

## Regulamin konkursu

# MASTER of vectors



Konkurs „Master of vectors” nazywany dalej Konkursem, przeznaczony jest dla młodzieży uczącej się w szkołach ponadpodstawowych na kierunkach technicznych o profilu graficznym.

**Zasięg konkursu:** ogólnopolski.

**Cel główny Konkursu:** popularyzowanie wiedzy na temat grafiki cyfrowej i poligrafii

Cele drugorzędne: integracja środowiska branży graficznej i poligraficznej, budowanie i wzmacnianie współpracy między szkołami uczącymi kandydatów na techników o profilu graficznym i/lub poligraficznym, popularyzacja wiedzy na temat wykorzystania wektorowego opisu grafiki oraz prekursora tego opisu Pierra Beziera.

Informacje o Krzywej Beziera: <http://zobaczycmatematyke.krak.pl/025-Zolkos-Krakow/index.html>

### Organa konkursowe:

Konkurs organizowany jest corocznie przez **Kolegium Konkursu**. Kolegium zrzesza nauczycieli uczących w szkołach technicznych o profilu graficznym i/lub poligraficznym, które zgłoszą chęć udziału w organizacji danej edycji Konkursu. Kolegium na spotkaniu organizacyjnym ustala przebieg i harmonogram aktualnej edycji Konkursu.

**Prezydium konkursu** zrzesza przedstawicieli Szkół, przedstawiciela Fundacji Rozwoju Kadr Poligraficznych oraz przedstawiciela organizatora Finału Ogólnopolskiego – firmy IT Media.

Prezydium powołuje **Zespół Ekspertki** składający się z przedstawicieli środowiska nauczycieli szkół technicznych o profilu graficznym i/lub poligraficznym, przedstawicieli branży graficzno-poligraficznej oraz przedstawicieli sponsorów głównych Konkursu.

Zespół Ekspertki opracowuje zadania konkursowe dla etapu III – półfinałowego oraz dla etapu IV – finałowego, ocenia wyniki etapu półfinałowego i finałowego i rozstrzyga w kwestiach spornych dotyczących merytorycznej materii Konkursu.

Prezydium zatwierdza postanowienia Zespołu Ekspertkiego i rozstrzyga w kwestiach spornych dotyczących organizacji Konkursu.

### Struktura Konkursu:

- etap I – kwalifikacyjny, przeprowadzany w grupach klasowych
- etap II – szkolny – wyłaniający zawodników do półfinału
- etap III – półfinał przeprowadzany w trybie on-line
- etap IV – finałowy (ogólnopolski)

**Etap I Konkursu** jest przeprowadzany w grupach klasowych w obrębie jednej szkoły przystępującej do konkursu. Podczas tego etapu kwalifikowanych jest 2 do 3 kandydatów z każdej klasy-grupy do etapu II organizowanego w szkołach przystępujących do konkursu.

Etap II jest przeprowadzany w szkole. Wyłania 2 kandydatów do półfinału. Organizacja etapów szkolnych jest wyłącznie w gestii szkoły, która decyduje się wziąć udział w Konkursie. Szkoła przystępująca do konkursu wyznacza nauczyciela, który będzie ją reprezentował w Kolegium Konkursu oraz będzie opiekunem uczniów – zawodników Konkursu w trakcie działań pozaszkolnych.

Kandydaci wyłonieni w II etapie spotykają się w półfinale organizowanym przez Zespół Ekspertki w trybie on-line w określonym przez Regulamin terminie. Uczestnicy tego etapu pracować będą na stanowiskach w swojej szkole macierzystej, zalogowanych do spotkania półfinałowego i wyposażonych w kamerkę.

Szkoły, które uznają, że nie mają wystarczających możliwości technicznych aby przeprowadzić ten etap (w tym odpowiedniego połączenia internetowego) zgłaszają chęć skorzystania z półfinału otwartego. Półfinały otwarte organizowane są przez jedną ze szkół, które zgłosiły chęć organizacji takiego półfinału podczas spotkania organizacyjnego. Organizacja półfinału otwartego jest wyłącznie w gestii szkoły, która zgłasza chęć jego organizacji.

W półfinale, oceną Zespołu Ekspertckiego wyłaniani są finaliści – autorzy 20 najlepszych prac półfinałowych, którzy zostaną zaproszeni do udziału w Ogólnopolskim Finale Konkursu.

### Zadania konkursowe:

W I i II etapie konkursu zadania przygotowują nauczyciele odpowiedzialni za przeprowadzenie tych etapów w zgłoszonej do konkursu szkole. Profil zadań określony został poniżej, a materiały pomocnicze dostarczone w osobnym archiwum.

Zadania do III etapu przekazywane są podczas półfinału w trybie on-line przez współorganizatorów Konkursu. Zadania podczas IV etapu finałowego oraz organizacja tego etapu są w gestii Zespołu Ekspertckiego i współorganizatorów Konkursu.

### Terminy i sposób zgłoszenia:

Zgłoszenia szkół do III edycji Konkursu należy przesać pod adres: [nauczycielewpoligrafii@gmail.com](mailto:nauczycielewpoligrafii@gmail.com) do 31 października 2024 roku w wiadomości o tytule: **Master of vectors – zgłoszenie**.

Zgłoszenie **musi zawierać**: nazwę szkoły oraz imię, nazwisko i adres mailowy nauczyciela – opiekuna odpowiedzialnego za przebieg konkursu w szkole.

Szkoły, które zgłosiły chęć zorganizowania półfinałów otwartych są wiadome Prezydium Konkursu. Prezydium Konkursu kieruje do wzięcia udziału w półfinałach otwartych Szkoły, które **zawiadomią o braku możliwości odbycia u siebie półfinału w trybie on-line do 20 grudnia 2024 roku** (mailowo na adres: [nauczycielewpoligrafii@gmail.com](mailto:nauczycielewpoligrafii@gmail.com) )

Szkoły zgłoszone do konkursu przeprowadzają etapy wewnątrzszkolne, wybierają 2 kandydatów do półfinału i przekazują dane kandydatów do **7 marca 2025 roku** pod adres: [nauczycielewpoligrafii@gmail.com](mailto:nauczycielewpoligrafii@gmail.com)

**Półfinał** odbędzie się **21 marca o godzinie 11:00** w trybie on-line za pośrednictwem kanału MS Teams. Link do spotkania półfinałowego zostanie wygenerowany i przesłany szkołom organizującym etap półfinałowy przez Prezydium Konkursu w dniu **14 marca 2025 roku**.

**Informację** o zakwalifikowaniu do etapu finałowego otrzymają opiekunowie zawodników w dniu **31 marca 2025 roku**.

**Etap finałowy** przeprowadzony zostanie **26 kwietnia 2025 roku** w siedzibie firmy IT Media przy ul. Elektronowej 2 w Warszawie. Organizacja przyjazdu należy do opiekuna finalisty.

Uczestnicy finału zgadzają się na udostępnienie ich wizerunku w mediach.

#### **Profil zadań:**

**W I etapie** sprawdzane byłyby sprawność posługiwania się narzędziem graficznym i dokładność odwzorowania. Poniżej propozycja przeprowadzenia I etapu w obrębie grupy klasowej w ciągu 2 jednostek lekcyjnych.

Rozpoczęcie I etapu; wprowadzenie, uruchomienie stanowisk i wybranego programu grafiki wektorowej (Illustrator lub Corel). Prace w I i II etapie należy zapisywać w formacie SVG, co ułatwi przeglądanie i ocenę prac w przeglądarkach internetowych.

**Zadanie 1.** Wektorowe wykonanie struktury (patternu), którą pokazujemy konkursantom przez pierwsze 3 minuty na ekranie. Uczestnicy Konkursu mogą wykonywać notatki na otrzymanych kartkach. Czas maksymalny wykonywania zadania: 20 minut. Oceniane będą szybkość i dokładność odtworzenia struktury.

Zadania zbieramy sukcesywnie odnotowując czas wykonania. Po zakończeniu I zadania – przerwa.

**Zadanie 2.** Odtworzenie w środowisku wektorowym rysunku, który zawodnicy otrzymują w postaci kolorowego wydruku lub zostanie im wyświetlona w sposób ciągły. Rysunek ma przedstawiać kompozycję wektorową o niewielkim stopniu skomplikowania. Czas maksymalny wykonywania zadania: 45 minut. Oceniane powinny być szybkość i dokładność odtworzenia rysunku.

**W II etapie** sprawdzane byłyby sprawność posługiwania się narzędziem oraz kreatywność. Zadania mają wyłonić dwóch kandydatów do Półfinału Konkursu, więc powinny mieć charakter zaawansowany.

Zadanie 1, samodzielna wektoryzacja bitmapy – **BEZ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA MODUŁU AI i wygenerowania obrazu. W tym celu stanowiska powinny być czasowo odłączone od Internetu;** wybieramy fotografię przedstawiającą regularne struktury, które w miarę prosto dadzą się przedstawić za pomocą krzywych. Fotografia powinna być wyraźnie wyświetlona lub wydrukowana dla każdego zdającego. Prace zbierane są sukcesywnie z odnotowaniem czasu wykonania. Oceniane powinny być szybkość i dokładność odtworzenia fotografii z uwzględnieniem umiejętności odtworzenia tekstur, elementów rytmicznych oraz perspektywy. Ewidentne użycie narzędzi automatycznych dyskwalifikuje zawodnika. Czas maksymalny wykonania zadania 45 minut.

Zadanie 2: stworzenie kompozycji wg opisu; np.: konkursantom podaje się (wyświetla) kilkanaście elementów graficznych, z których mają zadanie stworzyć określonego typu kompozycję na określonym wymiarach obszaru. Na przykład: kompozycja: dynamiczna/refleksyjna, horyzontalna/wertykalna/diagonalna, otwarta/zamknięta, zawierająca określone składowymi barwy i sposoby przekształceń, typu: powielanie z obrotem, wykorzystanie transformacji figur, zastosowanie przenikanie, użycie blasku zewnętrznego itp. Oceniane będą: realizacja podanych założeń oraz kreatywność. Czas maksymalny wykonania zadania 45 minut.

Szkoły same określają poziom trudności w etapach wewnętrznych. Zalecane jest, aby zespoły nauczycieli przeprowadzających I etap ustaliły wspólnie jednakowe zadania dla wszystkich grup klasowych biorących udział w I etapie Konkursu.

**W III etapie** przewidywane jest zadanie dające możliwość kreacji z równoczesnym uwzględnieniem biegłości posługiwania się oprogramowaniem i innowacyjnością podejścia. Zadanie zostanie opracowane przez Zespół Ekspercki. Czas wykonania zadania – 1,5 godziny zegarowej.

**W IV etapie** zawodnicy wykonują zadanie produkcyjne – kompozycję graficzno-tekstową w wybranym i zgłoszonym organizatorom programie edycji wektorowej. Zadanie zostanie opracowane przez Zespół Ekspercki. Czas wykonania zadania – nie dłużej niż 2 godziny zegarowe.

### **Nagrody**

Wszyscy uczestnicy finału otrzymują pamiątkowe gadżety konkursowe. Laureaci Konkursu – zwycięzca oraz miejsce 2. i 3. Otrzymują nagrody w postaci kursów graficznych firmy IT Media oraz nagród niespodzianek przygotowanych przez organizatorów. Organizatorzy pozostawiają sobie możliwość przyznania wyróżnień.

### **Współorganizatorzy Konkursu:**

**Fundacja Rozwoju Kadr Poligraficznych**

<https://frkp.pl/>

firma **IT-Media** Przedstawiciel Adobe Inc. w Polsce.

<https://itmedia.pl/>

### **Partner medialny Konkursu:**

**Świat Poligrafii Professional**

<https://www.printnews.pl/>