



AJTY  
VIT

accenture  
High performance. Delivered.

robíme it

• Visegrad Fund

# Pravidlá Scratch Match 2016/2017

## Všeobecné pravidlá a pravidlá prihlásenia.

### I. Uchádzači a podmienky registrácie

1. Registrovať sa môžu trojčlenné dievčenské tímy - dievčatá vo veku od 12 až 16 rokov, ktoré si chcú vyskúšať kreatívnu súťaž v programovaní.
2. Registrovať sa môžu dievčatá, ktoré budú mať 12. narodeniny pred 1. aprílom 2017 a 17. narodeniny po 1. apríli 2017.
3. Do súťaže sa môžu prihlásiť študentky, ktoré študujú v slovenských vzdelávacích inštitúciách.
4. Rodinní príslušníci účastníkov súťaže a poroty sa nemôžu súťaže zúčastniť.
5. Účasť v súťaži je zadarmo.
6. Jazyk súťaže je slovenský.

### II. Príprava a podanie projektov

7. Podmienkou registrácie je vyplnenie registračných dotazníkov a nahranie projektu.
8. Dotazník bude vyhodnotený anonymne.
9. Súťaž pozostáva z dvoch kôl.
10. V prvom kole majú tímy za úlohu vyhotoviť jeden projekt a prezentačné video, ktoré je dobrovoľné. Toto všetko nahrajú podľa nižšie uvedených kritérií:
  - a. Téma projektu závisí len na vás a na vašej fantázii! Všetky projekty budú vyhodnotené podľa rovnakých kritérií, ako je uvedené v pravidlách hodnotenia.
  - b. Projekty musia byť vypracované v programe Scratch. Môžete pritom používať online alebo offline verziu Scratch. Obe sú k dispozícii na stránke: <http://scratch.mit.edu>. Hotové projekty je možné nahráť vo verzii Scratch 2.0.



AJTY  
VIT

accenture  
High performance. Delivered.

robíme it

• Visegrad Fund

- c. Po registrácii nahrajte hotové projekty a prezentačné video (prezentačné video je dobrovoľné) na webovú stránku <http://scratchmatch.sk>
- d. Na podanie projektov máte čas od 10. januára 2017 do 10. marca 2017.
- e. Vyhodnotené budú iba projekty podané (nahraté súbory) cez aplikáciu na webovej stránke <http://scratchmatch.sk/>

### III. Vyhodnotenie projektov

11. Projekty budú vyhodnotené odbornou porotou, ktorá použije nižšie uvedený hodnotiaci formulár.
12. V prípade každého projektu bude vyplnený hodnotiaci formulár s priemerom bodov členov poroty.
13. Po prvom kole je rozhodnutie poroty konečné, nie je možné sa odvolať.
14. 10 najlepších projektov, ktoré boli predložené v prvom kole, postúpi do druhého kola na základe hodnotenia odbornej poroty.
15. Tímy, ktoré postúpia do druhého kola budú osobne prezentovať svoje projekty predložené v prvom kole a spôsob ich vyhotovenia.
  - a. Finále sa uskutoční v sobotu, 1. Apríla 2017
  - b. Tímy, ktoré sa dostanú do finále, sa osobne prezentujú v Bratislave.
  - c. Všetky prostriedky potrebné k prezentácii by mali byť obstarané tímom, v opačnom prípade treba svoje požiadavky poslať organizátorom v čase (1 týždeň pred prezentáciou).
  - d. Každý tím má na prezentáciu k dispozícii 15 minút, počas ktorej bude pred súťažiacimi a porotou prezentovať svoj projekt, vyhotovenie projektu a svoje skúsenosti.
  - e. Prezentácia musí obsahovať:
    - i. predstavenie tímu, členov tímu - kto čo mal za úlohu v projekte
    - ii. prezentácia projektu - o čom projekt je, čo vie, aké možnosti sú v projekte,
    - iii. všetky spôsoby realizácie a svoje skúsenosti - prečo ste si vybrali práve toto, s akými ťažkosťami ste sa stretli, aké problémy ste vyriešili, na čo ste zvlášť hrdí
16. Okrem obsahu sú dôležité aspekty ako napr. dodržanie časového rámca, pútavosť, zrozumiteľnosť a sledovateľnosť prezentácie.
17. Hodnotenie poroty bude zaznamenané v hodnotiacom formulári tímu.
18. Po druhom kole bude hodnotenie poroty konečné, odvolať sa nie je možné.
19. Konečné vyhlásenie výsledkov a odovzdanie ocenení sa uskutoční na mieste v čase druhého kola (finále).



AJ TY  
V IT

accenture  
High performance. Delivered.

robíme it

Visegrad Fund

#### IV. Právne podmienky a podmienky použitia

20. Súťažiaci sú povinní počas práce s projektom rešpektovať autorské práva, to znamená, že môžu používať iba obrázky, zvuky a videá, ktoré nie sú chránené autorským právom, resp. môžu používať také materiály, ktorých autorské práva majú k dispozícii! Najlepším riešením je, ak použijú vlastné mediálne prvky, alebo také, ktoré sa nachádzajú v mediálnej knižnici! Ak použijú prostriedky, ktoré boli vyhotovené ďalšími osobami (obrázky, zvuky ...) pri predložení projektu je potrebné uviesť ich meno, názov.
21. Organizátor súťaže má právo na diskvalifikáciu tímu, ak poruší autorské práva alebo ktorékoľvek pravidlá súťaže.
22. Prihlásením sa do súťaže súťažiaci súhlasia s tým, že organizátor voľne použije podané projekty resp. materiály poskytnuté počas súťaže.
23. Súťažiaci, ako aj ich rodičia, resp. zodpovedné osoby prihlásením sa do súťaže súhlasia s tým, aby AJ TY v IT, o.z., spravujúca súťaž Scratch Match, spracovala osobné údaje súťažiacich poskytnuté na registračnej stránke a to po celú dobu trvania programu. Súťažiaci berie na vedomie, že zámerom spracovania údajov je komunikácia so súťažiacami po dobu trvania programu. Ďalej súhlasia s tým, aby sa súťažiaci objavili na propagačných materiáloch a videách vyhotovených v súťaži organizovaného organizátorom a aby tieto mohli používať na sociálnych médiách a webových stránkach, ako aj v tlači a v písomných materiáloch organizácie.
24. Víťazi súhlasia s tým, že budú propagovať Scratch Match a AJ TY v IT v zmysle nižšie uvedeného:
  - a. O svojich zážitkoch sa podelia vo forme fotografií, videozáznamov, resp. formou elektronického denníka (blog), ktoré po absolvovaní víťazného zájazdu budú zdieľať.
  - b. V škole budú prezentovať Scratch Match (v triede, ale aj na udalostiach usporiadaných vo škole),
  - c. Víťazi sa zúčastnia programu Scratch Match, na tlačových konferenciách.