

# **Regulamin konkursu dla projektantów realizowanego w ramach Dni Projektu i Technologii WARSZTAT 2017**

## **I. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w konkursie realizowanego w ramach Dni Projektu i Technologii WARSZTAT (dalej w regulaminie: Konkurs) organizowanego w ramach Dni Projektu i Technologii WARSZTAT 2017
2. Organizatorem konkursu jest Fabryka Rzeczy Ładnych „Neo-Spiro” G.M. Stęplik Sp. J., ul. Gminna 40a, 42-221 Częstochowa.
3. Udział w Konkursie jest bezpłatny
4. Celem Konkursu jest wyłonienie i promocja projektantów, których prace nie są dostępne w ogólnie rozumianej sprzedaży, a których prace charakteryzują się przede wszystkim:
  - wysokim poziomem artystycznym i merytorycznym;
  - potencjałem wdrożeniowym;
  - niekonwencjonalnym potraktowaniem tematu;
  - oryginalnością i innowacyjnością w proponowanym rozwiązaniu;
  - zgodnością pomiędzy założonym celem (opisanym w formularzu), drogą do jego realizacji i efektem końcowym;
  - formą, która odpowiada założeniom projektu, spełniając przy tym aspekty estetyczne.

## **II. UCZESTNICZY KONKURSU**

1. Do Konkursu mogą przystąpić osoby fizyczne (w tym nieformalne grupy projektowe), w szczególności studenci i absolwenci kierunków projektowych i artystycznych, oraz grupy formalne i studia projektowe.
2. Uczestnicy Konkursu (w tym wszyscy członkowie nieformalnych grup projektowych) nie mogą być autorem lub współautorem, żadnego z produktów, projektów dostępnych na rynku zarówno polskim i zagranicznym lub/i ich projekt lub produkt nie może być w trakcie wdrażania do produkcji lub na rynek polski i zagraniczny.
3. O ostatecznym zakwalifikowaniu Uczestników (w tym nieformalnych grup projektowych) decyduje Organizator.

## **III. WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE**

1. Warunkiem udziału w Konkursie jest:
  - a. wypełnienie dla każdego zgłaszanego projektu formularza udostępnionego na stronie warsztat.neo-spiro.pl w zakładce „formularz zgłoszeniowy” poprzez podanie następujących informacji:
    - danych osobowych i kontaktowych;
    - opisu zgłaszanego projektu
    - materiałów graficznych (1 plik, max. 10 MB).
  - b. wyrażenie zgody na przedstawienie projektu na stronach internetowych konkursu oraz na wystawie pokonkursowej;

c. wyrażenie zgody na nieodpłatne udzielenie licencji, o której mowa w punkcie IX Regulaminu;

#### **IV. WARUNKI SPEŁNIANE PRZEZ PROJEKT**

1. Termin nadsyłania zgłoszeń mija 11.11.2017 o godz. 23:59 czasu właściwego dla siedziby Organizatora.
2. Zgłoszenia dokonane po terminie, a także zgłoszenia niespełniające warunków określonych w regulaminie, zostaną odrzucone przez Organizatora.
3. Projekt powinien składać się z trzech części umieszczonych w jednym pliku:
  - a. opisu projektu, uwzględniającego charakterystykę projektu, kontekst jego powstania, intencja oraz materiał wykonania
  - b. projektu właściwego
  - c. wizualizacji lub powierzchniowego modelu 3D
4. Projekt powinien dotyczyć jednej z poniższych szerokorozumianych kategorii:
  - a. meble i oświetlanie
  - b. dekoracje
  - c. zabawka

#### **V. JURY KONKURSU**

1. Oceny zgłoszeń dokona Jury powołane przez Organizatora.
2. W skład Jury Konkursu wchodzi przedstawiciele mediów, szeroko rozumianego świata designu, partnerów oraz mecenasów Konkursu oraz Organizatora.
3. Decyzje Jury są ostateczne.
4. Jury nie ma obowiązku uzasadniać swoich decyzji oraz przebieg i miejsce obraz pozostają tajne do dnia ogłoszenia werdyktu.
5. Jury dokona oceny projektów na podstawie nadesłanych zgłoszeń i załączonych materiałów poglądowych (materiały graficzne, opisowe).

#### **VI. NAGRODY**

1. Jury spośród nadesłanych zgłoszeń wyłoni:
  - a. najlepszy projekt nagrodzony nagrodą główną Neo Spiro Award,
  - b. projekt nagrodzony nagrodą specjalną NORDIFRA Award,
  - c. projekty finałowe.
2. Nagroda główna obejmuje wdrożenie do produkcji, produkcję, promocję oraz sprzedaż projektu na rynku krajowym i zagranicznym /z uwzględnieniem imienia i nazwiska autora projektu/, dyplom oraz prezentację projektu podczas Dni Projektu i Technologii WARSZTAT 2017
3. Nagroda specjalna obejmuje dyplom oraz prezentację projektu podczas Dni Projektu i Technologii WARSZTAT 2017
4. Projekty finałowe będą prezentowane podczas Dni Projektu i Technologii WARSZTAT 2017
5. Organizator zastrzega sobie możliwość wręczenia nagród specjalnych ufundowanych przez patronów lub sponsorów Konkursu.
6. Wyłonione projekty będą promowane w:
  - publikacjach w prasie i mediach ogólnopolskich i lokalnych,

- publikacjach i na stronach internetowych Konkursu

## **VII. ROZSTRZYGNĘCIE KONKURSU**

1. Laureaci nagród ogłoszeni zostaną podczas ceremonii wręczenia nagród w sobotę 18.11.2017 o godzinie 12.00. Wyniki zostaną również opublikowane na stronie internetowej warsztat.neo-spiro.pl
4. Prace Jury są niejawnne.

## **VIII. PRAWA AUTORSKIE DO PROJEKTU**

1. Przystępując do Konkursu (poprzez zgłoszenie) Uczestnik oświadcza, że:
  - a. jest wyłącznym autorem projektu i przysługują mu do niego wszystkie autorskie prawa majątkowe i osobiste;
  - b. projekt nie stanowi utworu zależnego, nie stanowi plagiatu, ani w inny sposób nie narusza praw osób trzecich lub obowiązujących przepisów prawa;
  - c. autorskie prawa majątkowe do projektu nie są w żaden sposób obciążone prawami osób trzecich, a w szczególności dla eksploatacji projektu w jakimkolwiek zakresie nie jest wymagana odrębna zgoda osoby trzeciej.
2. W przypadku zgłoszenia projektu autorstwa nieformalnej grupy projektowej Uczestnik oświadcza że:
  - a. posiada odpowiednie zgody wszystkich współtwórców projektu niezbędne do prawidłowego zgłoszenia projektu zgodnie z warunkami niniejszego Konkursu;
  - b. nieformalna grupa projektowa (reprezentowana przez Uczestnika) jest wyłącznym autorem projektu i przysługują jej (w żaden sposób nieograniczone) autorskie prawa majątkowe i osobiste do projektu;
  - c. projekt nie stanowi utworu zależnego, nie stanowi plagiatu, ani w inny sposób nie narusza praw osób trzecich lub obowiązujących przepisów prawa;
  - d. autorskie prawa majątkowe do projektu nie są w żaden sposób obciążone prawami osób trzecich, a w szczególności dla eksploatacji projektu w jakimkolwiek zakresie nie jest wymagana odrębna zgoda osoby trzeciej.
3. Uczestnik jest odpowiedzialny, niezależnie od winy, za wady prawne zgłaszanego do Konkursu projektu oraz zobowiązuje się zwolnić Organizatora ze wszelkich roszczeń powstałych w związku z ewentualną nieprawdziwością oświadczeń, o których mowa powyżej.
4. Projekty naruszające prawa osób trzecich zostaną wykluczone z udziału w Konkursie.

## **IX. DZIAŁANIA PROMOCYJNE**

1. Uczestnik udziela Organizatorowi licencji wyłącznej do korzystania z przekazanej dokumentacji (opisu, ilustracji, fotografii i innych) projektu poprzez jego prezentację w trakcie organizowanych wystaw, pokazów, prezentacji i przeglądów w miejscu i w czasie wskazanym przez Organizatora w czasie trwania Dni Projektu i Technologii WARSZTAT, a także po jego zakończeniu na czas nieokreślony przy realizacji wszelkich działań związanych z prezentacją Dni Projektu i Technologii WARSZTAT w czasie jego trwania, a także po jego zakończeniu w celu promocji Dni Projektu i Technologii WARSZTAT oraz Organizatora, Partnera i Sponsorów Dni Projektu i Technologii WARSZTAT.
2. Licencja udzielona zostaje nieodpłatnie.

3. Uczestnik wyraża zgodę na korzystanie przez Organizatora z dokumentacji fotograficznej, filmowej, video lub utrwalonej w technice cyfrowej, przedstawiającej projekt zgłoszony do Konkursu, wykonanej przez Organizatora lub na zlecenie Organizatora w czasie wystaw Dni Projektu i Technologii WARSZTAT. Wyrażona zgoda nie jest ograniczona czasowo, ani terytorialnie. W szczególności, chociaż niewyłącznie, Organizator ma nieograniczone prawo rozpowszechniania i publikowania materiałów bądź ich części w mediach, Internecie, książkach, opracowaniach, antologiach, pracach zbiorowych, audycjach telewizyjnych, filmach, sieciach przekazu elektronicznego, technologiach mobilnych we wszelkiej formie.
4. Uczestnik udziela również zgody na dalsze przekazywanie licencji dla wszelkich mediów publikujących artykuły dotyczące projektu, w zakresie związanym z promocją projektu, Organizatora lub partnerów Organizatora.
5. Licencje opisane powyżej udzielone zostają bez ograniczeń terytorialnych na czas nieokreślony.
6. Licencje udzielone zostają na następujących polach eksploatacji:
  - a. wprowadzanie do obrotu w kraju i za granicą;
  - b. wprowadzanie do pamięci komputera i rozpowszechnianie w sieciach komputerowych, w szczególności w sieci Internet, w jakiegokolwiek formie technicznej;
  - c. wykorzystywanie w całości lub w fragmentach do celów promocyjnych i reklamowych w formie ulotek, kartek pocztowych, katalogów, programów, zaproszeń, plakatów, billboardów, citylightów, CD, DVD, video oraz innych narzędzi promocji;
  - d. wykorzystywania w dowolnej formie w środkach masowego przekazu.

## **X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do legitymowania osób odbierających wszelkie nagrody i sprawdzenia zgodności faktycznych danych z podanymi w zgłoszeniu.
2. Zgodność z podanymi w zgłoszeniu danymi osobowymi stanowi warunek otrzymania nagrody.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora oraz ich wstępni, zstępni, rodzeństwo, małżonkowie, krewni i powinowaci do drugiego stopnia.
4. Wyłączną podstawę regulującą Konkurs stanowi niniejszy Regulamin, który jednocześnie jest jedynym dokumentem określającym zasady Konkursu.
5. Organizator nie bierze odpowiedzialności za ewentualne kwestie sporne powstałe z winy osób trzecich.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, funkcjonowania Konkursu oraz zakończenia jego działalności w każdym czasie, bez podawania przyczyny, o czym poinformuje na stronie warsztat.neo-spiro.pl
7. Zapytania dotyczące Konkursu należy kierować na adres e-mail: warsztat@neo-spiro.pl
8. Uczestnik (poprzez zgłoszenie do Konkursu) oświadcza, że wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w złożonych dokumentach (formularzach) dla potrzeb niezbędnych do przeprowadzenia Konkursu – zgodnie z Ustawą z dn. 29.06.97 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133, poz. 883 z 1997 r.). Uczestnikowi przysługuje prawo do wglądu, zmiany i usunięcia tych danych.
9. Nadesłanie zgłoszenia projektu równoznaczne jest z akceptacją Regulaminu Konkursu.