował odrębny regulamin i umowa zawarta z twórcami projektu.