



20 lat
AKADEMIA
ŁOMŻYŃSKA



WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
I HUMANISTYCZNYCH
AKADEMII ŁOMŻYŃSKIEJ

REGULAMIN UCZESTNICTWA W KONKURSIE REALIZOWANYM W RAMACH III DNI PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

Konkurs organizowany jest przez Katedrę Ekonomii i Finansów, Wydział Nauk Społecznych i Humanistycznych, Akademię Łomżyńską (zwaną dalej Uczelnią).

I. CELE KONKURSU:

1. Pogłębienie wiedzy uczniów w zakresie przedsiębiorczości.
2. Kształtowanie postaw przedsiębiorczych wśród uczniów oraz zachęcanie ich do kreatywnej pracy indywidualnej i grupowej oraz rozwijania własnych zainteresowań.

II. MIEJSCE KONKURSU

Konkurs odbywa się w Akademii Łomżyńskiej w Łomży ul. Akademicka 14, w terminie od 1 marca 2023 roku do 19 marca 2024 roku.

III. HASŁO KONKURSU: GRA O PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

IV. WŁADZE KONKURSU

1. Władzami Konkursu są Komitet Organizacyjny Konkursu oraz Komisja Oceniająca Konkurs.
2. Komitet Organizacyjny Konkursu powołuje i odwołuje Kierownictwo Katedry Ekonomii i Finansów w Łomży.
3. Do zadań Komitetu Organizacyjnego Konkursu należy prowadzenie czynności organizacyjnych mających na celu terminowe, sprawne i skuteczne przeprowadzenie Konkursu.
4. Prace członków Komitetu Organizacyjnego Konkursu prowadzone są według harmonogramu zatwierdzonego przez Przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego.
5. Decyzje bieżące dotyczące organizacji Konkursu podejmowane są przez Przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego.
6. W skład Komisji Oceniającej Konkurs wchodzi nauczyciele akademicy.
7. Do zadań członków Komisji Oceniającej Konkurs należy przygotowanie wydarzenia, zasad rywalizacji w ramach wydarzenia oraz stworzenie zasad oceny.



20 lat
AKADEMIA
ŁOMŻYŃSKA



WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
I HUMANISTYCZNYCH
AKADEMII ŁOMŻYŃSKIEJ

V. UCZESTNICY KONKURSU:

1. W Konkursie mogą wziąć udział uczniowie klas drugich, trzecich, czwartych i piątych szkół ponadpodstawowych z województwa podlaskiego oraz innych ościennych województw.
2. Każda ze szkół może delegować od jednego do trzech zespołów złożonych z pięciu uczniów z klas wskazanych w punkcie 1. Dobór drużyn i ich skład ustalany jest bezpośrednio przez szkołę dokonującą zgłoszenia do udziału.
3. Zgłoszenia uczestników do udziału w konkursie można dokonać za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej al.edu.pl.
4. Wypełniony formularz należy wysłać drogą mailową na dniprzedsiębiorczosci@al.edu.pl lub pocztą tradycyjną na adres: Wydział Nauk Społecznych i Humanistycznych AŁ, ul. Akademicka 14, 18-400 Łomża, z adnotacją „III Dni Przedsiębiorczości”. Zgłoszenie należy wysłać do dnia 4 marca 2024 r. Wysyłki formularza dokonuje szkoła/jej reprezentant.
5. W wydarzeniu szkoły mogą wziąć udział bez konieczności udziału w konkursie, biorąc udział w imprezach towarzyszących wydarzeniu podczas finału 19-go marca 2024r.

VI. FORMA I PRZEBIEG KONKURSU

1. W ramach konkursu uczniowie przygotowują:
 - a. Grę edukacyjną,
 - b. Reklamę gry edukacyjnej

VII. GRA EDUKACYJNA

1. Przygotowanie gry edukacyjnej oznacza stworzenie gry planszowej, której zakres i zasady będą w bezpośredni lub pośredni sposób powiązane z przedsiębiorczością i biznesem oraz różnymi ich obszarami (m.in. ekonomia, finanse, zarządzanie, marketing, rynek pracy, itd.).
2. Gra powinna być stworzona dla grupy 4-6 graczy.
3. W celu stworzenia gry edukacyjnej uczniowie mają do dyspozycji następujące elementy:
 - a. karton tekturowy (dowolna ilość) ,
 - b. wykałaczkki kuchenne (małe lub/i duże, dowolna ilość),
 - c. kartki biurowe samoprzylepne (dowolna ilość),
 - d. piłka pingpongowa (1),
 - e. guziki ubraniowe (dowolna ilość),



20 lat
AKADEMIA
ŁOMŻYŃSKA



WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
I HUMANISTYCZNYCH
AKADEMII ŁOMŻYŃSKIEJ

- f. kostka do gry (1).
4. Do stworzenia gry nie muszą być użyte wszystkie ze wskazanych w punkcie 3 elementów. Można traktować je wybiórczo, ale nie dopuszcza się dodawania innych spoza listy.
 5. Dopuszcza się samodzielne wykonanie z tektury albo zwykłych kartek papieru, istotnych z perspektywy graczy części gry, w postaci np. planszy czy kart zadaniowych (lub innych elementów). Można je także wydrukować.
 6. Do przygotowania strony wizualnej twórcy gry mają do dyspozycji mazaki, kredki (różnego typu) i farby. Zakazane jest korzystanie z dzieł innych twórców.
 7. W celu zapobieżenia zgubieniu, albo uszkodzenia elementów oraz uporządkowania elementów gry zaleca się użycie woreczków strunowych oraz/lub gumek recepturek.
 8. Stworzona gra musi posiadać dodatkowo:
 - a. swoją nazwę i logotyp (logotyp powinien być wykonany samodzielnie za pomocą narzędzi wskazanych w punkcie 5)
 - b. dokładną instrukcję w postaci wydruku, szczegółowo objaśniającą zasady rywalizacji w ramach gry.
 9. Gotową grę należy dostarczyć do dnia 8-go marca 2024 r. pocztą tradycyjną (na adres ul. Akademicka 14, 18-400 Łomża z dopiskiem III Dni Przedsiębiorczości) lub osobiście do godz. 14.00 do sekretariatu Wydziału Nauk Społecznych i Humanistycznych Akademii Łomżyńskiej, pok. 220. Na opakowaniu powinien być zamieszczony dopisek III Dni Przedsiębiorczości.
 10. Biorąca udział w konkursie gra powinna:
 - a. być opakowana w taki sposób, aby zabezpieczyć wszystkie jej elementy, uniemożliwić ich zagubienie lub rozkompletowanie;
 - b. być oznakowana w jednoznaczny sposób – posiadać swoją nazwę i logo oraz nazwiska twórców i szkołę, w której się uczą.

VIII. REKLAMA GRY EDUKACYJNEJ

1. Każda drużyna tworząca grę przygotowuje jej reklamę.
2. Reklamę w rozumieniu konkursu stanowi krótki filmik nakręcony smartfonem.
3. Czas trwania reklamy to 2-3 minuty, co oznacza, iż filmiki nie mogą być krótsze niż 2 minuty i nie mogą przekraczać 3 minut.
4. Celem reklamy jest pokazanie atrybutów i wyróżników gry oraz przekonanie potencjalnych graczy do jej wykorzystania (np. w czasie lekcji podstaw



20 lat

AKADEMIA
ŁOMŻYŃSKA



WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
I HUMANISTYCZNYCH
AKADEMII ŁOMŻYŃSKIEJ

przedsiębiorczości, biznesu i zarządzania, jako sposób na spędzanie wolnego czasu, integrację, itp.)

5. W filmiku powinien pojawić się slogan reklamowy, dotyczący gry biorącej udział w konkursie.
6. Plik z filmem reklamowym należy zamieścić w chmurze (np. google drive, Icloud, itp.) i wygenerowany link z możliwością pobrania wysłać na dniprzedsiębiorczosci@al.edu.pl, do dnia 15-go marca 2024 r.

IX. ZASADY KONKURSU I OCENIANIA

1. Każda z części konkursu oceniania jest oddzielnie.
2. Do konkursu dopuszczone są gry i filmiki spełniające wszystkie kryteria wskazane w częściach VII i VIII.

X. OCENA GIER

1. Ocena gier dokonywana jest dwuetapowo.
2. Pierwszy etap polega na testowaniu gier w dniach 11-15.03.2024 r. przez studentów Akademii Łomżyńskiej. Studenci, wyznaczeni przez Komitet Organizacyjny konkursu, zgodnie z dołączoną instrukcją i pod kontrolą nauczyciela akademickiego rozegrają grę zgłoszoną do konkursu. Po zakończeniu rozgrywki ocenią zgłoszoną do konkursu grę, wypełniając Formularz oceny 1
3. Formularz oceny 1

Kryterium oceny	Punktacja
Pomysłowość gry i kreatywność jej twórców	0 – 10
Strona wizualna gry (logo, estetyka wykonania, itp.)	0 – 5
Poziom zaangażowania graczy	0 – 10
Jasność zasad gry	0 – 10
Łączna liczba punktów	0 – 35

4. Protokoły z gier i formularze oceny będą do wglądu uczestników konkursu i ich opiekunów. Ogólne sprawozdanie z przeprowadzonych rozgrywek wewnętrznych zostanie przedstawione podczas finału III Dni Przedsiębiorczości dnia 19.03.2024 r.
5. Celem zachowania zasad bezstronności, dokonujący oceny gry, nie będą znali nazwisk twórców gry i szkoły, którą reprezentują.
6. W drugim etapie oceny gry dokonuje profesjonalne jury, w skład którego wchodzi: przedstawiciel władz Akademii Łomżyńskiej (1), nauczyciele akademicy zajmujący się



20 lat
AKADEMIA
ŁOMŻYŃSKA



WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
I HUMANISTYCZNYCH
AKADEMII ŁOMŻYŃSKIEJ

w pracy naukowo-dydaktycznej szeroką pojętą problematyką ekonomiczną (3), nauczyciele akademicy z dziedziny metodyki edukacji (2), przedstawiciel firmy zajmującej się tworzeniem oraz dystrybucją gier edukacyjnych (1). Każdy z członków jury dokonuje samodzielnej oceny, wypełniając formularz 2.

7. Formularz oceny 2

Kryterium oceny	Punktacja
Koncepcja gry	0 – 10
Jasność zasad gry	0 – 10
Walory wizualne gry	0 – 5
Implementacyjność (możliwość wykorzystania w procesie edukacyjnym)	0 – 5
Oryginalność	0 – 10
Łączna liczba punktów	0 – 40 pkt

8. Najlepsza gra to ta, która otrzyma najwięcej punktów łącznie.

XI. Ocena filmików reklamowych

1. Filmiki reklamowe zostaną zaprezentowane podczas finału III Dni Przedsiębiorczości, 19-go marca 2024 r. przy udziale publiczności i jury.
2. Podczas wydarzenia każda z drużyn w ciągu 7 minut, poza prezentacją filmiku, będzie miała czas na ustną rekomendację i wskazanie atrybutów gry, celem przekonania publiczności i jury.
3. Filmiki reklamowe będą oceniane przez jury bezpośrednio podczas wydarzenia. W skład jury wchodzi: przedstawiciel władz AŁ (1), nauczyciele akademicy z zakresu zarządzania i komunikacji (3), przedstawiciele przedsiębiorców (2), przedstawiciel agencji reklamowej/osoba profesjonalnie zajmująca się reklamą (1).
4. Każdy z członków jury ocenia reklamę gry wypełniając (dla każdej z prezentowanych drużyn) formularz 3.
5. Formularz 3

Kryterium oceny	Punktacja
Pomysłowość/kreatywność	0 – 15
Treść przekazu	0 – 10
Slogan reklamowy	0 – 5



20 lat
AKADEMIA
ŁOMŻYŃSKA



WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
I HUMANISTYCZNYCH
AKADEMII ŁOMŻYŃSKIEJ

Ustna rekomendacja	0 – 10
Łączna liczba punktów	0 – 40 pkt

XII. UWAGI DODATKOWE

W przypadku liczby zgłoszeń do konkursu uniemożliwiającej realizację części finałowej jednego dnia, Komitet Organizacyjny dopuszcza możliwość selekcji gier, które wezmą udział w części finałowej (19.03.2024), w oparciu o zasady oceniania gier, opisanych w części X.

XIII. NAGRODY

1. W ramach konkursu przewidziane są następujące nagrody:
 - a. Pierwsze miejsce i I nagroda główna pn. „Kreatywni i Przedsiębiorczy” dla drużyny, która otrzyma najwięcej punktów łącznie za grę (ocena studentów i jury) oraz reklamę (ocena jury);
 - b. Drugie miejsce i II nagroda pn. „Kreatywni i Przedsiębiorczy” dla drużyny, która uzyska drugi wynik w łącznej liczbie punktów za grę (ocena studentów i jury) oraz reklamę (ocena jury);
 - c. Trzecie miejsce i III nagroda pn. „Kreatywni i Przedsiębiorczy” dla drużyny, która uzyska trzeci wynik w łącznej liczbie punktów za grę (ocena studentów i jury) oraz reklamę (ocena jury);
 - d. Nagroda specjalna pn. „Przedsiębiorczy wyGRAni”, dla drużyny, która otrzyma najwięcej punktów za grę (ocena studentów i jury)
 - e. Nagroda specjalna „Najlepsi w reklamie”, dla drużyny, która otrzyma najwięcej punktów za filmik reklamowy i prezentację (ocena studentów i jury);
2. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez drużyny, w kategoriach wskazanych w punkcie 1, o zwycięstwie decyduje Przewodniczący Komitetu Oceniającego Konkursu.

XIV. FUNDATORZY NAGRÓD I SPONSORZY

1. Fundatorami nagród mogą zostać osoby prawne lub fizyczne, które zadeklarują i prześlą nagrody na rzecz laureatów Konkursu.
2. Oferty fundatorów nagród i sponsorów przyjmuje Przewodniczący lub Zastępca Przewodniczącego Komitetu Organizacyjnego Konkursu.
3. Sponsorami Konkursu mogą zostać osoby prawne lub fizyczne, które zadeklarują i prześlą nagrody na rzecz laureatów Konkursu, albo zobowiążą się do wspomaganie Konkursu w innych formach, albo zadeklarują stałą współpracę.



20 lat

AKADEMIA
ŁOMŻYŃSKA



WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH
I HUMANISTYCZNYCH
AKADEMII ŁOMŻYŃSKIEJ

4. Zgodnie z zawartymi umowami sponsorzy i fundatorzy mają prawo do reklamy swojej działalności w czasie trwania Konkursu, w szczególności na stronach internetowych Konkursu, w czasie finału oraz podczas uroczystości ogłoszenia wyników Konkursu, a także w materiałach dotyczących Konkursu.
5. Komitet Organizacyjny Konkursu nie bierze odpowiedzialności za przekazywane treści reklamowe będące poza jego bezpośrednią kontrolą, na przykład na witrynach internetowych, do których na stronach Konkursu będą się znajdowały odnośniki. W przypadku stwierdzenia występowania tam niewłaściwych treści zostaną podjęte odpowiednie działania w celu ich usunięcia.

XV. KOMITET ORGANIZACYJNY:

Pracownicy Katedry Ekonomii i Finansów w Akademii Nauk Stosowanych w Łomży.

Przewodnicząca: dr Urszula Widelska, prof. AŁ

CZŁONKOWIE:

- 1) dr hab. Cecylia Sadowska-Snarska, prof. AŁ
- 2) dr hab. Krystyna Leszczewska, prof. AŁ
- 3) dr hab. Grażyna Michalczuk, prof. AŁ
- 4) dr Adam Miara
- 5) dr Stanisław Kaczyński
- 6) dr Anna Kowalczyk-Kroenke
- 7) mgr inż. Anna Bagińska
- 8) mgr Anna Kokot
- 9) mgr Krzysztof Borawski