

REGULAMIN GRY

Mission Expedition!

Gra jest realizowana w ramach Zadania 3, projektu „Zrównoważony Rozwój Uczelni” współfinansowanego przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój

Celem zadania 3 jest Modyfikacja programów kształcenia w Uniwersytecie Rolniczym poprzez wdrożenie innowacyjnych interaktywnych narzędzi edukacyjnych

Na potrzeby niniejszego Regulaminu gry przyjmuje się następujące definicje:

Organizator – podmiot odpowiedzialny za organizację gry, tj. Uniwersytet Rolniczy im. Hugona Kołłątaja w Krakowie, al. Mickiewicza 21, 31-120 Kraków

Uczestnik gry mobilnej – osoba, posiadająca status studenta Uniwersytetu Rolniczego im. Hugona Kołłątaja w Krakowie, która zaakceptowała Regulamin gry.

Mobilna gra – to aplikacja mobilna będąca skutecznym narzędziem edukacyjnym wykorzystującym grywalizację do nabywania nowej wiedzy, działająca na urządzeniach przenośnych takich jak: telefony komórkowe, smartfony czy tablety.

System GPS – system nawigacji satelitarnej, wykorzystywany do lokalizacji miejsc wykonywanych zadań.

Kod QR - alfanumeryczny, dwuwymiarowy, matrycowy, kwadratowy kod graficzny.

Appstore – platforma dystrybucji cyfrowej z aplikacjami dla iPada, iPhone'a oraz iPod touch, stworzona przez Apple Inc.

Google play – internetowy sklep Google z aplikacjami, grami, muzyką, książkami, magazynami, filmami i programami TV. Treści ze sklepu są przeznaczone do korzystania za pomocą urządzeń działających pod kontrolą systemu operacyjnego Android.

ActionTrack – aplikacja mobilna, niezbędna do uruchomienia gry mobilnej.

Regulamin – niniejszy regulamin określa zasady uczestnictwa w Grze mobilnej.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem mobilnej gry jest Uniwersytet Rolniczy im. Hugona Kołłątaja w Krakowie, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Gra mobilna skierowana jest do studentów Uniwersytetu Rolniczego im. Hugona Kołłątaja w Krakowie.
3. Uczestnik może brać udział w grze indywidualnie, lub zespołowo.
4. Udział w grze mobilnej jest bezpłatny.



5. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfona lub tabletu z:
 - systemem iOS (w wersji 11.0 i wyższej) lub systemem Android (w wersji 7.0 lub wyższej),
 - uruchomioną funkcją GPS,
 - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
 - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.
6. Gra mobilna odbywa się w ruchu miejskim.
7. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo uczestników gry mobilnej.
8. Uczestnik przystępujący do gry mobilnej bierze na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
9. Uczestnik przystępując do gry mobilnej zobowiązuje się do przestrzegania obowiązujących przepisów, w tym w szczególności przepisów o ruchu drogowym.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników gry mobilnej mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.

§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY

1. Uczestnik gry mobilnej rejestruje się w grze mobilnej, pobierając grę w aplikacji ActionTrack. Poprzez pobranie gry mobilnej z aplikacji ActionTrack Uczestnik:
 - akceptuje regulamin gry,
 - wyraża zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry mobilnej oraz zdjęć zawierających wizerunek uczestników.
2. Uczestnik gry mobilnej udziela Organizatorom, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora. Uczestnik zobowiązuje się zgody udzielonej nie odwoływać, a w przypadku jej odwołania zwalnia Organizatora z obowiązku usuwania z przestrzeni publicznej rozpowszechnionych materiałów zawierających ich wizerunek oraz uprawnia Organizatora do dalszego



- nieodpłatnego rozpowszechnienia materiałów wyprodukowanych w formie materialnej, bez względu na charakter nośnika, na którym wizerunek utrwalono, do czasu rozpowszechnienia wszystkich wyprodukowanych egzemplarzy
3. Podanie danych osobowych przez Uczestnika oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze mobilnej.
 4. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Uniwersytet Rolniczy im. Hugona Kołłątaja w Krakowie. W sprawach z zakresu ochrony danych osobowych możliwy jest kontakt z Inspektorem Danych Osobowych iod@urk.edu.pl. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
 5. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
 6. Dane osobowe będą przetwarzane do zakończenia projektu, tzn. 30.09.2023 r.
 7. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

§ 3. PRZEBIEG GRY

1. Uczestnik gry mobilnej po zapoznaniu się z jej przebiegiem i zasadami otrzyma kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry mobilnej.
2. Miejscem startu jest teren Uniwersytetu Rolniczego im. Hugona Kołłątaja w Krakowie przy Al. Mickiewicza 21 w Krakowie.
3. Zadaniem Uczestnika będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
4. W grę należy zagrać w dwuosobowych zespołach, używając jednego urządzenia mobilnego.
5. Gra rozpoczyna się o godzinie 13.15, poprzez zeskanowanie kodu QR uruchamiającego rozgrywkę.
6. O godzinie 14:15 gra zostanie wyłączona, niezależnie od tego, czy wszyscy zakończą grę.
7. Podsumowanie i ogłoszenie wyników nastąpi o godzinie 14.30 w sali 141 przy Alei

- Mickiewicza 21 w Krakowie, gdzie mieści się Wydział Rolniczo-Ekonomiczny.
8. W trakcie gry, uczestnik odpowiada na pytania poruszając się w oparciu o lokalizację GPS oraz skanując kody QR, rozmieszczone na terenie Uniwersytetu Rolniczego.
 9. Zadaniem uczestnika jest wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
 10. Większość odpowiedzi oceniana jest automatycznie – prawidłowa odpowiedź to 100 pkt.
 11. W grze przewidziano 2 zadania kreatywne oceniane przez Jury (za 200 pkt).
 12. Pierwsze trzy zespoły, które zdobędą największą liczbę punktów, otrzymają ocenę bardzo dobrą.
 13. Wyniki gry zostaną ogłoszone w sali 141, przy Alei Mickiewicza 21 w Krakowie gdzie mieści się Wydział Rolniczo-Ekonomiczny.

§ 4. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Złamanie zasad Regulaminu gry mobilnej jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Uczestnika gry mobilnej.
2. Regulamin znajduje się do wglądu w Centrum Administracyjnego Wsparcia Projektów Uniwersytetu Rolniczego w Krakowie, al. Mickiewicza 21 pokój nr 2 oraz na stronie Projektu „Zrównoważony Rozwój Uczelni” pod adresem <https://zru.urk.edu.pl/index/site/7277>
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry mobilnej, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem - decyduje Organizator.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.
5. Zgłoszenie do udziału w grze mobilnej jest tożsame z akceptacją niniejszego Regulaminu.
6. W sprawach nieobjętych Regulaminem decyduje Organizator.



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

