

REGULAMIN KONKURSU

I. Organizator konkursu oraz warunki uczestnictwa w konkursie

1. Niniejszy regulamin konkursu (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie projektu maskotki jubileuszowej z okazji 120-lecia Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie
2. Organizatorem Konkursu jest Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie z siedzibą przy ul. Krakowskie Przedmieście 5 w Warszawie (zwana dalej „Organizatorem”).
3. Zlecniodawcą Konkursu jest : Szkoła Główna Handlowa z siedzibą w Warszawie, al. Niepodległości 162, 02-554 Warszawa(zwana dalej „SGH”).
4. Przystąpienie do konkursu jest jednoznaczne z zaakceptowaniem warunków Regulaminu konkursu.
5. Konkurs jest skierowany jest do studentek i studentów Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, zwanymi dalej jako: „Uczestnik” lub „Uczestnicy”.
6. W Konkursie mogą wziąć udział osoby pełnoletnie, zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w tym obywatele innych państw będącymi rezydentami w myśl przepisów podatkowych, będący studentami Wydziału Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

II. Uczestnicy Konkursu

1. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikami konkursu mogą zostać osoby, które:
 - a) są studentkami/studentami Wydziału Wzornictwa, Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.
 - b) złożyły prace konkursowe zgodnie z wymaganiami, o których mowa w pkt III i IV Regulaminu konkursu.
3. Wszyscy Uczestnicy są zobowiązani do podania prawdziwych danych osobowych: imienia, nazwiska oraz danych kontaktowych. Podanie nieprawdziwych lub niepełnych danych osobowych, może skutkować wykluczeniem z udziału w konkursie.
4. Konkurs ma charakter jednoetapowy.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji danych podanych przez Uczestników konkursu.

III. Warunki uczestnictwa w konkursie

1. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest spełnienie wymogów określonych w pkt. II ust. 2, oraz dostarczenie Projektu zgodnego z wymaganiami, określonymi w pkt. IV niniejszego Regulaminu. Prace niespełniające wskazanych w zdaniu poprzedzającym wymogów nie będą oceniane.
2. W przypadku uzyskania nagród, dane osób: imię i nazwisko może być opublikowane przez zarówno przez Organizatora jak i SGH w materiałach Organizatora i/lub SGH w wybranych przez Organizatora i/lub SGH mediach oraz na jego stronie internetowej.
3. Uczestnicy Projektów nagrodzonych zgadzają się bez ograniczeń co do miejsca i czasu na wykorzystanie Projektów na polach eksploatacji określonych w pkt. VIII ust. 6. z podaniem danych Uczestnika Projektu.
4. Na konkurs można wysłać więcej niż jeden Projekt (maksymalnie 2 Projekty).
5. Uczestnicy będący twórcami Projektów oświadczają, że praca konkursowa zgłoszona w ramach konkursu jest wynikiem ich autorskiej twórczości i nie zawiera elementów opracowań chronionych prawami autorskimi stron trzecich.

IV. Przedmiot konkursu i forma prezentacji pracy konkursowej

1. Przedmiotem Konkursu jest opracowanie projektu maskotki (rekina) Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie, stanowiącej współczesny, przyjazny i rozpoznawalny symbol uczelni, możliwy do zastosowania w komunikacji wizualnej, materiałach promocyjnych oraz jako trójwymiarowy obiekt.
2. Celem konkursu jest stworzenie spójnego zestawu elementów wizualnych i przestrzennych – nowoczesnej interpretacji maskotki (rekina) SGH – która będzie mogła funkcjonować zarówno w formie graficznej, jak i przestrzennej. Projekt powinien nawiązywać do tożsamości i wartości uczelni SGH, jej historii, charakteru akademickiego oraz jubileuszu.
3. Projekty zgłoszone do konkursu muszą spełniać następujące warunki:
 - a) Projekt graficzny 2D (logo / znak / symbol maskotki) – w wersji nadającej się do zastosowania zarówno na wizytówce, jak i na plakacie w formacie A0. Format prezentacji: plansza A3 lub A2 (PDF lub JPG), zawierająca rysunki, szkice, opisy koncepcyjne, nazwę i krótkie uzasadnienie idei projektu.
 - b) Propozycję gadżetu związanego z maskotką – elementu użytkowego lub dekoracyjnego (np. czapeczka, przypinka, brelok, element ubioru, akcesorium biurowe itp.), który rozwija motyw maskotki i pokazuje jej potencjał promocyjny. Forma: szkic koncepcyjny lub prosta wizualizacja 2D.
 - c) Projekt graficzny 2D, oraz propozycja gadżetu muszą stanowić spójną całość koncepcyjną – powinny być połączone wspólnym stylem, charakterem i estetyką. Spójność może wynikać m.in. z użytej linii, proporcji, kolorystyki, detalu lub sposobu wyrazu. Celem jest uzyskanie wizualnej i ideowej jedności pomiędzy rysunkiem, formą przestrzenną a elementem użytkowym.
 - d) Kolorystyka – dowolna, z możliwością zastosowania barw uczelni SGH.
4. Maskotka powinna być uniwersalna, przyjazna w odbiorze, łatwa do adaptacji w różnych skalach i materiałach.
5. Dopuszcza się dowolność formy (postać zwierzęcia, symboliczna figura, przedmiot itp.), jednak powinna ona pozostawać w spójnym związku z wizerunkiem i wartościami SGH.
6. Projekty prac konkursowych należy przesłać w formie elektronicznej (PDF, JPG, STL) na adres e-mail: <https://forms.gle/KQtsS2ReHq5TL1Le6>
7. Prezentacja pracy powinna jasno przedstawiać ideę maskotki, jej wygląd i charakter,
8. Spośród wszystkich zgłoszonych prac konkursowych Jury wybiera prace nagrodzone, w tym jeden projekt przeznaczony do produkcji. Z autorem pracy przeznaczonej do produkcji SGH podpisze odrębną umowę, w której zostaną określone pola eksploatacji na których zostaną przeniesione prawa autorskie do utworu.

V. Miejsce i termin składania prac konkursowych

1. Miejscem właściwym do składania prac konkursowych jest Wydział Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, ul. Myśliwiecka 8 Prace należy złożyć do dnia 15.04.2026 r..
2. Prace konkursowe niespełniające wymagań, o których mowa w Regulaminie konkursu lub przekazane po upływie terminu, nie będą podlegały ocenie.
3. Konkurs zostanie rozstrzygnięty do dnia 30.04.2026 r.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia terminu ogłoszenia wyników konkursu.

VI. Kryteria oceny prac konkursowych

1. Prace oceniane będą zgodnie z następującymi kryteriami oceny prac konkursowych:
 - a) Kreatywność, spójność i oryginalność koncepcji projektu graficznego,

- b) zgodność z założeniami estetycznymi,
- c) zgodność z zasadami konkursu,
- d) możliwość technicznej realizacji projektu,
- e) możliwości adaptacji projektu w różnych mediach i skalach,
- f) kreatywność w propozycji gadżetu związanego z maskotką.

VII. Jury

1. Prace oceniane będą przez jury konkursowe składające się z 3 przedstawicieli ASP oraz z 4 przedstawicieli powołanych przez SGH.
2. Jury dokonuje oceny prac konkursowych zgodnie z kryteriami oceny, o których mowa w pkt VI Regulaminu konkursu.
3. Z przebiegu konkursu Jury sporządza protokół, zawierający w szczególności listę zwycięzców, oraz rodzaj nagrody przyznanej poszczególnym zwycięzcom.
4. Jury zastrzega sobie możliwość konsultacji Prac Konkursowych w zakresie możliwości technicznych realizacji projektu, przez dodatkowego, zaangażowanego przez siebie eksperta. Organizator wyraża zgodę na przekazywanie Prac do takiej oceny w trakcie prac jury.
5. Decyzja Jury w zakresie oceny prac konkursowych jest ostateczna, a uczestnikom konkursu nie przysługuje prawo odwołania.

VIII. Nagrody i wyróżnienia

1. Jury przyzna jedną nagrodę główną
2. Nagroda główna stanowi nagrodę pieniężną o wartości 2 000,00 zł brutto za projekt wybrany do realizacji,
3. Autorskie prawa majątkowe do projektu wybranego do realizacji zostaną przeniesione na SGH w odrębnej umowie, która stanowi załącznik do niniejszego Regulaminu. Przeniesienie praw autorskich majątkowych obejmować będzie również prawo do wykonywania praw osobistych i zależnych do Projektu, na zasadach określonych w umowie.
4. SGH zastrzega sobie prawo do modyfikacji Projektów dotyczących sposobu wykonania dzieła, technologii realizacji Projektu w porozumieniu z Autorem.
5. Organizator konkursu zastrzega, że nagroda w konkursie nie jest jednoznaczna z wdrożeniem Projektu do realizacji.
6. Uczestnicy Konkursu oświadczają, że zezwalają bezpłatnie, bezwarunkowo i bezterminowo do wykorzystywania projektów zgłoszonych jako prace konkursowe w celach informacyjnych i promocyjnych Konkursu, w szczególności do ich rozpowszechniania przez Organizatora i SGH na następujących polach eksploatacji:
 - a) w zakresie rozpowszechniania projektu publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnienie Projektu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym w tym w sieci teleinformatycznej,
 - b) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - c) wprowadzania do pamięci komputera w nieograniczonej liczbie kopii,
 - d) wprowadzania do obrotu egzemplarza projektu jak i wizerunku projektu w formie utrwalonej, a w szczególności Organizator może reprodukować dzieło w katalogach (w wersji drukowanej, jak i elektronicznej), ulotkach, opracowaniach dotyczących ekspozycji, na których będzie wystawiane; publikować w Internecie, w serwisach społecznościowych, itp.
7. Udzielenie nieodpłatnej licencji niewyłącznej nieograniczonej terytorialnie i na czas nieokreślony na korzystanie z projektu przez Organizatora i SGH rozpoczyna się z dniem

wysłania zgłoszenia Projektu do konkursu.

8. Licencja nie dotyczy kwestii związanych z wdrożeniem Projektu.

IX. Prawa autorskie

1. Laureat Konkursu, zobowiązuje się za dodatkowym wynagrodzeniem w wysokości 7000 zł (słownie: siedem tysięcy złotych) brutto do przeniesienia na SGH autorskich praw majątkowych do zwycięskiego projektów na polach eksploatacji szczegółowo określonych w umowie o przeniesieniu autorskich praw majątkowych , stanowiącym załącznik do niniejszego Regulaminu, w tym prawa do:
 - a) wielokrotnego odtwarzania w dowolnej technice,
 - b) wytwarzania, sprzedaży i promocji maskotki opartej na projekcie,
 - c) dokonywania niezbędnych modyfikacji technologicznych projektu.
2. Przeniesienie praw nastąpi na podstawie pisemnej umowy zawartej z laureatem, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
3. Uczestnicy biorący udział w Konkursie oświadczają, że:
 - a) zgłoszone projekty są ich autorstwa i przysługujące im autorskie prawa osobiste i majątkowe do Projektu nie są w żaden sposób ograniczone lub obciążone prawami osób trzecich oraz Projekt nie narusza praw osób trzecich;
 - b) nie udzielił żadnej osobie licencji wyłącznej ani niewyłącznej uprawniającej do korzystania z Projektu;
 - c) posiada wyłączone prawo do udzielania zezwoleń na rozporządzanie i korzystanie z Projektu
 - d) zgłoszony Projekt nie był przedmiotem zgłoszenia do innego konkursu oraz nie był wcześniej upubliczniony;

X. Rozstrzygnięcie konkursu

1. Ogłoszenie wyników konkursu zostanie ogłoszone na stronie internetowej Organizatora: www.asp.waw.pl oraz Partnera: <https://www.sgh.waw.pl/120-lat> a także w Gazecie SGH online <https://gazeta.sgh.waw.pl/>
2. Miejsce i czas wręczenia nagród zostaną ogłoszone przez Organizatora na wymienionej powyżej stronie internetowej w dniu ogłoszenia wyników konkursu.

XI. Organizacja konkursu

1. Sekretariat konkursu:
Każdy Uczestnik konkursu ma prawo zwrócić się do Organizatora konkursu o wyjaśnienie treści Regulaminu konkursu. Wszelkie pytania dotyczące konkursu należy kierować na adres e-mail: dominik.glaros@asp.waw.pl

XI. Dane osobowe

1. Współadministratorami danych osobowych Uczestników konkursu są:
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, ul. Krakowskie Przedmieście 5, 00-068 Warszawa.
Z inspektorem ochrony danych ASP w Warszawie można się kontaktować na adres e-mail: iodo@asp.waw.pl oraz iod@sgh.waw.pl
2. Dane osobowe przetwarzane będą na podstawie: dobrowolnie udzielonej zgody, (realizacja konkursu) – art. 6 ust. 1 lit. a) RODO, obowiązku wynikającego z przepisów prawa (cele rachunkowo- podatkowe) - art. 6 ust. 1 lit. c) RODO oraz prawnie uzasadnionego interesu Administratora, jakim jest obrona przed ewentualnymi roszczeniami - art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.
3. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w konkursie. Niepodanie danych

- uniemożliwi wzięcie udziału w konkursie, w tym odbiór Nagród.
4. Uczestnik może wycofać udzieloną zgodę w dowolnym momencie, co nie będzie mieć wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie tej zgody przed jej cofnięciem.
 5. Dane Uczestników będą przechowywane przez czas trwania konkursu, rozliczenia oraz okres dochodzenia roszczeń związanych z uczestnictwem w konkursie.
 6. Administrator danych może powierzyć przetwarzanie danych osobowych w związku z realizacją konkursu innym podmiotom, w szczególności podmiotom świadczącym wsparcie techniczne konkursu.
 7. Każdej osobie przysługuje prawo do żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz ich przenoszenia. Każdej osobie przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych oraz wniesienia skargi do organu nadzorczego.
 8. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym do profilowania.
 9. Dane osobowe nie będą przekazywane do podmiotów spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego ani do organizacji międzynarodowych.

XII. Postanowienia końcowe

1. Po ogłoszeniu wyników Konkursu wszystkie nienagrodzone projekty konkursowe pozostają własnością uczestników.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa.
3. Organizator zastrzega, że:
 - a) nie ponosi odpowiedzialności za mające wpływ na prawidłowość zgłoszeń: błędy, pominięcia, kradzież, zniszczenie, zamianę, nieupoważniony dostęp do zgłoszeń, utratę zgłoszeń lub ich opóźnienie w doręczeniu Organizatorowi spowodowane przez działanie czynników pozostających poza wpływem Organizatora,
 - b) nie ponosi odpowiedzialności za: zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie konkursu, których nie był w stanie przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, w tym siły wyższej. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, a także prawo do jego wcześniejszego zakończenia, bez podania przyczyn w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na zorganizowanie i przeprowadzenie konkursu. W przypadku unieważnienia bądź odwołania konkursu Uczestnikom konkursu nie przysługują wobec Organizatora jakiegokolwiek roszczenia z tym związane.
4. Uczestnik składając pracę konkursową oświadcza, że wyraża zgodę na uczestniczenie w konkursie na warunkach opisanych w Regulaminie konkursu i w pełni akceptuje zapisy Regulaminu i jego Załączników.
5. Zwycięzca ma prawo do wykorzystywania informacji o przyznanym tytule w celu promocji i informacji o własnym dorobku artystycznym i zawodowym.
6. We wszelkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie rozstrzyga Organizator.