**Regulamin Konkursu „Ambasador Szkolnej Wynalazczości 2020”**

**§1**

Niniejszy regulamin określa zasady przeprowadzenia VII edycji Konkursu **AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2020**, zwanego dalej Konkursem.

**§2**

**ORGANIZATOR I WSPÓŁPRACA**

1. Organizatorem Konkursu jest **Urząd Patentowy RP**.
2. Współorganizatorami Konkursu są: **Polska Akademia Dzieci** i **Narodowe Muzeum Techniki.**
3. Organizacjami wspierającymi Konkurs są**: Polskie Towarzystwo Badania Gier** i **Światowa Organizacja Własności Intelektualnej.**
4. Partnerem merytorycznym jest **Fundacja KOLOROWO.**
5. Patronat nad Konkursem obejmuje **Centrum Nauki Kopernik** oraz **Stowarzyszenie „Wspólnota Polska” – Dom Polonii im. Andrzeja Stelmachowskiego**
6. Patronat medialny nad Konkursem obejmują: **TVP ABC, Wydawnictwo „Kosmos dla dziewczynek”, Wydawnictwo „Dobra szkoła”.**
7. Informacje o Konkursie dostępne są na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP: <https://uprp.gov.pl/pl/ambasador-szkolnej-wynalazczo%C5%9Bc> lub pod numerem tel. +48 22 579 04 50.

**§3**

**CEL KONKURSU**

Celem Konkursu jest:

1. Wyłonienie najciekawszych projektów wynalazków lub innych rozwiązań technicznych oraz gier planszowych lub komputerowych nawiązujących do tematyki wynalazczości.
2. Szerzenie wiedzy o polskich wynalazcach, promocję własności intelektualnej, w tym przemysłowej
w Polsce i na świecie.
3. Rozwój umiejętności kreatywnego myślenia oraz nauki współpracy w grupie.
4. Zachęcenie dyrekcji szkół podstawowych oraz polonijnych placówek szkolnych za granicą do wspierania
i rozwijania w uczniach postaw wynalazczych (umiejętności dostrzegania problemów, zidentyfikowania ich
i zaproponowania nowych rozwiązań w dowolnie wybranym obszarze tematycznym, np. dotyczących ulepszenia funkcjonalności codziennych czynności, ekologii, działalności edukacyjnej itp.) niezbędnych do projektowania w przyszłości innowacyjnych rozwiązań.
5. Rozwój umiejętności wykorzystywania technologii informacyjnej.
6. Kształtowanie umiejętności autoprezentacji.

**§4**

**JURY KONKURSU**

1. W skład 6-osobowego **Jury pierwszego etapu** Konkursu wchodzą:
2. 3 osoby wskazane przez Prezesa Urzędu Patentowego RP,
3. 1 osoba wskazana przez Prezesa Polskiej Akademii Dzieci,
4. 1 osoba wskazana przez Stowarzyszenie Wspólnota Polska,
5. 1 osoba wskazana przez przedstawiciela Polskiego Towarzystwa Badania Gier.
6. W skład 4-osobowego **Jury drugiego etapu** Konkursu wchodząosoby wskazaneprzez Organizatora.
7. Przewodniczących Jury powołuje Organizator.

**§5**

**WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE**

1. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest spełnienie wymagania formalnego, tj. przesłanie wypełnionych formularzy. Stosowne formularze są dostępne jako załączniki na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP: <https://uprp.gov.pl/pl/ambasador-szkolnej-wynalazczo%C5%9Bci/materialy-do-pobrania> (ścieżka dostępu: **strona główna UPRP/ Aktualności/ Konkursy/ Kafel: Ambasador Szkolnej Wynalazczości**/ **Materiały do pobrania)**
2. Przesłanie materiału filmowego dotyczącego zgłaszanego projektu, nie dłuższego niż 5 minut.
3. Wytyczne do przygotowania materiału filmowego zawarte są w  **§ 8 ust. 1.**
4. Sposoby przesyłania materiału filmowego omówione są w **§ 6.**
5. W przypadku kategorii konkursowej GRY PLANSZOWE lub KOMPUTEROWE, konieczne jest przesłanie również projektu gry komputerowej jako kolejnego załącznika.
6. Rodzic/opiekun prawny dziecka (w przypadku zgłoszenia indywidualnego) lub opiekun projektu
(w przypadku zgłoszenia drużyny) zobowiązany jest pobrać, wypełnić i przesłać na adres mailowy: Joanna.Rapita@uprp.gov.pl stosowne załączniki, wskazane w zakładce „Materiały do pobrania”.
7. Potwierdzenie zgłoszenia do Konkursu zostanie przesłane na adres mailowy osoby zgłaszającej projekt.
8. Zgłoszenie do Konkursu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych
na potrzeby Konkursu przez jego Organizatora.

**§6**

**ETAPY KONKURSU**

1. Pierwszy etap Konkursu zakłada przesłanie do dnia 15 października 2020 r.:
2. niezbędnych formularzy,
3. materiału filmowego o którym mowa w § 5 ust. 2.
4. projektu gry komputerowej

wybierając jedną z opcji:

* + 1. Przesyłając na adres mailowy, o którym mowa w § 5 ust. 6.
		2. Przesyłając na nośniku elektronicznym (płyta DVD, pendrive) na adres Organizatora wskazany
		w § 9 ust. 1 (decyduje data stempla pocztowego).
1. Drugi etap Konkursu zakłada ogłoszenie na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP do dnia 26 października 2020 roku listy laureatów Konkursu.
2. Laureaci, o których mowa w § 6 ust. 2. są zobowiązani do nadesłania zakwalifikowanych projektów na adres Urzędu Patentowego RP do dnia **6 listopada 2020 r.** Informacje dotyczące wysyłania prac zawarte są w § 9.
3. W dniu **6 grudnia 2020 r.** odbędzie się uroczysta Gala rozdania nagród Konkursu AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2020, towarzysząca finałowi Konkursów organizowanych przez Urząd Patentowy RP
na prace naukowe, plakaty, filmy oraz informacje medialne.

**§7**

**ZASADY KONKURSU**

1. Konkurs skierowany jest do uczniów polskich szkół podstawowych oraz polonijnych placówek szkolnych
za granicą.
2. Konkurs przeprowadzony zostanie w dwóch kategoriach wiekowych:
3. Pierwsza kategoria: uczniowie w wieku: 7 – 10 lat.
4. Druga kategoria: uczniowie w wieku: 11 – 15 lat.
5. Do Konkursu uczniowie mogą przystąpić indywidualnie lub w 2-6 osobowych drużynach w danej kategorii wiekowej.
6. Zadanie konkursowe polega na zaprojektowaniu, wykonaniu i zgłoszeniu projektu lub kilku projektów, indywidualnie bądź drużynowo w dwóch kategoriach konkursowych.
7. **WYNALAZKI** lub inne **ROZWIĄZANIA TECHNICZNE** (w tym ulepszenia już istniejących narzędzi, przedmiotów codziennego użytku np.: ołówka, grzebienia, itp., spełniających wymogi funkcjonalności i przedstawionych w formie wykonanego ręcznie prototypu);
8. **GRY PLANSZOWE** lub **KOMPUTEROWE** (np. z zastosowaniem Kodu Game LAB, Scratch MIT
lub dowolnego innego bezpłatnego programu, uruchamianego w systemie Windows z typową przeglądarką internetową: Chrome i Firefox).
9. Gry planszowe lub komputerowe swoją tematyką mają nawiązywać **WYŁĄCZNIE** do promocji wynalazczości lub samych wynalazców.
10. Zasady gier planszowych, nie mogą ograniczać się wyłącznie do tego, że gracze przesuwają swoje pionki
o taką liczbę pól, jaką wyrzucą kostką (typu „chińczyk). Takie gry planszowe będą dyskwalifikowane.
11. Spośród projektów zakwalifikowanych do drugiego etapu, w każdej z kategorii wiekowej, wybranych zostanie po:
12. 8 projektów wynalazków/innych rozwiązań technicznych
13. 8 gier planszowych/komputerowych
14. Lista uczestników zakwalifikowanych do drugiego etapu Konkursu zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP.
15. Organizatorowi przysługuje prawo do wyróżnienia projektów o wyjątkowej wartości merytorycznej będących poza listą 16 wybranych i nagrodzonych prac, o których mowa **w § 7 ust. 7**.
16. Szkoły podstawowe/polonijne placówki szkolne za granicą, których projekty zostaną zakwalifikowane
do drugiego etapu, dostaną DYPLOMY AMBASAD SZKOLNYCH WYNALAZCÓW.
17. Opiekunowie projektów, którzy wykażą się szczególnym zaangażowaniem otrzymają pamiątkowe DYPLOMY.
18. Autorzy zakwalifikowanych do drugiego etapu wynalazków lub innych rozwiązań technicznych otrzymają **Mini Patenty Urzędu Patentowego RP.** Mini Patenty Urzędu Patentowego RP stanowią rodzaj wyróżnienia stworzonego wyłącznie na potrzeby Konkursu i nie posiadają mocy prawnej.
19. Autorzy zakwalifikowanych do drugiego etapu gier planszowych i komputerowych otrzymają **Certyfikat**

 **Jakości Polskiego Towarzystwa Badania Gier.**

1. Spośród projektów zakwalifikowanych do drugiego etapu w każdej z kategorii wiekowej wybrane zostaną:

a) po 1 zwycięskim wynalazku lub innym rozwiązaniu technicznym oraz po 1 zwycięskiej grze planszowej lub komputerowej, których autorzy otrzymają **nagrodę Urzędu Patentowego RP** w wysokości **500 zł brutto** oraz tytuły **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALAZCZOŚCI 2020**,

b) 1 wynalazek lub inne rozwiązanie techniczne, które zostanie wyróżnione **statuetką Światowej Organizacji Własności Intelektualnej** **WIPO Schoolchildren's Trophy**,

1. Jury Konkursu zastrzega sobie prawo do niewyłonienia Zwycięzcy w powyższych kategoriach.
2. Rodzic/opiekun prawny dziecka (w przypadku zgłoszenia indywidualnego) lub opiekun projektu
(w przypadku zgłoszenia drużyny) zwycięskiego projektu jest zobowiązany do dostarczenia danych niezbędnych do dokonania wpłaty przez Organizatora Konkursu, tj. imię i nazwisko, adres, numer PESEL, numer rachunku bankowego.
3. Rodzic/opiekun prawny dziecka (w przypadku zgłoszenia indywidualnego) lub opiekun projektu
(w przypadku zgłoszenia drużyny) zwycięskiego projektu zobowiązuje się przekazać dane, o których mowa w ust. 16), w formie pisemnej (pod pismem z danymi należy złożyć czytelny/-e podpis/-y),
4. Nagroda pieniężna zostanie przekazana na wskazany rachunek bankowy.
5. W przypadku drużyny, Organizator Konkurs nie odpowiada za podział nagrody pieniężnej między jego członków.
6. Zgłaszający projekt powinien rozważyć zasadność niezwłocznego zgłoszenia nadesłanego na Konkurs projektu w Urzędzie Patentowym RP w celu zapewnienia sobie prawa do patentu na wynalazek, prawa ochronnego na wzór użytkowy lub prawa z rejestracji wzoru przemysłowego.
7. Autorzy projektów zakwalifikowanychdo drugiego etapu Konkursu, zostaną zawiadomieni o miejscu
i terminie wręczenia nagrody mailowo lub telefonicznie.
8. Lista Laureatów oraz AMBASAD SZKOLNYCH WYNALAZCÓW Konkursu zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP.

**§8**

**KRYTERIA OCENY**

1. **Przesłany materiał filmowy powinien zawierać:**
2. prezentację uczestników projektów,
3. cel powstania (dlaczego został wymyślony, jaki miał problem rozwiązać),
4. źródło inspiracji do stworzenia danego projektu,
5. krótki opis procesu tworzenia projektów,
6. zalety i wady stworzonego projektu,
7. przeznaczenie: wpływ na życie użytkownika/społeczeństwo/środowisko: w czym pomaga? co ułatwia? jaki problem rozwiązuje? do czego służy? dla kogo przeznaczony?
8. informację o napotkanych trudnościach podczas projektowania wynalazku, rozwiązania technicznego, gry planszowej lub komputerowej,
9. element nowatorski: na czym polega ulepszenie, co w projekcie jest nowego?
10. efekt końcowy stworzonego projektu,
11. wykaz załączników: (rysunki, szkice, zdjęcia, nagrania itp.)
12. **Przy wyborze najlepszych projektów Jury będzie oceniać w szczególności:**
13. oryginalność pomysłu,
14. element nowatorski (związek z wynalazczością),
15. zawarty stopień skomplikowania, w tym regrywalność (w przypadku gier),
16. jakość i estetykę wykonania,
17. powszechną użyteczność wynalazku/rozwiązania technicznego,
18. osobisty wkład uczestników w powstanie projektu (samodzielność),
19. w przypadku gier planszowych i komputerowych, pod uwagę brana będzie również nieschematyczna, oryginalna koncepcja gry, jej założenia (np. interakcje między graczami, zmienność poziomu trudności gry) oraz zgodność z tematem Konkursu.

**§ 9**

**PRZESYŁANIE I ODBIÓR PRAC KONKURSOWYCH ZAKWALIFIKOWANYCH DO DRUGIEGO ETAPU**

1. Projekty konkursowe w postaci: modeli, prototypów, gier planszowych zakwalifikowane do drugiego etapu Konkursu, należy przesyłać na adres:

**Urząd Patentowy RP**

**Departament Promocji i Wpierania Innowacyjności
al. Niepodległości 188/192, 00-950 Warszawa**

**z dopiskiem AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2020**

1. W wyjątkowych przypadkach projekty zakwalifikowane do drugiego etapu Konkursu, które trudno będzie przesłać pocztą tradycyjną, będą mogły być dostarczone osobiście w terminie ustalonym wspólnie
z Organizatorem.
2. Przesyłka zawierająca projekt konkursowy powinna być opisana poprzez wskazanie:
* imienia i nazwiska oraz adresu nadawcy,
* kategorii konkursowej: wynalazek/inne rozwiązanie techniczne lub gra planszowa /komputerowa
* nazwy projektu.
1. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zaginięcie, zniszczenie lub zabrudzenie prac konkursowych nadesłanych drogą pocztową.

**§10**

**GALA FINAŁOWA I PRZYZNANIE NAGRÓD**

1. Uroczyste ogłoszenie zwycięzców i wręczenie nagród odbędzie się podczas Gali finałowej
towarzyszącej finałowi Konkursów organizowanych przez Urząd Patentowy RP na prace naukowe, plakaty, filmy oraz informacje medialne w dniu 6 grudnia 2020 roku.
2. Uroczystej Gali towarzyszyć będzie wystawa projektów zakwalifikowanych do drugiego etapu Konkursu.

**§11**

**POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Obsługę administracyjną Konkursu zapewnia Urząd Patentowy RP;
2. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie;
3. Zmiany regulaminu obowiązują od czasu opublikowania go na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP;
4. Opiekunowie, wysyłając zgłoszenie, wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych uczestników Konkursu, w tym ich wizerunku, w celach promujących własność przemysłową i informacyjnych;
5. Przekazane dane osobowe będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia
10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (t.j. Dz. U. z 2019 r., poz.1781) oraz rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46 WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych);
6. Biorąc udział w Konkursie, uczestnik potwierdza, że wyraża zgodę na wszystkie zasady Konkursu zawarte w niniejszym Regulaminie.

**Koordynatorzy Konkursu:**

1. Agnieszka Marczak, e-mail: **Agnieszka.Marczak@uprp.gov.pl**
2. Agata Juskowiak, e-mail: **Agata.Juskowiak@uprp.gov.pl**
3. Małgorzata Zielińska, e-mail:**Małgorzata.Zielinska2@uprp.gov.pl**

**Załączniki:**

Załącznik nr 1 Formularz rejestracyjny

Załącznik nr 2 Formularz zgłoszenia wynalazku /rozwiązania technicznego

Załącznik nr 3 Formularz zgłoszenia gry planszowej lub gry komputerowej

Załącznik nr 4 Oświadczenia opiekuna projektu

Załącznik nr 5 Oświadczenia rodzica lub opiekuna prawnego