

# **Regulamin konkursu na: - projekt graficzny plakatu - piosenkę Festiwalu Młoda Malta 2016**

Organizatorzy: Gimnazjum i Liceum Akademickie Da Vinci, Fundacja Vox Artis  
oraz Collegium Da Vinci.

## **§1**

### **Przedmiot konkursu**

Gimnazjum i Liceum Akademickie Da Vinci, Fundacja Vox Artis oraz Collegium Da Vinci, zwani dalej Organizatorami ogłaszają konkurs na projekt plakatu i piosenki do Festiwalu Młoda Malta 2016.

## **§2**

### **Warunki uczestnictwa w konkursie**

1. Celem konkursu jest wyłonienie i wytypowanie do realizacji projektu graficznego i piosenki, które firmować będą Festiwal Młoda Malta 2016.
2. Konkurs ma charakter otwarty i mogą w nim wziąć udział uczniowie szkół uczestniczących w projekcie edukacyjnym Młoda Malta (również uczniowie, którzy nie należą do grupy teatralnej w danej szkole).
3. Konkurs na projekt graficzny plakatu jest konkursem indywidualnym. W konkursie na piosenkę mogą wziąć udział zespoły muzyczne danej szkoły.
4. W konkursie mogą brać udział jedynie te projekty, które nie brały udziału w innych konkursach.
5. Udział w konkursie jest bezpłatny i całkowicie dobrowolny.
5. Do konkursu każdy z uczestników może zgłosić dowolną ilość projektów.

## **§3**

### **Wymagania, jakie powinien spełniać projekt graficzny**

1. Projekt plakatu musi odnosić się do idiomu Festiwalu Młoda Malta 2016, którym jest „Actor/Spectator/Witness” (Aktor/Widz/Świadek).
2. Autorzy projektów powinni pamiętać o 4 podstawowych zasadach, które będą brane pod uwagę przez Komisję Konkursową:
  - a. Plakat ma być prosty w przekazie, łatwy do przyswojenia już za pierwszym spojrzeniem. Wyraziste elementy graficzne należy umieścić na nierozpraszcającym uwagi tle.
  - b. Kluczowy jest czytelny i zrozumiały przekaz plakatu
  - c. Istotą plakatu jest budzący emocję, zabawny i zaskakujący pomysł
  - d. Wreszcie kolej na oryginalność. Plakat musi się wyróżniać.
3. Projekt graficzny plakatu powinien obejmować grafikę, logotyp Festiwalu Młoda Malta oraz następujące wyrażenia (ostateczna treść plakatu może ulec zmianie):

Actor Spectator Witness

Aktor Widz Świadek

Czerwiec 2016 r.

Collegium Da Vinci

ul. Kutrzeby 10, Poznań

4. Projekt może zostać wykorzystany przez Organizatorów do stworzenia pozostałych materiałów reklamowych związanych z przedstawieniem: programu, banneru, reklam, informacji prasowych itp.

5. Zgłoszenie prac następuje poprzez przesłanie poglądowych plików graficznych JPG na adres email: [izabela.kusicielek@davinciszkola.pl](mailto:izabela.kusicielek@davinciszkola.pl)

W tytule e-maila prosimy napisać: Konkurs na plakat – Festiwal Młoda Malta 2016.

6. W konkursie będą rozpatrywane tylko i wyłącznie prace, które zostały wysłane na w/w adres e-mail do dnia **31 października 2015 r.** włącznie.

7. Prace konkursowe należy przesłać w formacie plików JPG. Wielkość pliku nie może przekroczyć 2 MB.

8. Do konkursu zgłaszać należy plik poglądowy projektu plakatu opartego na podstawowym wymiarze 70 x 100 cm (format pionowy), w proporcji. Projekt powinien uwzględniać puste pole w górnej lub dolnej części plakatu, na którym zostaną umieszczone logotypy organizatorów, partnerów i sponsorów w ostatecznej wersji plakatu.

9. Konkurs zostanie rozstrzygnięty na zasadzie anonimowości. Członkom Komisji Konkursowej zostaną zaprezentowane prace. Każdemu zgłoszeniu zostanie nadany numer porządkowy, a po ostatecznej decyzji Komisji Konkursowej zostanie ujawnione autorstwo zwycięskiego projektu.

10. Autor nagrodzonej pracy zobowiązuje się dostarczyć oryginalny plik graficzny w formacie .eps, .ai, .pdf czy .psd, w przestrzeni kolorystycznej CMYK, o wymiarach 70 x 100 cm i rozdzielczości 300 ppi.

### **Wymagania, jakie powinna spełniać piosenka**

1. Piosenka musi odnosić się do idiomu Festiwalu Młoda Malta 2016, którym jest „Actor/Spectator/Witness” (Aktor/Widz/Świadek).

2. Autorzy piosenek powinni pamiętać o podstawowych zasadach, które będą brane pod uwagę przez Komisję Konkursową:

a. Piosenka powinna być chwytliwa, wpadająca w ucho i łatwa do zapamiętania – zarówno w kontekście melodii, jak i słów.

b. Forma piosenki musi posiadać zwrotkę i refren.

c. Piosenka może być wykonana w dowolnej stylistyce, przy pomocy dowolnego instrumentarium, dowolną techniką.

d. Do konkursu będą przyjmowane tylko te utwory, których twórcy są autorami zarówno muzyki, jak i słów (nie będą przyjmowane remiksy, riddimy, itp.).

e. Maksymalny czas trwania utworu do 3 minut.

f. Przedmiotem konkursu są ukończone utwory nagrane do pliku dźwiękowego, a nie nuty lub partytury.

2. Projekt może zostać wykorzystany przez Organizatorów do stworzenia pozostałych materiałów promocyjnych związanych projektem edukacyjnym i festiwalem.

3. Zgłoszenie prac następuje poprzez przesłanie plików muzycznych na adres email: [izabela.kusicielek@davinciszkola.pl](mailto:izabela.kusicielek@davinciszkola.pl)

W tytule e-maila prosimy napisać: Konkurs na piosenkę – Festiwal Młoda Malta 2016.

4. W konkursie będą rozpatrywane tylko i wyłącznie prace, które zostały wysłane na w/w adres e-mail do dnia **31 października 2015 r.** włącznie.

5. Prace konkursowe należy przesłać w formacie MP3 Stereo w standardzie 256 kbp/s. Wielkość pliku nie może przekroczyć 20 MB.

6. Konkurs zostanie rozstrzygnięty na zasadzie anonimowości. Członkom Komisji Konkursowej zostaną zaprezentowane projekty. Każdemu zgłoszeniu zostanie nadany numer porządkowy, a po ostatecznej decyzji Komisji Konkursowej zostanie ujawnione autorstwo

zwycięskiego projektu.

7. Autor nagrodzonej pracy zobowiązuje się dostarczyć oryginalny plik w formacie WAVE lub CD-audio w standardzie płyty CD.

#### **§4**

##### **Kryteria oceny**

1. Projekty zostaną poddane ocenie przez Komisję Konkursową, składającą się z pięciu członków:
2. Każdy z członków Komisji Konkursowej dysponuje jednym głosem.
3. Projekty oceniane będą pod względem artystycznym oraz merytorycznym.
4. Komisja Konkursowa dokona wyboru jednego najlepszego projektu w każdym konkursie.
5. Decyzja Komisji jest niepodważalna.
6. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. Zastrzega się, że ocena Komisji może skutkować brakiem wyłonienia i wytypowania projektu do realizacji.

#### **§5**

##### **Warunki ogólne**

1. Osoby nadsyłające swe zgłoszenia w ramach konkursu tym samym wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Organizatora swoich danych osobowych wyłącznie na potrzeby konkursu w zakresie koniecznym do prawidłowego przeprowadzenia konkursu (ustawa o ochronie danych osobowych z dn. 29 sierpnia 1997 roku Dz.U. Nr 133, poz. 833 z późn.zm.).
2. Zgłoszenie pracy do konkursu jest jednoznaczne z przyjęciem warunków niniejszego regulaminu i oświadczeniem, że prace zgłoszone na Konkurs zostały wykonane osobiście.
3. Przekazanie prac konkursowych oznacza jednocześnie, że przekazujący oświadcza, iż nie naruszają one praw osób trzecich, w szczególności nie naruszają ich majątkowych i osobistych praw autorskich. W przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z tytułu naruszenia praw określonych powyżej osoba przekazująca zrekompensuje Organizatorom, jako wyłącznie odpowiedzialna, koszty poniesione w związku ze skierowaniem przeciwko nim roszczeń odszkodowawczych, zwalniając Organizatorów od wszelkich zobowiązań, jakie powstaną z tego tytułu.
4. Niniejszy Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (Dz. U. Nr 68, poz. 341 z późn. zm.)

#### **§6**

##### **Nagroda**

1. Za zwycięski projekt zostanie przyznana nagroda.

#### **§7**

##### **Prawo własności i prawo wykorzystania zwycięskiego projektu.**

1. Zwycięskie projekty staną się własnością Organizatorów. Jest to jednoznaczne z przejęciem przez Organizatorów na wyłączność majątkowych praw autorskich do projektów oraz możliwością wykorzystania ich dla własnych potrzeb.
2. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do ewentualnych modyfikacji zwycięskich projektów, z poszanowaniem oryginalnej formy, w celu ich skutecznego wykorzystania.

#### **§8**

##### **Postanowienia końcowe**

1. Najciekawsze projekty mogą zostać opublikowane na stronie internetowej Festiwalu Młoda

Malta. Wybrany plakat zostanie wydrukowany i rozpowszechniony zgodnie z zaplanowaną kampanią reklamową. Wybrany motyw muzyczny będzie wykorzystany w kampanii reklamowej i będzie stanowić tło muzyczne festiwalu oraz imprez towarzyszących.

2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmian postanowień niniejszego regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny.

3. We wszystkich sprawach spornych decyduje Komisja Konkursowa.