

Reglement Medien- und Roboterwettbewerb «bugnplay.ch» 2010

- 0. Vorbemerkung** Das vorliegende Reglement gilt für die vierte Durchführung des Wettbewerbs bugnplay.ch vom September 2009 bis Juli 2011.
- 1. Ziel des Wettbewerbs** Der Wettbewerb «bugnplay.ch» will zu einem kreativen und kritischen Umgang mit Technologie und Medien anregen.
- 2. Inhalte**
- Der Wettbewerb zeichnet Projekte aus, die sich in kreativer Weise mit Medien und Technologie beschäftigen. Gesucht sind Innovation und Originalität, nicht Perfektion und makellose Oberfläche.
- Die Beiträge müssen die geltende Rechtsordnung sowie das sittliche Empfinden respektieren. Projekte, die diese Regeln missachten, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- Die Wettbewerbsbeiträge müssen in einer der vier Schweizer Landessprachen eingereicht werden, also in deutscher, französischer, italienischer oder rätoromanischer Sprache. Zugelassen sind auch Beiträge in englischer Sprache.
- 3. Teilnehmer**
- Teilnehmen kann, wer diese Bedingungen erfüllt:
- Zwischen 8 und 20 Jahre alt ist (am Stichtag 31. März 2010 nicht älter als 20 Jahre)
 - Eine der folgenden Ausbildungen absolviert: Volksschule, Sekundarschule, Lehre oder Gymnasium
 - Zugelassen sind auch Projekte Schweizer Jugendlichen, die im Ausland leben.
- Eine Person darf nur ein Projekt einreichen.
- 4. Teamgrösse**
- Ein Team besteht aus 1 - 5 jugendlichen Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Ein erwachsener Coach ist nicht erforderlich. Falls das Projekt von einem oder mehreren erwachsenen Coaches begleitet wird, muss dies in der Anmeldung vermerkt werden. Es sind maximal 3 Coaches zugelassen.
- Jedes Team muss einen Projektleiter bestimmen. Er oder sie muss über eine gültige E-Mailadresse verfügen und über diese erreichbar sein. Die Projektleitung hat Zugang zur Benutzerschnittstelle des Projekts. Die Organisatoren von bugnplay.ch kommunizieren ausschliesslich mit dem Projektleiter.
- 5. Kategorien**
- Es werden drei Alterskategorien gebildet:
- * Kids: 8 – 11 Jahre
 - * Junior: 12 – 16 Jahre
 - * Senior: 17 – 20 Jahre
- Die Beiträge müssen am Ende des Wettbewerbs einer der folgenden drei Kategorien zugeteilt werden:
- Audio / Video
 - Web / Words / Games
 - Installation / Robotic

Es wird unterschieden zwischen Freizeit-Projekten, die ausserhalb der Schule entstanden sind und Schul-Projekten, die im Rahmen des Unterrichts produziert wurden.

6. Themen

Jedes Jahr werden Themen vorgegeben. Was die Teams mit dem Motto machen – wie wörtlich oder wie frei sie es auffassen, ist offen und ihrer Phantasie überlassen. Für den Wettbewerb 2010 gibt es 3 inhaltliche Themen:

- NATURE
- MOBILITY
- MAGIC

7. Verwendete Mittel und Medien

Formal sind folgende Medien zugelassen:

- Videos
- Audiofiles
- Internetseiten
- Online-Games
- Games
- Blogs, Software
- Fotoreportagen
- Flash-Animationen
- Roboter
- eigene Geräte
- Rauminstallationen

Maximale Länge für Audio-, Video- und Flashprojekte: 60 Sekunden
Zugelassen Formate: mov, swf, flv, mp3, mp4, ogg, wmv, wav

Als Games zugelassen sind selber lauffähige Spiele (keine Modifikationen von bestehenden Spielen) sowie selber erstellte Flashgames, welche auf einer Website liegen.

Games müssen mindestens auf einem gängigen Betriebssystem (Windows Vista, XP, MacOSX) ausführbar oder im Internet online spielbar sein.

Zugelassen Formate für Games: .zip oder flv.

8. Technischer Support

Die Projekte müssen mit eigenen Mitteln realisiert werden. Die Organisatoren bieten keine technische Unterstützung.

Webprojekte können auf einem Server nach eigener Wahl untergebracht werden. Webprojekte müssen mindestens während der Zeit von Jurierung bis ein Jahr nach der Preisverleihung online sein.

9. Abgabe und Dokumentation

Jedes Team muss sein Projekt dokumentieren. Zur Dokumentation gehören Beschreibungen und Bilder und unter Umständen auch kurze Videos. Die dazu nötigen Informationen werden vor Abgabeschluss mit einem Online-Fragebogen erhoben.

Robotik-Projekte und Installationen müssen mit einem Film dokumentiert werden und der Jury auf Wunsch vorgeführt werden können. Auch Games werden idealerweise mit einem Film dokumentiert.

10. Jurierung

Die Projekte werden in erster Linie nach ihrer Originalität und ihrem Innovationsgrad beurteilt. Es wird eine Teilnehmer-Jury und eine Fachjury eingesetzt.

Die Teilnehmenden müssen bereit sein, bei der Jurierung mitzuwirken. Die Teilnehmer-Jurierung wird via Internet abgewickelt.

11. Termine

Für die Ausgabe 2010 von bugnplay.ch gelten folgende Termine:

- September 2009 Ausschreibung
- 31. Januar 2010: Anmeldeschluss
- 31. März 2010: Abgabeschluss
- Frühsommer 2010: Preisverleihung

12. Preise

Die drei Hauptgewinner erhalten 1000 Franken in bar. Die Jury kann über die weitere Vergabe von Geld- oder Sachpreisen entscheiden.

Für selber programmierte Computerspiele ist zudem 2010 der GameCulture-Award von 1000 Franken ausgeschrieben.

Alle Gewinner erhalten ein Diplom.

13. Urheberrecht

Die meisten künstlerischen Werke sind von Gesetzes wegen geschützt. Dazu zählen Texte, fotografische, filmische und andere visuelle oder audiovisuelle Werke, aber auch dreidimensionale Werke wie Skulpturen und Installationen.

Auch Werke der Musik sind urheberrechtlich geschützt und eine unerlaubte Verwendung derselben (auch als Hintergrundmusik) ist nicht gestattet.

Ein Verstoss gegen ein bestehendes Urheberrecht hat eine Disqualifikation der Teilnehmer zur Folge.

Es reicht nicht aus, die verwendeten Quellen und deren Urheber zu bezeichnen. Es müssen auch die Rechte für deren Nutzung vorliegen. Wir raten: Finger weg von Fremdmaterialien. Stattdessen selber fotografieren und gestalten, Geräusche und Musik selber produzieren oder aufnehmen.

Das Urheberrecht an dem eingereichten Projekt verbleibt bei den Teilnehmern. Den Organisatoren räumen die Teilnehmer hiermit das Recht ein, sämtliche Projekte kostenfrei während 10 Jahren zu nutzen.