



Concursul de creativitate în IT „Severin Bumbaru”-2023

SECȚIUNEA -Animații Scratch

TEMA:
Drumeție în lumea poveștilor digitale;

Criterii de jurizare

Structură		Punctaj
A.	GRAFICĂ	25p
	1.Creare decoruri	10p
	a.realizarea a minimum 3 decoruri diferite;	3x2p
	b.desenare decoruri/ inserare de pe internet a unor decoruri/utilizare decoruri din bibliotecă.	4p/2p/1p
	2.Creare personaje (minim 2 personaje)	11p
	a.realizarea a minim 2 personaje;	2p
	b.desenare/ inserare de pe internet a unor personaje/ utilizare personaje din bibliotecă;	4p/2p/1p
	c.posibilitatea de tranziție de la un costum la altul pentru un personaj.	5p/3p (ptr un singur personaj)
	3.Respectarea proporțiilor în limita aproximării vizuale	2p
	4.Cromatică diversificată	2p
B.	IMPLEMENTARE PROIECT	35p
	1.Complexitatea proiectului	16p
	a.utilizarea a 70% din tipurile de blocuri propuse pe platforma Scratch.mit.edu;	3p
	b.utilizarea a minim 2 tipuri de mișcări (în 2 axe diferite sau rotație și mișcare liniară);	4p
	c.folosirea detecției (atinge alt personaj, atinge culoarea, atinge marginea) devierea unor elemente atunci când situația o impune);	4p
	d.interactivitate cu utilizatorul - cel puțin o situație de tip	

	întrebare răspuns; e.utilizare extensii.	4p 1p
	2.Acuratețe a.organizare logică a blocurilor; b.respectă tema propusă - DA/NU.	4p 3p 1p
	3.Funcționalitate a.personajele sunt dinamice; b.difuzare mesaje între personaje ; c.decorurile sunt în concordanță cu personajele.	9p 3p 3p 3p
	4.Utilizare “înregistrare sunet”	3p
	5.Sincronizare acțiuni și mesaje	3p
C.	SUSȚINERE PROIECT	30 p
	1.Prezentare idee principală - scopul dezvoltării proiectului în contextul temei concursului a.coerență în formulare; b.expunerea ordonată a etapelor de lucru a proiectului.	10p 5p 5p
	2.Explicarea impactului social pe care îl are proiectul în contextul temei propuse	5p
	3.Originalitate a.aplicabilitate în viața reală a ideii proiectului (cum l-ar vedea implementat - ca mod de acțiune); b.urmărirea unui fir roșu al ideilor în realizarea prezentării (exemple cauză - efect);	10p 5p 5p
	4.Încadrare in timp	5p
D	OFICIU	10 p