

Regulamin konkursu „Projekt graficzny dla superkomputera Prometheus”

§ 1

Przepisy ogólne

1. Organizatorem Konkursu „Projekt graficzny dla superkomputera Prometheus” (zwanego dalej: Konkursem) jest Akademickie Centrum Komputerowe Cyfronet AGH, zwane dalej Organizatorem.
2. Współorganizatorem Konkursu oraz fundatorem nagrody i realizacji zwycięskiego projektu grafiki jest firma HP Polska.
3. Konkurs ma na celu wyłonienie, spośród nadesłanych propozycji, najlepszej grafiki na front obudowy superkomputera Prometheus, znajdującego się w hali komputerowej ACK Cyfronet AGH w Krakowie, przy ul. Nawojki 11a.
4. Wskazówką dla projektantów mogą być następujące cechy charakterystyczne i zastosowanie Prometheusa:
 - a) jego zadaniem będzie wspieranie w badaniach polskich naukowców różnych dziedzin,
 - b) komputer posiada potężną moc obliczeniową (1,7 Petaflopsów),
 - c) maszyna składa się z ponad 1 700 serwerów i będzie posiadać ponad 41 000 rdzeni obliczeniowych,
 - d) będzie komputerem najszybszym w Polsce oraz jednym z najszybszych na świecie,
 - e) odpowiada liczbie ponad 40 000 komputerów klasy PC,
 - f) maszyna jest ekologiczna i chłodzona wodą,
 - g) więcej informacji można znaleźć na stronie: http://www.cyfronet.krakow.pl/aktualnosci/14786,3, komunikat,prometheus_będzie_najszybszy_w_polsce.html.
5. Zwycięzca Konkursu zobowiązany jest do przygotowania pliku do druku według wytycznych Organizatora w terminie 10 dni roboczych od daty ogłoszenia wyników Konkursu.

§ 2

Zasady uczestnictwa i terminarz

1. Konkurs ma charakter otwarty i mogą w nim brać udział osoby pełnoletnie z Polski lub obcokrajowcy, a także zespoły autorskie. W odniesieniu do prac zespołowych warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest jednoznaczne wskazanie reprezentanta zespołu, upoważnionego do występowania w imieniu jego członków.
2. Jedna osoba lub zespół może zgłosić do Konkursu jeden projekt.
3. Zgłoszenie projektu jest bezpłatne.
4. Projekty powinny być przedłożone na papierze lub folii (dwa arkusze) w formacie A3 oraz w formie elektronicznej w jednym z następujących formatów graficznych: TIFF/JPEG/GIF/PNG/PDF o minimalnym rozmiarze 2000 x 3000 pikseli.
5. Projekt powinien składać się z dwóch części:
 - a) Arkusz nr 1: projekt właściwy, przygotowany w odpowiedniej skali.
 - b) Arkusz nr 2: wizualizacja projektu (obraz w kolorze przedstawiający, jak projekt będzie wyglądał na obudowie komputera).
6. Do projektu należy załączyć *Kartę zgłoszenia* (załącznik nr 1).
7. Wypełnioną kartę zgłoszenia należy dostarczyć razem z projektem.
8. Na kopercie należy umieścić nagłówek „Projekt graficzny dla superkomputera Prometheus”.
9. Konkurs jest prowadzony w języku polskim. Zgłoszenia przyjmowane są w języku polskim.

10. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb Konkursu oraz, w przypadku wygranej, na podanie imienia i nazwiska autora/ autorów do wiadomości publicznej.
11. Prace konkursowe wraz z dokładnie i czytelnie wypełnioną *Kartą zgłoszenia* (załącznik nr 1) należy dostarczyć listownie, kurierem lub osobiście do dnia 20 lutego 2015 r. pod adres: Akademickie Centrum Komputerowe Cyfronet AGH, ul. Nawojki 11, 30-950 Kraków 23, P.O. Box 386.
12. Organizator nie odpowiada za uszkodzenia projektów zgłaszanych na Konkurs powstałe podczas doręczania przez pocztę lub kuriera.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za prawidłowość i terminowość doręczenia przez pocztę lub kuriera listów i innych przesyłek wysyłanych w imieniu Organizatora lub przez/do Organizatora w związku z Konkursem.
14. Zgłoszonym do Konkursu projektom zostaną nadane numery zgodnie z kolejnością ich wpływu.
15. Zgłoszone prace konkursowe nie będą odsyłane uczestnikom.
16. Jury Konkursu będzie obradować w składzie: JM Rektor AGH prof. Tadeusz Słomka, Dyrektor Cyfronetu prof. Kazimierz Wiatr, Dyrektor Zarządzający HP Polska Paweł Czajkowski, Bartosz Dembiński, prof. Jacek Kitowski, Agnieszka Szymańska, Marek Magryś, Mateusz Gustaw, Paulina Mazur.
17. Rozstrzygnięcie Konkursu odbędzie się w trzech etapach. W etapie pierwszym projekty zostaną ocenione przez Jury pod kątem walorów artystycznych.
18. Każdy z członków Jury, w głosowaniu, przyzna 1-5 punktów każdej zgłoszonej do Konkursu pracy. Do drugiego etapu Konkursu przejdą trzy prace, które otrzymają łącznie największą liczbę punktów.
19. Decyzje Jury są ostateczne i niepodważalne. Od werdyktu Jury nie przysługuje odwołanie.
20. W drugim etapie Konkursu projekty zostaną ocenione w internetowym głosowaniu za pośrednictwem oficjalnego profilu AGH na Facebooku. Głosowanie będzie odbywać się na stronie www.facebook.com/AGH.Krakow. Za zwycięzcę drugiego etapu Konkursu uznany zostanie autor projektu, który w głosowaniu internautów otrzyma największą liczbę głosów. Zwycięski projekt otrzyma 15 punktów, zaś miejsca drugie i trzecie odpowiednio 10 i 5 punktów.
21. W trzecim etapie Konkursu trzy ocenione przez internautów prace (z odpowiednimi wagami punktowymi) ponownie trafią pod obrady Jury. Każdy z jurorów – podobnie jak w pierwszym etapie – przyzna 1-5 punktów każdej z finałowych prac.
22. O ostatecznym wyniku Konkursu zadecyduje suma punktów etapu drugiego i trzeciego.
23. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone na stronach internetowych Akademickiego Centrum Komputerowego Cyfronet AGH oraz Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie.
24. Laureaci Konkursu zostaną dodatkowo poinformowani o wynikach pocztą elektroniczną.
25. Organizator zastrzega sobie prawo do skontaktowania się na każdym z etapów z wybranymi Uczestnikami drogą e-mailową lub telefoniczną.

§ 3

Nagroda

1. W Konkursie przyznana zostanie jedna główna nagroda pieniężna w wysokości 5 tys. zł.
2. Nagroda pieniężna zostanie przyznana projektowi wybranemu zgodnie z wytycznymi wskazanymi w § 2.
3. Nagroda zostanie wydana zwycięzcy zgodnie z obowiązującymi przepisami podatkowymi.

§ 4

Postanowienia dotyczące przeniesienia własności projektu oraz autorskich praw majątkowych do wybranej pracy konkursowej

1. Uczestnicy biorący udział w Konkursie muszą być twórcami pracy.
2. Uczestnik, zgłaszając pracę na Konkurs, jest zobowiązany do złożenia pisemnego oświadczenia o posiadaniu wyłącznych autorskich praw majątkowych do pracy, o których mowa w *Karcie zgłoszenia* (załącznik nr 1).
3. Z laureatem nagrodzonej pracy Organizator podpisze umowę o przeniesieniu własności projektu oraz o przejściu autorskich praw majątkowych do projektu. Przyznana nagroda stanowi wynagrodzenie za przeniesienie własności i nabycie autorskich praw majątkowych do projektu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do unieważnienia Konkursu na każdym jego etapie, a w szczególności w przypadku:
 - a) gdy nie wpłynie żadna praca konkursowa,
 - b) gdy żadna z dostarczonych prac konkursowych nie spełni warunków regulaminu,
 - c) niezadawalającego poziomu artystycznego prac konkursowych.

§ 5

Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na nieodpłatną publikację projektów w mediach.
3. Prace przechodzą na własność Organizatorów i nie będą odsyłane Uczestnikom Konkursu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w terminach podanych w regulaminie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do umieszczenia na projekcie logotypu ACK Cyfronet AGH w sposób nienaruszający integralności projektu.
6. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do korekty zwycięskiego projektu, po udzieleniu pisemnej zgody przez autora, w celu ostatecznego przystosowania go do realizacji.
7. Koszty przygotowania oraz złożenia pracy konkursowej ponosi wyłącznie Uczestnik Konkursu.
8. Uczestnik Konkursu nie ponosi kosztów realizacji zwycięskiego projektu graficznego.
9. Harmonogram Konkursu stanowi załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.
10. Schemat Prometeusa oraz jego wizualizacja stanowią załącznik nr 3 do niniejszego Regulaminu.

Kontakt:

mail: grafika.prometheus@cyfronet.pl

tel. (12) 632 33 55 wew. 314