**SZCZEGÓŁY DOTYCZĄCE PROJEKTU**

**PT. „MIEJSKI PROJEKT - WIZJA MIAST W MINECRAFT I DRUKU 3D”**

**Organizatorzy**: Gmina Miasto Rzeszów oraz Unia Metropolii Polskich
**Partner Technologiczny:** firma G2A.com
**Patron Technologiczny:** firma Microsoft Sp. z o.o
**Partner Merytoryczny prowadzący i drukujący modele 3D:** Szkoła Podstawowa nr 25 im. Prymasa Tysiąclecia w Rzeszowie

**TEMAT**

Zadaniem reprezentacji Miast będzie zaplanowanie i zaprojektowanie terenów rekreacji sportowej w środowisku miejskim swojego miasta uwzględniając w projekcie symbol rozpoznawczy miasta.

**KTO ZGŁASZA DRUŻYNY**

Miasto zgłasza reprezentacje uczniów do wybranej kategorii (może zgłosić do obu):

* I kategoria: klasy1 do 4 (6 osobowa drużyna)
* II kategoria: klasy 5 do 8 (6 osobowa drużyna)

Miasto wyłania drużyny według swoich wewnętrznych zasad. Drużynę zgłasza do Urban Lab Rzeszów na podane dany adres mailowy: urbanlab@erzeszow.pl z podaniem danych uczestników (imię i nazwisko, nazwa szkoły, dane kontaktowe do opiekuna drużyny wraz ze zgoda opiekunów dzieci uczestniczących w projekcie).

**KORZYŚCI**

* Dzieci zawalczą o medale i zwycięskie puchary:
* I miejsce: 1000,00 zł brutto dla drużyny oraz nagrody rzeczowe od firmy G2A.com (w kategorii klas 1-4).
* I miejsce: 1000,00 zł brutto dla drużyny oraz nagrody rzeczowe od firmy G2A.com (w kategorii klas 5-8)

*Nagrody i wyróżnienia firma G2A przekaże bezpośrednio zwycięzcom
w ustalonym miejscu i czasie przez Organizatora.*

* Nagrody – gadżety Minecraft dla wszystkich dzieci uczestniczących
w projekcie przekaże firma Microsoft Sp. z o.o.
* Medale, dyplomy oraz wybrane elementy wydrukowane w 3D przekaże Miasto Rzeszów dzieciom uczestniczącym w projekcie.
* Dzieci nabędą dodatkowe umiejętności takie jak: koncentrację, spostrzegawczość, szybką ocenę sytuacji, samodzielność w podejmowaniu decyzji, wyobraźnię przestrzenną, kreatywność, umiejętność współpracy, planowania oraz organizacji czasu.
* Nauczyciele szkół biorących udział w projekcie otrzymają darmowy kurs „G2A Academy. Video games in education”. Link do rejestracji do kursu zostanie przesłany w odrębnej informacji do Miast uczestniczących w projekcie. Kurs jak również rejestracja jest bezpłatna.

**WYMAGANIA OGÓLNE**

**Plac zabaw powinien być zbudowany samodzielnie przez uczniów w grze Minecraft: Education Edition.** Do budowy można wykorzystać agenta. Wykorzystanie agenta
i zastosowanie programowania w projekcie będzie dodatkowym atutem. Należy pamiętać, że w takiej sytuacji prezentacja projektu powinna zawierać sceny
z zarejestrowaną pracą zaprogramowanego agenta. Organizatorzy mogą również poprosić o kopię stworzonych skryptów.

Projekt placu zabaw nie ma ograniczeń powierzchni. Do budowy zalecany jest świat płaski. Z wykonanej pracy należy sporządzić relację filmową, wykorzystując do tego celu przechwytywanie wideo. Zapisane sceny można wykorzystać do montażu w dowolnym programie np. DaVinci Resolve. Film może zawierać narrację autorów, napisy oraz muzykę (ze zgodą na użycie praw autorskich utworu). Wykorzystując motywy muzyczne należy pamiętać o przestrzeganiu praw autorskich. Czas prezentacji w postaci filmu nie może przekroczyć 10 minut

**WYDRUK MODELI W 3D**

Wybrane elementy projektów zostaną wydrukowane w 3D, wtym celu należy przesłać plik z mapą w formacie mcworld wykonanych projektów na adres mailowy: urbanlab@erzeszow.pl. Po zaakceptowaniu projektu zostanie on przekazany do druku.

**HARMONOGRAM PROJEKTU**

* **26 kwiecień – 10 maja br.** – zgłoszenia drużyn
* **11 maja – 11 czerwca br.** – prace drużyn nad projektami (terminy konsultacji oraz kontakt zostanie przekazany bezpośrednio do opiekuna drużyny)
* **do 14 czerwca br.** – przesłanie prac drużyn
* **16 – 17 czerwca br.** – obrady Jury
* **18 czerwca br.** – Live – prezentacja projektów i ogłoszenie wyników (prezentacja prac klas 1-4 godz. 10:00, prezentacja praz klas 5-8 godz. 16:00)

**KONTAKT**

**Miasto Rzeszów - Urban Lab Rzeszów**

ul. 3-go Maja 13, 35-030 Rzeszów

Tel.: (+48) 17 748 40 70

E-mail: urbanlab@erzeszow.pl