

Pravilnik Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije za natjecatelje iz Republike Hrvatske

Opće odredbe

Članak 1.

- (1) Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije međunarodno je natjecanje organizirano za osnovnoškolce, srednjoškolce i studente iz Republike Hrvatske i inozemstva, oblikovano po pedagoškim i metodičkim standardima te usklađeno s nacionalnim kurikulumom (u daljnjem tekstu: Natjecanje).
- (2) Cilj je Natjecanja potaknuti sudionike na originalno stvaralaštvo kojim se istražuje i otkriva, potiče i podržava različitost osobnosti djece i mladih, razvijaju kreativnost, kritičko mišljenje, sposobnost stvaranja ideja te digitalne vještine.
- (3) Službeni jezici Natjecanja su hrvatski i engleski.
- (4) Svi izrazi koji se koriste u ovom Pravilniku, bez obzira na to koriste li se u muškom ili ženskom rodu, odnose se jednako na osobe svih rodni identiteta sukladno načelu rodne ravnopravnosti iz važećih propisa Republike Hrvatske.

Članak 2.

- (1) Odgovorna je osoba Natjecanja dekan Ekonomskog fakulteta u sastavu Sveučilišta J. J. Strossmayera u Osijeku.
- (2) Odgovorna osoba imenuje Voditelja Natjecanja (u daljnjem tekstu: Voditelj). Voditelj je odgovoran za organizacijsku i programsku provedbu Natjecanja u skladu s važećim propisima i Pravilnikom Natjecanja. Mandat Voditelja traje četiri godine, uz mogućnost ponovnog imenovanja.
- (3) Voditelj imenuje Upravno vijeće Natjecanja. Upravno vijeće sastoji se od tri člana. Svaki član ima jasno definiranu nadležnost: za organizaciju, komunikaciju i produkciju. Upravno vijeće vodi brigu o terminskom okviru Natjecanja, komunicira sa svim dionicima te se brine o provedbi Pravilnika. Mandat članova Upravnog vijeća traje četiri godine, uz mogućnost ponovnog imenovanja.
- (4) Voditelj imenuje Savjetnika Upravnog vijeća. Savjetnik posjeduje stručnost iz područja odgoja i obrazovanja na svim obrazovnim razinama. Savjetnik nadgleda rad Prosudbenih povjerenstava i savjetuje Upravno vijeće i Voditelja Natjecanja. Mandat Savjetnika traje koliko i mandat imenovanog Upravnog vijeća.
- (5) Natjecanje se provodi u organizaciji Ekonomskog fakulteta u Osijeku (u daljnjem tekstu: Organizator), u suradnji s Andizetom – Institutom za znanstvena i umjetnička istraživanja u kreativnoj industriji i Malcem Genijalcem Osijek.

Članak 3.

- (1) Organizator i Voditelj imaju isključivo pravo tumačenja Pravilnika u interesu ostvarivanja jednakih prava za sve sudionike Natjecanja. U slučaju odstupanja od Pravilnika, sve uključene osobe bit će pravovremeno obaviještene.
- (2) Okolnosti koje nisu regulirane ovim Pravilnikom utvrđuje Voditelj i Upravno vijeće.
- (3) U slučajevima navedenima u staccima 1. i 2. ovog članka, ne predviđa se pravo na žalbu.

Članak 4.

- (1) U provedbu Natjecanja uključeni su odgovorna osoba, Voditelj, Upravno vijeće, Prosudbeno povjerenstvo, Organizacijski odbor, mentori i natjecatelji.
- (2) Prosudbeno povjerenstvo ocjenjuje pristigle prijave i dostavljena projektna rješenja. Prosudbeno povjerenstvo u ocjenjivanju primjenjuje odredbe članka 10. ovog Pravilnika. Članove Prosudbenog povjerenstva imenuje Voditelj za svaku godinu Natjecanja. Povjerenstvo se sastoji od odgojno-obrazovnih djelatnika, stručnjaka različitih obrazovnih područja i razina te stručnjaka iz kreativne industrije.
- (3) Upravno vijeće imenuje Organizacijski odbor. Organizacijski odbor zadužen je za organizacijske aktivnosti i provedbu sukladno Pravilniku natjecanja. Članovi Organizacijskog odbora imenuju se za svaku godinu Natjecanja.
- (4) Mentor natjecateljskog tima (odgojno-obrazovni djelatnik) osoba je koja vodi natjecatelje tijekom procesa stvaranja i konačne izrade projektnog rješenja, prijave tima na Natjecanje te pruža podršku natjecateljima tijekom cijelog Natjecanja.
- (5) Mentor komunicira s Organizatorom, ispunjava tražene dokumente i slijedi upute objavljene od strane Organizatora. U slučaju potrebe za međupredmetnom ili interdisciplinarnom suradnjom (vidi članak 9.) dozvoljeno je uključiti jednog sumentora (također odgojno-obrazovni djelatnik).
- (6) Mentor odabire natjecateljski tim koji se sastoji od jednog, dva ili tri natjecatelja. Natjecatelj samostalno ili u timu osmišljava, izrađuje te predstavlja projektno rješenje Prosudbenom povjerenstvu. Natjecatelj mora biti upisan u školsku/akademsku godinu u kojoj se Natjecanje održava.

Projektno rješenje.

Članak 5.

- (1) Prijava natjecateljskih timova iz Republike Hrvatske provodi se putem Carnetove platforme za udaljeno učenje Loomen: Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije (u daljnjem tekstu: Loomen).
- (2) Predmet prijave na Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije projektno je rješenje.
- (3) Projektno rješenje je idejni koncept natjecateljskog tima koji se Prosudbenom povjerenstvu predstavlja u obliku prototipa, razvijenog u skladu s odabranom temom i unutar jednog ili više sektora kreativne industrije.
- (4) Autorstvo nad projektnim rješenjem pripada natjecateljskom timu.
- (5) Projektno rješenje mora nastati izvorno za Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije tekuće školske/akademske godine i prije toga ne smije biti nigdje drugdje predstavljeno niti objavljeno. Natjecatelji smiju projektno rješenje predstavljati i objavljivati po završetku Natjecanja.
- (6) Natjecateljskim timovima dana je sloboda u osmišljavanju projektnih rješenja s kojima bi se na tržištu ostvarili kreativni proizvodi nadahnuti znanjem i kulturnom baštinom.

Teme Natjecanja.

Članak 6.

- (1) Projektna rješenja nastaju u jednoj od tema Natjecanja. Teme natjecanja su glagoljica, slavenska mitologija i Vodik.
- (2) U Milenijskom se natjecanju iz kreativne industrije teme vrednuju kao polazišta za oblikovanje kreativnih, interdisciplinarnih i tržišno orijentiranih projektnih rješenja:

- a. Glagoljica je nematerijalna kulturna baština i sastavni dio hrvatskoga identiteta, istaknuta kao ključni resurs kulturnog brendiranja i temelj suvremenih proizvoda i usluga.
 - b. Slavska mitologija predstavlja bogat izvor priča, likova i mitova te je inspiracija za inicijative koje spajaju tradiciju i današnju kreativnost.
 - c. Vodik potiče promišljanje u prirodnom, tehnološkom, inženjerskom i matematičkom području s ciljem oblikovanja rješenja usmjerenih zelenoj budućnosti.
- (3) Natjecateljski tim izrađuje projektno rješenje odgovaranjem na pitanje: kako odabranom temom stvoriti tržištu namijenjen proizvod. Tema se odabire u prvoj natjecateljskoj razini (sukladno članku 10., stavku 2.) i ne može se mijenjati tijekom Natjecanja.

Sektori kreativne industrije.

Članak 7.

- (1) Kreativna industrija podrazumijeva proizvodnju zaštićenu autorskim pravima, a obuhvaćenu projektima koji stvaraju (ne)materijalne proizvode i usluge namijenjene razmjeni na tržištu. U kontekstu ovog Pravilnika, sektori kreativne industrije definirani su prema knjizi *Lekcionar kreativne industrije* (Horvat, Forjan i Jobst, 2024), i obuhvaćaju sljedeće:
- a. *Arhitektura*. Arhitektura objedinjuje tehničke i umjetničke pristupe u prostornim rješenjima. Arhitektura je odraz vremena i društvenih struktura koji ju ostvaruju, dio je kulturnog nasljeđa te ujedno dio povijesti i identiteta svakog naroda.
 - b. *Audiovizualna umjetnost*. Pokretne slike popraćene zvukom ili bez njega poveznica su književnosti, fotografije, izvedbenih i glazbene umjetnosti, arhitekture, dizajna te drugih kreativnih sektora. Sposobnost snažnog prenošenja poruka audiovizualne umjetnosti upotrebljava se u oglašavanju i obrazovanju, a s pojavom pametnih naprava audiovizualna umjetnost svoju novu ulogu dobiva u širenju društvenim mrežama.
 - c. *Baština*. Prema definiciji Ministarstva kulture i medija Republike Hrvatske, kulturna baština predstavlja zajedničko bogatstvo čovječanstva, a njezina zaštita jedan je od ključnih čimbenika za prepoznavanje i definiranje kulturnog identiteta. Sektor baštine (skraćeno AKM sektor – arhivi, knjižnice i muzeji) obuhvaća projekte čija idejnost crpi iz prostora arhiva, knjižnica i muzeja te iz cjelokupnog kulturnog nasljeđa.
 - d. *Dizajn*. Dizajn objedinjuje tehničke i umjetničke vještine u oblikovanju uporabnih predmeta te obuhvaća modni, grafički, produkt-dizajn i dizajn interijera. U suvremenoj kulturi, značenje dizajna određuje se njegovom funkcionalnošću, komunikativnošću i dostupnošću krajnjim korisnicima.
 - e. *Glazba*. Glazba je umjetnost tonova, zvukova ili šumova povezanih u ritmu, harmoniji i melodiji, kojima se ostvaruje glazbena poruka čiji se utjecaji očituju na tijelo i cjelokupnu osobnost. Glazba oplemenjuje, stvara unutarnji mir, potiče kreativnost te potiče istraživanje novih glazbenih pravaca i žanrova.
 - f. *Izvedbene umjetnosti*. Izvedbene ili scenske umjetnosti uključuju pokrete ljudskog tijela kojima umjetnici komuniciraju kako bi idejnu poruku prenijeli publici. Sektor obuhvaća kazalište, balet i ples, a njegovu okosnicu čini interpretacija i izravna prezentacija autorskih ideja, istraživanje te uspostavljanje novih izvedbenih izričaja.
 - g. *Knjiga i nakladništvo*. Knjiga predstavlja zbirku uvezanih listova ispunjenih pisanim, likovnim ili elektroničkim sadržajima. Otkriva se listanjem, čitanjem,

istraživanjem i razmišljanjem o pročitanoj, te se dijeli na knjige koje se čitaju očima, prstima, sluhom ili „pametnim“ uređajima. Nakladništvo, kao sastavni dio ovog sektora, prati tehnološke inovacije, razvija čitateljske navike i doprinosi obrazovanju društva kroz stvaranje novih izdanja.

- h. *Mediji.* Mediji su sredstva javnog informiranja namijenjena širenju vijesti i audiovizualnih sadržaja. U ovaj sektor ubrajaju se tiskani mediji (novine), radijski i televizijski programi te elektroničke publikacije.
- i. *Oglašavanje i tržišne komunikacije.* Oglašavanje predstavlja oblik tržišne i društvene komunikacije koji doprinosi stvaranju učinkovitog tržišta na nacionalnoj i međunarodnoj razini, s ciljem poboljšanja stanja kupaca, poduzeća i društva u cjelini.
- j. *Primijenjene umjetnosti.* Primijenjene umjetnosti odnose se na oblikovanje predmeta praktične i estetske namjene izrađenih od različitih materijala, uključujući staklo, keramiku, tekstil, drvo, metal i slične prirodne ili umjetne sirovine. Ovaj sektor njeguje majstorstvo obrtničkih vještina i originalne autorske ideje, nastavljajući tradiciju ručne izrade uporabnih i oblikovno jedinstvenih predmeta, kao što su odjeća, suveniri, posuđe, nakit ili glazbeni instrumenti.
- k. *Novi mediji.* Novi mediji donijeli su revoluciju u proizvodnji, pohrani i distribuciji klasičnih audio i audiovizualnih sadržaja. Središnju ulogu u ovom sektoru imaju digitalni uređaji povezani s internetom, poput računala, pametnih telefona, tableta i televizora. Sektor obuhvaća internet, web-prezentacije, multimediju, videoigre povezane s mrežom, prijenos sadržaja putem mobilnih uređaja te tehnologije proširene stvarnosti (AR), virtualne stvarnosti (VR) i mješovite stvarnosti (MR). Ove tehnologije omogućuju višeslojnu interakciju korisnika s digitalnim sadržajem i otvaraju nove mogućnosti kreativnog izražavanja, obrazovanja i tržišne primjene.
- l. *Vizualne umjetnosti.* Vizualna umjetnost uključuje stvaralaštvo u domeni slikarstva, kiparstva, grafike, fotografije i novih medija. Svaki oblik izražavanja oslanja se na iskustvo vida, no s razvojem novih tehnologija i medija granice vizualnih umjetnosti stalno se šire.

Kategorije Natjecanja.

Članak 8.

- (1) Natjecanje ima četiri kategorije, određene prema obrazovnoj razini natjecateljskog tima:
- a. Osnovna škola – razredna nastava,
 - b. Osnovna škola – predmetna nastava,
 - c. Srednja škola,
 - d. Visokoobrazovna ustanova.

Međupredmetna suradnja.

Članak 9.

- (1) Mentor je dopušteno prijaviti međupredmetnu ili interdisciplinarnu suradnju uz uključivanje jednog sumentora. Takva suradnja opravdana je tijekom procesa prijave natjecateljskog tima i podrazumijeva da su mentor i sumentor iz različitih obrazovnih ili znanstvenih područja (npr. prirodoslovno i jezično-komunikacijsko područje). Natjecateljskim timovima nije dopušteno uključivanje dodatnih sudionika ili vanjskih savjetnika prilikom izrade projektnog rješenja.

- (2) Kategorije koja obuhvaćaju odgojno-obrazovna područja općega obveznog osnovnoškolskoga i srednjoškolskoga obrazovanja dopuštaju da su mentor i sumentor iz dva različita obrazovna područja:
- Jezično-komunikacijsko područje (hrvatski jezik, hrvatski jezik kao strani jezik, materinski jezik-nacionalne manjine, prvi strani jezik, drugi strani jezik, treći strani jezik, latinski jezik, grčki jezik),
 - Matematičko područje (matematika, nacrtna geometrija),
 - Prirodoslovno područje (priroda i društvo, priroda, fizika, kemija, biologija, geografija),
 - Tehničko i informatičko područje (priroda i društvo, praktični rad i dizajniranje, tehnika, informatika),
 - Društveno-humanističko područje (priroda i društvo, povijest, geografija, građanski odgoj i obrazovanje, psihologija, sociologija, filozofija, logika, vjeronauk, etika),
 - Umjetničko područje (vizualne umjetnosti i dizajn, glazbena kultura i umjetnost, filmska umjetnost, plesna umjetnost),
 - Tjelesno i zdravstveno područje (tjelesna i zdravstvena kultura).
- (3) Kategorija visokoobrazovnih ustanova dopušta da su mentor i sumentor iz dva različita znanstvena područja:
- Prirodne znanosti, Tehničke znanosti, Biomedicina i zdravstvo, Biotehničke znanosti, Društvene znanosti, Humanističke znanosti, Umjetničko područje.
 - Kategorija iznimno dopušta mentora i/ili sumentora koji nisu nastavnici već stručnjaci zaposleni u kreativnoj industriji.

Natjecateljske razine.

Članak 10.

- (1) Natjecanje ima tri natjecateljske razine u kojima je moguće ostvariti do 100 bodova:
- prva razina: do 10 bodova
 - druga razina: do 30 bodova
 - treća razina: do 60 bodova.
- (2) Prva natjecateljska razina *prijava je projektnog rješenja*.
- Prosudbeno povjerenstvo provjerava formalno-tehničku ispravnost prijave. U ovoj razini mentor ne prijavljuje imena članova natjecateljskog tima. Prijavni dokumenti moraju biti jasno, točno i potpuno ispunjeni. U prijavi se navode:
 - podatci o ustanovi (naziv, adresa i županija),
 - podatci o mentoru (ime, prezime, e-adresa i broj telefona),
 - naziv projektnog rješenja,
 - ako je sumentor uključen, u prijavi se navode i njegovi osobni podaci uz obrazloženje (od 50 do 100 riječi) o postojanju međupredmetne ili interdisciplinirane suradnje.
- Prijavljeni naziv projektnog rješenja ne mijenja se tijekom Natjecanja.
- U prvoj razini natjecatelji mogu ostvariti do 10 bodova. Prijava projektnog rješenja (od 150 do 400 riječi) ocjenjuje se sukladno sljedećim kriterijima:
 - opis projektnog rješenja (do 4 boda),
 - obrazloženje povezanosti projektnog rješenja s odabranom temom (do 3 boda),
 - obrazloženje povezanosti projektnog rješenja sa sektorom/ima kreativne industrije (do 3 boda).

- c. Mentor dostavlja dokumente prve natjecateljske razine. Dokumenti se dostavljaju putem Loomena, a njegovi elementi navedeni su u Prilogu 1. Obvezni dio prijave je potpisana Potvrda o izvornosti projektnog rješenja (vidi Članak 5., stavak 5), potpisana od strane mentora.
 - d. Prosudbeno povjerenstvo objavljuje rezultate prve natjecateljske razine na Loomenu sukladno oglašenim rokovima tekuće natjecateljske godine. Timovi koji ostvare 6 i više bodova ostvaruju pravo sudjelovanja na drugoj razini Natjecanja.
 - e. Mentor dostavlja i *Suglasnost ravnatelja za sudjelovanje na Natjecanju* ako se natjecateljski tim kvalificira u treću natjecateljsku razinu koja se održava uživo na Ekonomskom fakultetu u Osijeku (Prilog 1).
- (3) Druga natjecateljska usmjerena je na prikaz procesa *razrade projektnog rješenja*. Mentor prijavljuje članove natjecateljskog tima, a njihova se imena ne mogu mijenjati tijekom trajanja Natjecanja. U ovoj razini natjecatelji mogu ostvariti do 30 bodova na sljedeći način:
- a. Natjecateljski tim predaje audiovizualni materijal (video) koji na kreativan i jasan način prikazuje proces izrade projektnog rješenja te najavljuje planirani prototip. Trajanje videa ograničeno je na dvije minute. Svi članovi tima moraju sudjelovati u pripremi i prezentaciji videomaterijala. U ovoj se fazi ne očekuje predstavljanje konačnog izgleda projektnog rješenja. Prosudbeno povjerenstvo ocjenjuje dostavljeni video i dodjeljuje do 25 bodova prema sljedećim kriterijima:
 - (1) kvaliteta projektnog rješenja – strukturiranost, inovativnost, kreativnost (do 10 bodova),
 - (2) povezanost teme s projektnim rješenjem (do 5 bodova),
 - (3) predstavljanje projektnog rješenja – suverenost u predstavljanju i jezična ispravnost (do 10 bodova).
 - b. Dodatnih 5 bodova moguće je ostvariti objavom o sudjelovanju natjecateljskog tima na mrežnim medijima. Objava može biti postavljena na mrežnim stranicama i/ili društvenim mrežama te mora sadržavati:
 - (1) naziv ustanove,
 - (2) imena mentora (i sumentora, ako je primjenjivo),
 - (3) imena natjecatelja,
 - (4) podatke o Natjecanju na koje se tim prijavio,
 - (5) naziv prijavljenog projektnog rješenja.

Objava ne smije sadržavati pojedinosti o sadržaju, rješenju, ideji, konačnom proizvodu niti video projektnog rješenja.
 - c. Mentori na Loomen platformi prilažu jednu zajedničku službenu fotografiju natjecateljskog tima.
 - d. Dokumente druge natjecateljske razine mentor dostavlja putem Loomen platforme. Njihovi su elementi navedeni u Prilogu 2.
 - e. Videomaterijali se dostavljaju putem poveznice. Preporučuje se korištenje platforme OneDrive, a dopuštena je i uporaba Google diska ili Dropboxa. Poveznica mora biti javno dostupna za pregled kako bi Prosudbeno povjerenstvo moglo pristupiti ocjenjivanju.
 - f. Prosudbeno povjerenstvo objavljuje rezultate druge natjecateljske razine na Loomenu, sukladno oglašenim rokovima tekuće natjecateljske godine. Timovi koji ostvare 20 ili više bodova kvalificiraju u višu razinu, odnosno ostvaruju pravo sudjelovanja u trećoj natjecateljskoj razini – predstavljanju projektnog rješenja uživo.

- (4) Treća natjecateljska razina odnosi se na *predstavljanje projektnog rješenja uživo*. Timovi se okupljaju na Ekonomskom fakultetu u Osijeku. U predstavljanju projektnog rješenja sudjeluju svi članovi natjecateljskog tima uz nazočnost mentora i sumentora, ako je prijavljen. Natjecateljski tim predstavlja projektno rješenje pred Prosudbenim povjerenstvom i ostalim natjecateljima natjecateljske kategorije kao publikom. Na trećoj razini moguće je ostvariti do 60 bodova.
- a. Prosudbeno povjerenstvo dodjeljuje do 55 bodova, a projektno rješenje ocjenjuje se sukladno sljedećim kriterijima:
 - kvaliteta projektnog rješenja – strukturiranost, inovativnost, kreativnost, kritičko mišljenje (do 10 bodova),
 - povezanost teme s projektnim rješenjem (do 5 bodova),
 - predstavljanje projektnog rješenja – interakcija s publikom, dopadljivost, sigurnost u predstavljanju, jezična ispravnost (do 20 bodova),
 - primjena projektnog rješenja – uporabnost, korisnost, tržišna usmjerenost, popularizacija znanosti (primjenjivo za visokoškolske ustanove) (do 20 bodova).
 - b. Publika (drugi natjecateljski timovi) dodjeljuje do 5 bodova temeljem ukupnog dojma predstavljenih projektnih rješenja u okviru natjecateljske kategorije.
 - c. Natjecateljski timovi osobno sudjeluju u programu oba dana Natjecanja.
 - d. Mentor dostavlja dokumente treće natjecateljske razine. Dokumenti se dostavljaju putem Loomena, a njegovi elementi navedeni su u Prilogu 3.
 - e. Projektna rješenja treće razine objavljuju se u knjizi *Milenijske zvijezde* kao primjeri dobre prakse iz kreativne industrije.

Obrada osobnih podataka.

Članak 11.

- (1) Prijavom na Natjecanje, natjecatelji pristaju na objavu svojih osobnih podataka u svrhu provedbe Natjecanja, javne objave dobitnika te objave materijala povezanih uz Natjecanje i popularizacijom kreativne industrije.
- (2) Primjerak obrasca privole oglašava Organizator na platformi Loomen tijekom školske/akademske godine u kojoj se Natjecanje održava. Primjenjivo za natjecatelje druge natjecateljske razine.
- (3) Privola se dostavlja Organizatorima u drugoj natjecateljskoj razini sukladno vremenskom okviru koje ogласи Organizator.

Rokovi.

Članak 12.

- (1) Rokovi Natjecanja oglašavaju se najkasnije do 1. lipnja tekuće godine te su oni nepromjenjivi za sve sudionike. Iznimno produljenje rokova oglašava Organizator na Loomenu.
- (2) Natjecatelji se moraju pridržavati oglašanih rokova za svaku natjecateljsku razinu. Sve predaje natjecateljskih materijala nakon isteka zadanog roka neće se uzeti u razmatranje.
- (3) Posljednji rok za predaju natjecateljskih materijala odnosi se na oglašeni datum, do 23:59 sati (CET/UTC+1).

Nagrade.

Članak 13.

(1) Dokumenti o sudjelovanju na **drugoj** natjecateljskoj razini su:

- a. Zahvalnica – dodjeljuje se mentoru (i sumentoru, ako je prijavljen) nakon što projektno rješenje natjecateljskog tima bude ocijenjeno, a ne ostvari uvjete za sudjelovanje u trećoj natjecateljskoj razini. Zahvalnice se dodjeljuju isključivo mentorima i sumentorima koji ne sudjeluju na trećoj natjecateljskoj razini.
- b. Pohvalnica – dodjeljuje se natjecateljima (učenici/studenti) čije projektno rješenje ne zadovolji kriterije za sudjelovanje u trećoj natjecateljskoj razini.

Zahvalnice i pohvalnice šalju se elektroničkom poštom nakon završne svečanosti Natjecanja tekuće godine.

(2) Dokumenti o sudjelovanju na **trećoj** natjecateljskoj razini su:

- a. Potvrde – dodjeljuju se svim članovima natjecateljskog tima za vrijeme završne svečanosti Natjecanja.
- b. Priznanja – dodjeljuju se svim članovima natjecateljskog tima koji osvoje jedno od prva tri nagrađena mjesta (na temelju najvećeg broja ostvarenih bodova u svojoj kategoriji).
- c. Statua Vodik – svečano se uručuje natjecateljskim timovima koji osvoje prvo mjesto u svojoj kategoriji.
- d. Mentori i natjecatelji preuzimaju potvrde i priznanja **osobno** na završnoj svečanosti Natjecanja. **Naknadna dostava nije moguća.**
- e. Organizatori zadržavaju projektna rješenja koja su osvojila jedno od prva tri mjesta u svim kategorijama.

Troškovi sudjelovanja.

Članak 14.

(1) Organizator ne snosi troškove koji nastanu tijekom Natjecanja.

Nepridržavanje odredbi Pravilnika.

Članak 15.

- (1) Nepridržavanje pravila Natjecanja navedenih u ovom Pravilniku, kao i svako drugo postupanje natjecatelja ili natjecateljskog tima koje nije u skladu s uvjetima i svrhom Natjecanja, može biti razlog za upozorenje ili isključenje iz Natjecanja.
- (2) Odluku o mjeri donosi Voditelj Natjecanja u suradnji s Upravnim vijećem, uz prethodno upozorenje i mogućnost očitovanja natjecateljskog tima.
- (3) Teža kršenja pravila koja uključuju plagiranje, neprimjereno ponašanje ili ometanje drugih sudionika mogu dovesti do trenutnog isključenja bez prethodnog upozorenja.

Izmjene i dopune Pravilnika.

Članak 16.

- (1) Izmjene i dopune Pravilnika donosi Organizator uz obvezu obavješćavanja osoba koje sudjeluju u Natjecanju.
- (2) Dodatna tumačenja Pravilnika objavljuju se na mrežnoj stranici Natjecanja i na Loomenu.

Stupanje na snagu.

Članak 17.

- (1) Pravilnik stupa na snagu danom donošenja i isti dan se objavljuje na mrežnoj stranici Natjecanja.

KLASA: 303-01/25-01/03

URBROJ: 2158-96-01-25-47

27. lipnja 2025.

Osijek, Hrvatska

Organizator Natjecanja



prof. dr. sc. Boris Crnković, dekan

Prilog 1. Prijava projektnog rješenja (prva natjecateljska razina)

Obrazac prijave projektnog rješenja

Rok predaje: oglašava se na Loomenu

Način predaje: Loomen (mrežno ispunjavanje)

- (1) Prijava kategorije *(odabir s popisa kategorija)*
- (2) Prijava teme *(odabir s popisa tema)*
- (3) Odabir sektora kreativne industrije *(odabir s popisa sektora – moguće odabir više sektora)*

- (4) Ustanova
 - Naziv
 - Mjesto i adresa
 - Županija

- (5) Mentor
 - Ime i prezime
 - e-adresa
 - Kontakt telefon
 - Odgojno obrazovno područje *(odabir s popisa područja)*
 - *(odabire se i predmet iz odabranog područja mentora)*
 - Razred/godina studija
 - Prijavljujem međupredmetnu/interdisciplinarnu suradnju: Da Ne

- (6) Sumentor (ako je primjenjivo)
 - Ime i prezime
 - e-adresa
 - Kontakt telefon
 - Odgojno obrazovno područje *(odabir s popisa područja)*
 - *odabire se i predmet iz odabranog područja sumentora*
 - Obrazloženje potrebe za međupredmetnom/interdisciplinarnom suradnjom (50–100 riječi)

- (7) Naziv projektnog rješenja
- (8) Projektno rješenje (150–400 riječi za sve opise i obrazloženja)
 - Opis projektnog rješenja
 - Obrazloženje povezanosti projektnog rješenja s odabranom temom
 - Obrazloženje povezanosti projektnog rješenja sa sektorom/ima kreativne industrije

- (9) Obvezni prilozi
 - ☐ Potvrda o izvornosti (potpisana od strane mentora, priložena na Loomenu)
 - ☐ Suglasnost ravnatelja (potpisana od strane ravnatelja , priložena na Loomenu)

☐ Potvrđujem da sam pročitao/la Pravilnik Milenijskog natjecanja iz kreativne industrije te da sam upoznat/a s njegovim odredbama. Obvezujem se poštivati pravila Natjecanja i djelovati u skladu s njegovim ciljevima i vrijednostima.

Potvrda o izvornosti projektnog rješenja

Rok predaje: oglašava se na Loomenu

Način predaje: Potvrda se ispisuje, vlastoručno potpisuje i predaje kao prilog prve natjecateljske razine. Dostupna je za preuzimanje na Loomenu.

MILENIJSKO NATJECANJE

IZ KREATIVNE INDUSTRIJE

POTVRDA O IZVORNOSTI PROJEKTOG RJEŠENJA

Ja, dolje potpisani mentor, potvrđujem da je projektno rješenje pod nazivom:

_____ (upisati)
(prijavljeni naziv projektnog rješenja)

nastalo isključivo za potrebe sudjelovanja na Milenijskom natjecanju iz kreativne industrije u školskoj godini 20__./20___. (upisati)

Projektno rješenje je autorski rad natjecateljskog tima, nije prethodno objavljeno niti je sudjelovalo na drugim natjecanjima. Svi korišteni izvori i reference u radu, ako ih ima, pravilno su navedeni.

Potvrđujem da sam upoznat/a s Pravilnikom Natjecanja i da je projektno rješenje izrađeno u skladu s njegovim pravilima, načelima izvornosti i etike.

Mjesto i datum (upisati)

Ime i prezime mentora (upisati)

Ustanova (upisati)

Potpis

Suglasnost za sudjelovanje

Rok predaje: oglašava se na Loomenu

Način predaje: Suglasnost se ispisuje, vlastoručno potpisuje i predaje kao prilog prve natjecateljske razine. Dostupna je za preuzimanje na Loomenu.

Naziv škole

Sjedište škole

**MILENIJSKO
NATJECANJE**
IZ KREATIVNE INDUSTRIJE

KLASA:

URBROJ:

Mjesto i datum:

Suglasnost za sudjelovanje na međunarodnom Milenijskom natjecanju iz kreativne industrije u školskoj godini ____./____. (upisati)

Dajem suglasnost da _____
Ime i prezime (upisati za mentora)

zaposlen/zaposlena na radnome mjestu _____
Naziv radnoga mjesta

i suglasnost da _____
Ime i prezime (upisati za sumentora ako je primjenjivo ili obrisati)

zaposlen/zaposlena na radnome mjestu _____
Naziv radnoga mjesta (upisati za sumentora ako je primjenjivo ili obrisati)

u/na _____
Naziv škole

sudjeluje na međunarodnom Milenijskom natjecanju iz kreativne industrije na Ekonomskom fakultetu u Osijeku od ____ do ____ . 20__ . (upisati) Potvrđujem prisustvo mentora (i sumentora ako je primjenjivo) na programu Milenijskog natjecanja koje obuhvaća predstavljanje projektnih rješenja, sudjelovanje na radionicama za mentore i učenike, svečanost proglašenja pobjednika te uručenje potvrda, priznanja i nagrada.

Potpis ravnatelja škole

Prilog 2. Razrada projektnog rješenja (druga natjecateljska razina)

Predaja projektne razrade i multimedijiskog materijala

Rok predaje: oglašava se na Loomenu

Način predaje: Loomen (mrežno ispunjavanje)

(1) Tim i naziv projekta

- Ustanova:
- Mentor:
- Sumentor (ako postoji):
- Naziv projektnog rješenja:

(2) Natjecateljski tim

- Ime i prezime:
- kontakt e-adresa:
- Razred:

- Ime i prezime (ako postoji):
- kontakt e-adresa:
- Razred:

- Ime i prezime (ako postoji):
- kontakt e-adresa:
- Razred:

(3) Obvezni prilozi

Poveznice

- a. Videomaterijal
 - ☐ Poveznica na video datoteku
- b. Objava na mrežnim medijima
 - ☐ Poveznica na objavu

Dokumenti

- c. Službena fotografija tima
 - ☐ Priložena datoteka (JPG/PNG) na Loomenu
- d. Privola (preuzima se s Loomen platforme za tekuću natjecateljsku razinu)
 - ☐ Priložen potpisan dokument na Loomenu

Prilog 3. Presentacija uživo na Ekonomskom fakultetu u Osijeku (treća natjecateljska razina)

Priprema za završno predstavljanje projektnog rješenja

Datum: oglašava se na Loomenu

Rok za potvrdu dolaska: tjedan dana prije datuma održavanja (mrežno ispunjavanje)

(1) Tim i naziv projekta

- Ustanova:
- Mentor
- Naziv projektnog rješenja:

(2) Tehničke potrebe za predstavljanje (ako ih ima)

- ☐ Projektor
- ☐ Stol
- ☐ Pano
- ☐ Drugo: _____

(3) Presentacijski materijali

- ☐ Učitati prezentaciju (datoteka) ili dostaviti poveznicu

(4) Potvrda mentora

- ☐ Izjavljujem da je projektno rješenje izrađeno sukladno pravilima i da su članovi tima pripremljeni za usmeno predstavljanje.

Prilog 4. Smjernice za mentore

Smjernice su namijenjene svim mentorima i sumentorima uključenima u Milenijsko natjecanje iz kreativne industrije. Cilj je olakšati pripremu, razradu i predstavljanje projektnog rješenja te povećati jasnoću mentorske uloge kroz sve tri natjecateljske razine.

1. ULOGA MENTORA U SVE TRI RAZINE NATJECANJA

- **Prva razina:**
 - o Proučio je Pravilnik Natjecanja.
 - o Odlučuje o samostanom mentoriranju ili potrebi uključivanja sumentora.
 - o Odabire članove natjecateljskog tima (službeno se prijavljuju u drugoj razini).
 - o Usmjerava tim u odabiru teme i sektora kreativne industrije.
 - o Koordinira izradu projektnog opisa (150–400 riječi) i ispunjavanje prijavne dokumentacije.
 - o Osigurava potpisanu *Potvrdu o izvornosti*.
 - o Osigurava potpisanu *Suglasnost ravnatelja*.
 - o Priprema dokumentaciju za prijavu i unosi ju na Loomenu.
- **Druga razina:**
 - o Koordinira tim u planiranju videa koji prikazuje proces rada.
 - o Potiče ravnomjernu uključenost svih članova tima.
 - o Osigurava dostavu poveznice na video i zajedničke fotografije putem Loomena.
 - o Pomaže timu osmisliti komunikacijski plan za objavu na mrežnim medijima.
 - o Priprema i predaje dokumentaciju druge razine.
- **Treća razina:**
 - o Priprema tim za usmeno predstavljanje projektnog rješenja.
 - o Sudjeluje u dolasku i boravku s timom na Ekonomskom fakultetu u Osijeku.
 - o Pomaže timu u pripremi prototipa.
 - o Odgovara na pitanja Prosudbenog povjerenstva, ako su mu upućena.
 - o Sudjeluje na radionicama za vrijeme Natjecanja.
 - o Provjeravaju dostavljene potvrde (elektronički sandučić) od strane Organizatora i prosljeđuje ih svim članovima tima.

2. PRIMJERI MENTORSKE PRAKSE

- Organizacija redovitih timskih sastanaka (uživo ili online).
- Izrada vremenskog plana s timom.
- Uključivanje lokalne zajednice u fazi istraživanja (npr. kontaktiranje muzeja, lokalnih obrtnika, umjetnika, organizacija).
- Poticanje timskog dogovora o raspodjeli zadataka.
- Pomoć u savladavanju osnovnih digitalnih alata za montažu videa ili izradu prototipa.

3. ČESTA PITANJA I ODGOVORI MENTORA

- *Može li tim raditi izvan nastave?* – Da, savjetuje se kombinacija nastavnih i izvannastavnih aktivnosti.

- *Može li se natjecanje provoditi integrirano s nastavom?* – Da, poželjno je povezati rad na projektnom rješenju s redovitom nastavom, izvannastavnim ili projektnim aktivnostima.
- *Smije li tim koristiti već postojeće radove kao inspiraciju?* – Može, ali projektno rješenje mora biti izvorno i neobjavljeno.
- *Tko može biti sumentor?* – Odgojno-obrazovni djelatnik iz drugog područja, sukladno Članku 9.
- *Smiju li mentori sudjelovati u predstavljanju?* – Ne, predstavljanje je u potpunosti u nadležnosti tima, ali mentor mora biti prisutan kao podrška.
- *Može li projektno rješenje obuhvatiti više sektora kreativne industrije?* – Da, poželjno je potaknuti međusektorsku suradnju.
- *Može li učenik sudjelovati u više timova?* – Ne, svaki učenik može biti član samo jednog tima.
- *Može li nastavnik biti mentor više timova?* – Ne, svaki mentor može voditi samo jedan tim.
- *Smije li se tema naknadno mijenjati?* – Ne, tema se definira u prvoj razini i ostaje ista do kraja Natjecanja.

4. PRIMJERI SURADNJE U INTERDISCIPLINARNIM TIMOVIMA

- Uskladiti radna zaduženja s kompetencijama mentora i sumentora.
- Jasno podijeliti uloge u timu: npr. jedan mentor fokusira se na sadržaj i narativ, drugi na tehničku izvedbu ili vizual.
- Voditi zajednički dnevnik rada tima (npr. u digitalnom dokumentu) radi lakše koordinacije.

5. MENTOR I KOMUNIKACIJA S ORGANIZATOROM

- Sve službene obavijesti objavljuju se na Loomen platformi.
- U slučaju tehničkih ili organizacijskih upita, mentori se obraćaju Organizatoru putem službene e-pošte milenijsko@efos.hr
- Dokumentacija se isključivo predaje putem Loomen sustava, sukladno rokovima.
- Dokumenti o sudjelovanju dostavljaju se putem elektroničke pošte nakon dovršetka Natjecanja (vidi Članak 13).

Ove smjernice dopunjuju službeni Pravilnik i pomažu mentorima u uspješnoj i strukturiranoj pripremi natjecateljskih timova.