

Zapraszamy do wzięcia udziału w konkursie na LOGO ZAKAMARU Jeleniogórskiego Centrum Informacji i Edukacji „Książnicy Karkonoskiej”,

które będzie wizytówką i znakiem rozpoznawalnym przestrzeni dla młodych ludzi.

Celem konkursu jest wybór, spośród zgłoszonych prac, najlepszego znaku graficznego, który być może stanie się oficjalną częścią identyfikacji wizualnej ZAKAMARU. Pośrednim celem jest kształtowanie wrażliwości estetycznej i artystycznej oraz rozwijanie kreatywności uczniów.

Projekt logo powinien: być oryginalną pracą, kojarzyć się z miejscem, nowoczesnością i młodzieżą

Regulamin

I. Postanowienia ogólne.

1. Organizatorem konkursu jest JClIER Książnica Karkonoska zwany dalej Organizatorem
2. Adresatem konkursu są uczniowie szkół ponadpodstawowych.
3. Cele konkursu:
 - zachęcanie młodzieży do aktywności twórczej,
 - promocja ZAKAMARU.

III. Przedmiot konkursu.

1. Przedmiotem konkursu jest stworzenie przez uczniów **logo ZAKAMARu**, które być może stanie się oficjalną częścią identyfikacji wizualnej Organizatora.
2. Projekt logo powinien być oryginalną pracą, kojarzyć się z miejscem, nowoczesnością i młodzieżą
 - zawierać nazwę ZAKAMAR.
3. Logo powinno składać z logotypu (stylizacji literowej) oraz sygnetu (elementu graficznego będącego symbolem). Projekt powinien zostać zaprojektowany na przezroczystym tle.
4. Projekt powinien mieć formę pliku komputerowego: format umożliwiający modyfikację bez utraty jakości. Najlepiej w formie wektorowej w pliku otwartym (ai, cdr, svg) jak również w pliku zamkniętym w formacie pdf.
Wszelkie foty powinny być zamienione na obiekty wektorowe.
5. Prace konkursowe nie mogą być pracą zbiorową. Każdy z uczestników konkursu może zgłosić tylko jeden projekt logo.

IV. Kryteria oceniania.

Ocenię podlegają: oryginalność, czytelność i funkcjonalność oraz estetyka wykonania projektu.

V. Zasady zgłaszania prac konkursowych.

Prace konkursowe należy przesłać w wersji elektronicznej (PDF + fort otwarty) na adres: zakamar@biblioteka.jelenia-gora.pl w terminie do dnia 6 czerwca 2025 roku

VI. Rozstrzygnięcie Konkursu.

1. Oceny prac konkursowych dokona Komisja Konkursowa powołana przez Dyrektora Organizatora.
2. Rozstrzygnięcie i ogłoszenie wyników konkursu nastąpi do 23 czerwca 2025 r.
3. Zwycięzcom i wyróżnionym w Konkursu zostaną przyznane nagrody rzeczowe.

VII. Prawo autorskie.

1. Prace konkursowe powinny być wykonane samodzielnie. Uczestnik konkursu oświadcza, że projekt logo jest jego pomysłem autorskim oraz nie narusza praw autorskich osób trzecich.
2. Autor projektu przyjmuje całkowitą i nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec organizatora konkursu w sprawie naruszenia praw autorskich dotyczących zgłoszonego pomysłu.

VIII. Postanowienia końcowe.

1. Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do ewentualnych modyfikacji zwycięskiego projektu, z poszanowaniem oryginalnej formy, w celu jego skuteczniejszego wykorzystania.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania więcej niż jednej nagrody oraz wyróżnień.

IX. Klauzula RODO

1. Administratorem danych osobowych jest JClIER Książnica Karkonoska z siedzibą w Jeleniej Górze przy ul. Bankowej 27. Dane osobowe przetwarzane są wyłącznie w celach statusowych i podlegają ochronie zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych z dn. 10 maja 2018 r. (Dz. U. 2018, poz. 1000). Uczestnik ma prawo: dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia (zwane prawem do bycia zapomnianym), prawo do ograniczenia przetwarzania danych, do ich przenoszenia, prawo do sprzeciwu oraz do niepodleganiu decyzjom opartym na zautomatyzowanym przetwarzaniu.
2. Dane osobowe osoby biorącej udział w konkursie będą przetwarzane w celu przeprowadzenia i promocji konkursu. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych w tej sytuacji jest udzielona pisemnie zgoda uczestnika (Załącznik nr 1). Otrzymanie nagrody lub wyróżnienia w konkursie wiąże się z opublikowaniem nazwiska i imienia uczestnika konkursu wraz z treścią jego pracy.

3. Dane osobowe uczestników oraz wizerunki utrwalone w czasie rozdawania nagród przetwarzane będą dla celów organizacyjnych, rozliczeniowych i promocyjnych Konkursu i nie będą udostępniane podmiotom trzecim.

Konkurs jest realizowany w ramach zadania:

ZAKAMAR

OPIS ZAKAMARU:

ZAKAMAR ma być alternatywą dla spędzania czasu poza domem w sposób powszechny, a przy tym niepożądany: pod blokiem, klatką, w galeriach handlowych; trzecim miejscem, miejscem bezpiecznym, strefą bez hejtu, strefą otwartych możliwości, strefą wyrażania swojego zdania, strefą rozmów, strefą spotkań, strefą edukacji i strefą rozwijającej rozrywki. Strefą młodzieży i dla młodzieży. ZAKAMAR ma być inkubatorem wolontariatu, ma wzmocnić poczucie indywidualizmu i wyjątkowości każdego młodego człowieka, a przy tym jego znaczenia w budowaniu środowiska, grupy otwartej na różne inicjatywy, odważnie patrzącej w przyszłość, dążącej do integracji i budowania możliwie najlepszych relacji – poprzez zdrowy i efektywny tryb życia, wykorzystanie czasu wolnego na realizację i rozwój pasji, zainteresowań, hobby i talentów; wzmacnianie kwalifikacji i kompetencji społecznych, współpracy w grupie i międzypokoleniowej.

Wnętrze zostało wyposażone w atrakcyjne pufy, fotele gamingowe i maty, dzięki czemu stało się atrakcyjną przestrzenią do spotkań, szkoleń, warsztatów, sprzyjającą rozluźnieniu i dyskusji w mniej oficjalnej atmosferze. W ZAKAMARze czeka na młodych ludzi 137 książek, udostępnianych na miejscu i na wynos oraz 14 gier stolikowych, z których będzie można korzystać na miejscu. Wyposażenie tworzą: 2 Smart TV, 2 konsole z 4 kontrolerami i Xbox Game Passami (FC24), dron z możliwością nagrywania filmów, 3 zestawy komputerowe z dwoma monitorami z oprogramowaniem graficznym Adobe, 5 gogli VR, 2 tablety graficzne, aparat lustrzanka, tło fotograficzne, lampy – oświetlenie do robienia fotografii, 2 drukarki 3D, rzutnik, gra piłkarski, 2 fotele gamingowe, 3 fotele komputerowe, 2 lampy LED, 7 mat, 2 parawany, 2 szafki metalowe, monitoring, 20 składanych krzesel.

W 2025 roku ZAKAMAR będzie dostępny w godzinach pracy biblioteki dla uczniów szkół ponadpodstawowych i studentów, osób pow. 14 roku życia, oraz dla zorganizowanych grup. Jedynym warunkiem jest posiadanie aktualnej karty bibliotecznej Książnicy Karkonoskiej (rejestracja jest całkowicie bezpłatna). Pracownicy biblioteki zorganizują kolejne spotkania, projekty, prezentacje, warsztaty i inne formy wspólnego, kreatywnego i zapobiegającego wykluczeniu spędzania czasu.

Będzie to miejsce realizacji własnych działań młodzieży, w tym inicjatyw oddolnych, klubów zainteresowań, samokształcenia, rozgrywek i rozrywki.

ZAKAMAR jest otwarty w godzinach pracy biblioteki dla użytkowników indywidualnych, z możliwością wydłużenia godzin dla grup na potrzeby szkoleń, warsztatów, spotkań...