

# NATEČAJ ZA IDEJNO REŠITEV LOGOTIPA ZA PROJEKT

## »GAMIFICATION«

### Predmet natečaja

Naročnik natečaja (ŠC Novo mesto, Srednja elektro šola in tehniška gimnazija) s pomočjo natečaja išče idejno rešitev logotipa za mednarodni KA2 projekt »Move to Enhance the Gamified Applications in Vocational Education Training (VET)« (v nadaljevanju besedila »GAMIFICATION«), ki bo smiselna predstavitev projekta ter bo hkrati prepoznaven in nezamenljiv.

### Vsebina projekta Gamification

Beseda »Gamification« (Igrifikacija) v osnovi pomeni uporabo preizkušenih metod igre pri vključevanju, izobraževanju, soodločanju in motiviranju strank, zaposlenih in drugih deležnikov.

Gre za metodo, ki ima svoje korenine v zabavni industriji in se neprestano izpopolnjuje. Pametni oblikovalci aplikacij (če izhajajo iz igrifikacije) ustvarjajo bodisi fizične namizne igre, računalniške namizne igre, spletne in družbene medijske igre, igre za pametne telefone, tablice in podobno.

Ko gre za odnose z ljudmi, igre večinoma uporabljamo pri razlagi celovitih zamisli in pri učenju ter vzgoji novih sodelavcev, namreč zato, da osvojijo nove veščine in razvijejo potrebne miselne pristope, da pri njih vzpodbudimo tekmovalnost.

## POGOJI NATEČAJA

### Predmet natečaja

Izdelava logotipa za mednarodni projekt GAMIFICATION.

### Trajanje natečaja

Natečaj traja od 15. aprila 2016 do vključno 15. maja 2016.

### Idejna rešitev

Idejna rešitev logotipa za projekt GAMIFICATION mora izpolnjevati naslednji pogoj: navezovati se mora na vsebino projekta GAMIFICATION.

Idejna rešitev mora vsebovati:

- logotip v formatu .pdf, .cdr, .ai, .psd ...
- vzorčno sličico v formatu .jpg, .png ali .gif
- opis idejne rešitve do 1000 znakov

### **Pogoji in način sodelovanja**

Vsak kandidat/-ka se mora za sodelovanje na razpis in oddajo logotipa prijaviti na spletni strani natečaja <http://megavet.sc-nm.si>.

Vsak udeleženec lahko na natečaju sodeluje z več rešitvami, vsaka rešitev mora biti celostna in mora vsebovati vse zgoraj zahtevane elemente. Ocenjevalna komisija si pridržuje pravico, da v primeru, ko noben od oddanih logotipov ne bo zadovoljeval kriterijev, natečaj podaljša ali ga razveljavi.

### **Kdo lahko sodeluje v natečaju**

V natečaju lahko sodelujejo vsi, ki so na kakršen koli način vezani za vzgojno izobraževalni sistem (dijaki, učitelji, študenti).

### **Oddaja natečajnih predlogov**

Kandidat odda idejne rešitve preko spletne strani <http://megavet.sc-nm.si>

### **Avtorske pravice**

Sodelujoči z oddano prijavo za sodelovanje na natečaju soglašajo, da v primeru, da bodo izbrani za nagrado, na naročnika prenesejo materialne avtorske pravice prijavljenega izdelka (v skladu z Zakonom o avtorskih in sorodnih pravicah).

### **Merila ocenjevanja**

Ocenjevalna komisija bo prispele predloge vrednotila po naslednjih kriterijih:

- lahka prepoznavnost in nezamenljivost,
- likovna čistost in razumljivost,
- izvirnost,
- povezanost ideje s projektom

Iz ocenjevanja bodo izločeni natečajni predlogi, ki:

- ne bodo vsebovali vseh zahtevanih sestavnih delov,
- bodo predani po času, ki je določen za oddajo del,
- bodo smiselno in konceptualno odstopali od razpisne naloge.

V skladu z navedenimi kriteriji in merili bo komisija izbrala najboljšo idejno rešitev.

**Objava rezultatov**

Kandidate bo naročnik o uvrstitvi njihovih predlogov na **mednarodno raven natečaja** seznanil neposredno, in sicer s pisnim in/ali ustnim sporočilom najkasneje do 22. maja 2016.

Končne rezultate natečaja bo naročnik objavil najkasneje 22. junija 2016 na spletni strani <http://megavet.sc-nm.si>.

**Zadnji rok za oddajo idejnih rešitev je 15. maj 2016 do 23:55.**