REGULAMIN KONKURSU NA OPRACOWANIE PROJEKTU ZNAKU OBCHODÓW 20-LECIA WYDZIAŁU GRAFIKI ASP W GDAŃSKU

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Konkurs na opracowanie znaku obchodów 20-lecia Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku (dalej: „Konkurs") organizowany jest przez Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku (dalej: „Organizator Konkursu").
2. Konkurs skierowany jest wyłącznie do studentek i studentów wybranych pracowni dyplomowych Wydziału Grafiki na Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.
3. Przedmiotem Konkursu jest wykonanie projektu znaku Dwudziestolecia składającego się z sygnetu oraz logotypu „20 lat Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku" wraz z materiałami dodatkowymi (wymienionymi w punkcie § 2 ust. 3).
4. Wybrany projekt po wprowadzeniu ewentualnych koniecznych zmian będzie wykorzystany w trakcie obchodów Dwudziestolecia Wydziału .
5. Niniejszy regulamin określa zasady i tryb uczestnictwa w Konkursie.

§ 2. Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikiem Konkursu jest student/ studentka realizujący/a zadanie semestralne w jednej z zaproszonych pracowni dyplomowych Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku .
2. Warunkiem udziału w Konkursie jest terminowe uczestnictwo w procesie projektowym, przechodzenie przez kolejne etapy konsultacji oraz przekazanie kompletnego pakietu projektów do oceny Jury do **6 listopada 2026 r., godz. 23:59** .
3. Do oceny należy przedstawić PDF wielostronicowy zawierający:
   - logo składające się z sygnetu i logotypu „20 lat Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku",
   - plakat promocyjny ilustrujący zastosowanie znaku (przykład key visualu obchodów), format A1, pion (treść plakatu: „Spotkanie z okazji 20-lecia Wydziału Grafiki. Dom Angielski, 18 lutego 2027, godzina 18"),
   - trzy przeformatowania plakatu na internetowe grafiki promocyjne: post instagramowy, story instagramowe, wydarzenie na facebooka.

   Dodatkowe elementy mogą być dołączone do prezentacji jako dodatkowa ilustracja działania znaku lub visualu, ale nie będą oceniane.

   Należy zwrócić szczególną uwagę na sygnet, który powinien móc funkcjonować niezależnie od pozostałych elementów projektu.
4. PDF należy wgrać na dysk google udostępniony prowadzącym pracownie przez Sekretarza Konkursu.
5. PDF musi być nazwany kodem składającym się z 6 liter i/lub cyfr. Informację, który kod oznacza którego uczestnika, Prowadzący Pracownię przekazuje do Sekretarza Konkursu. Projekt zostanie odkodowany dopiero po wyborze zwycięskiego projektu. PDF nie może zawierać żadnych dodatkowych informacji umożliwiających zidentyfikowanie autorstwa projektu.
6. Prace zgłoszone po terminie określonym w § 2 ust. 2 nie będą oceniane przez Jury Konkursowe.

§ 3. Ocena prac i jury

1. Prace oceniane będą przez Jury Konkursowe powołane przez Dziekana Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku. Jury składa się z pracowników dydaktycznych Wydziału. Dodatkowo

Dziekan powołuje Sekretarza Konkursu, który zajmuje się organizacją przekazania plików, ale nie bierze udziału w głosowaniu. Przy ocenie prac, Jury uwzględnia w szczególności walory artystyczne projektu, jego zgodność z tematyką obchodów oraz możliwość praktycznego wykorzystania znaku.

2. Jury konkursu spotyka się i obraduje stacjonarnie.
3. Wyniki zostaną ogłoszone do **..... 2026 r.**

§ 4. Nagrody

1. Organizator przewiduje przyznanie jednej nagrody głównej w wysokości **2000 zł** oraz wdrożenie wybranego projektu, który zostanie wykorzystany podczas obchodów Dwudziestolecia Wydziału Grafiki.
2. Informacja o rozstrzygnięciu Konkursu zostanie przekazana mailowo Laureatowi/Laureatce oraz Prowadzącym Pracownie biorące udział w Konkursie.
3. Organizator może zobowiązać Laureata/Laureatkę do wprowadzenia niezbędnych zmian w zwycięskim projekcie, w szczególności w zakresie typografii, kolorystyki oraz przygotowania znaku do wykorzystania podczas obchodów. Zmiany wykonuje Laureat/Laureatka po konsultacji z Prowadzącym Pracownię lub inną osobą wyznaczoną przez Dziekana, w terminie wskazanym przez Organizatora, nie krótszym niż 7 dni od przekazania uwag.
4. Nagrody podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa. Organizator, jako płatnik podatku dochodowego od osób fizycznych, pobierze i odprowadzi należny podatek, jeżeli obowiązek taki wynika z przepisów prawa.
5. Warunkiem wypłaty nagrody finansowej jest uprzednie wykonanie zmian, o których mowa w ust. 3, jeżeli Organizator zażąda ich wprowadzenia, przekazanie Organizatorowi ostatecznej wersji projektu wraz z edytowalnymi plikami źródłowymi oraz zawarcie z Organizatorem pisemnej umowy o przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych do nagrodzonego projektu na polach eksploatacji wskazanych w odrębnej umowie, z zastrzeżeniem § 6.
6. Nagroda finansowa zostanie wypłacona w terminie 14 dni od dnia spełnienia warunków określonych w ust. 5, na rachunek bankowy wskazany przez Laureata/Laureatkę.

§ 5. Dane osobowe (RODO)

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora Konkursu oraz Akademię Sztuk Pięknych w Gdańsku.
2. Organizator Konkursu oraz Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku oświadczają, że każde z nich występuje we wzajemnych relacjach jako odrębny administrator danych osobowych, odpowiadający za zgodność przetwarzania z przepisami o ochronie danych osobowych.
3. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia laureatów oraz promocji wyników Konkursu.

§ 6. Prawa autorskie

1. Celem Konkursu jest wyłonienie najlepszych projektów oraz nabycie przez Organizatora autorskich praw majątkowych do nagrodzonego projektu w celu jego realizacji i wdrożenia podczas obchodów 20-lecia Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku.
2. Z chwilą wypłaty nagrody pieniężnej, po zawarciu umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych, Organizator nabywa prawa majątkowe do projektu na polach eksploatacji wskazanych w umowie, wraz z prawem do dalszego przeniesienia nabytych autorskich

praw majątkowych oraz prawa do wykonywania i zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych.

3. Warunkiem wypłaty nagrody jest podpisanie umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe.

§ 7. Odwołania

1. Decyzja Jury Konkursu w przedmiocie wyboru nagrodzonej pracy jest ostateczna.
2. Praca konkursowa sprzeczna z Regulaminem lub taka, co do której Organizator lub Jury poweźmie uzasadnione wątpliwości co do naruszenia praw osób trzecich (w szczególności praw autorskich lub dóbr osobistych), podlega odrzuceniu.
3. Na decyzje Jury Konkursu oraz Organizatora dotyczące oceny merytorycznej projektów lub odrzucenia prac nie przysługuje odwołanie.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia i obowiązuje do dnia zakończenia Konkursu oraz wykonania wszelkich zobowiązań.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Kontakt w sprawach organizacyjnych odbywa się za pośrednictwem dziekanatu Wydziału Grafiki ASP w Gdańsku.