****

**REGULAMIN KONKURSU NA LOGO**

**MIĘDZYNARODOWEGO PROJEKTU ERASMUS+**

**“Let's meet at our European adventure”**

**§1**

**Przedmiot konkursu**

1.Przedmiotem konkursu jest opracowanie projektu znaku graficznego- logo mającego wziąć udział w konkursie międzynarodowym na logo będące oficjalnym elementem identyfikacji wizualnej projektu Erasmus+ “Let's meet at our European adventure”.

 2.Wybrane logo będzie służyć celom identyfikacyjnym, reprezentacyjnym, informacyjnym oraz

korespondencyjnym. Zastosowanie loga powinno umożliwiać różnorodne wykorzystanie: na plakatach i papierze firmowym, w wydawnictwach, materiałach promocyjnych, w materiałach elektronicznych, prezentacjach, grafice internetowej, w różnych formatach i rozmiarach.

3. Logo powinno odzwierciedlać nowoczesny i innowacyjny charakter projektu oraz jego ważną cechę współpracy międzynarodowej.

4. Znak powinien być zrozumiały zarówno dla Polaków, jak i wszystkich szkół partnerskich.

5.W konkursie biorą udział uczniowie szkół z Hiszpanii oraz Polski.

**§2**

**Zasady konkursu**

1.Konkurs skierowany jest do uczniów Szkoły Podstawowej w Ogrodzieńcu, Polska i szkoły partnerskiej w Gandii, Hiszpania.

2.Warunkiem wzięcia udziału jest stworzenie logo projektu techniką komputerową (graficzny program komputerowy). Projekty konkursowe muszą spełniać następujące warunki:

* praca powinna być wykonana na formacie A4, w dowolnym programie graficznym, zapisana w formacie JPG.
* jeden uczestnik Konkursu składa jeden projekt loga. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest dostarczenie pracy konkursowe zgodnej z wymaganiami oraz w terminie, określonymi w Regulaminie.
* prace konkursowe należy przesłać na adres koordynatora projektu erasmus123.partners@gmail.com w terminie do **12 listopada 2021 roku.**
* projekty nie mogą naruszać dobrych obyczajów, powszechnie obowiązującego prawa, praw osób trzecich.

 3. W Konkursie nie mogą brać udziału projekty, które w całości lub w części były zgłaszane na inny konkurs, otrzymały nagrodę lub były publikowane w jakiejkolwiek postaci.

**§3**

**Ocena prac konkursowych**

1. Jury konkursu dokona oceny prac konkursowych z uwzględnieniem następujących kryteriów:

 a) zgodność z regulaminem,

 b) innowacyjność i oryginalność projektu,

 c) czytelność i funkcjonalność zaproponowanych rozwiązań,

 d) walory kompozycyjne i kolorystyczne.

2. W wyniku konkursu przeprowadzonego w każdej szkole partnerskiej zostaną wyłonione 3 najlepsze prace. Autorzy najlepszych prac otrzymają nagrody rzeczowe.

3. Trzy najlepsze prace konkursowe wezmą udział w finale konkursu, który będzie przeprowadzony internetowo, prace zostaną umieszczone na platformie Twin Space i zostanie podany link do głosowania.

4. Głosować mogą uczniowie szkół partnerskich.

5. Wyniki konkursu zostaną opublikowane na stronie internetowej szkoły i platformie eTwinnig.

 6. Zwycięska praca zostanie oficjalnym logo projektu Erasmus+ „Let`s meet at our European adventure” i będzie stosowana przez kraje partnerskie w czasie realizacji tego projektu.

**§4**

**Postanowienia końcowe**

1. Autor zwycięskiej pracy, przystępując do konkursu, wyraża zgodę na nieodpłatne przeniesienie na Organizatora konkursu całości praw majątkowych do projektu znaku graficznego logo i jego zastosowań. Przekazanie prac do udziału w konkursie traktowane jest jako równoczesne oświadczenie, że projekt nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich.

2. Z chwilą ogłoszenia wyników konkursu na Organizatora przechodzą autorskie prawa majątkowe do zwycięskiej pracy, w tym do:

 a) utrwalania w jakiejkolwiek formie na jakimkolwiek nośniku,

 b) zwielokrotnienia jakąkolwiek techniką w tym: techniką drukarską, techniką cyfrową,

 techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do

 tej formy zapisu.

3. Po rozwiązaniu konkursu zgłoszone prace pozostają u Organizatora.

 4. We wszystkich kwestiach spornych decyduje Jury Konkursu.

5. Uczestnictwo w konkursie jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.