

REGULAMENTUL CONCURSULUI

Concursul de creativitate în IT „Severin Bumbaru” se adresează elevilor din ciclul gimnazial și liceal care au aptitudini deosebite de informatică și doresc performanțe înalte în domeniul IT. Acesta își propune să dezvolte elevilor, pe lângă competențele din domeniul IT și competențele transversale, de comunicare intra și interpersonală, competențele de relaționare și cele psihosociale și să pregătească elevii pentru viitoarele examene și concursuri.

I. Prezentare generală

1. În cadrul acestui concurs pot participa elevi de gimnaziu, la secțiunea *Animații Scratch*; elevi de liceu, la secțiunile *Programare și Web Design*.
2. Participarea la concurs este pe echipe de maximum trei membri la secțiunile dedicate elevilor.
3. Concursul se va desfășura exclusiv ONLINE în format HACKATHON de 48 ore în perioada 15-17 mai 2024, cu tematică propusă de organizatori.
4. Tema și criteriile de jurizare vor fi trimise pe adresa profesorului coordonator/căpitanului echipei și postate pe site-ul concursului <https://www.concurssbumbaru.ugal.ro>, în data de 15 mai 2024.
5. Participarea la concurs se face prin completarea unui formular electronic aflat pe site-ul concursului, de către profesorul îndrumător.
6. Fiecare echipă înscrisă poate să participe cu o singură soluție, iar o persoană poate face parte dintr-o singură echipă.
7. Prezentarea proiectelor se va face în ședință publică, în data de 17 mai 2024 începând cu ora 14.00.
8. Instituțiile coordonatoare vor emite și transmite semnate și ștampilate diplomele elevilor și studenților premiați/ profesorilor coordonatori.

II. SECȚIUNILE CONCURSULUI

Secțiunea *Animații Scratch*

- ✚ Se adresează elevilor din ciclul gimnazial, iar participarea este pe echipe de maxim 3 elevi din aceeași clasă (aceeași școală/ școli diferite).
- ✚ Fiecare echipă va avea la dispoziție 48 de ore, pentru a realiza o singură animație în aplicația Scratch pe o temă dată.
- ✚ Animația creată va conține personaje și decoruri în concordanță cu tema propusă. Personajele vor fi programate astfel încât să transmită mesaje și să primească răspunsuri în timpul acțiunii.
- ✚ După salvarea proiectului în Scratch, concurenții vor scrie la „Instrucțiuni” detalii despre programul elaborat.
- ✚ Tema și criteriile de jurizare vor fi trimise pe adresa profesorului coordonator și postate pe site-ul concursului <https://www.concurssbumbaru.ugal.ro>, în data de 15 mai 2024.
- ✚ Concursul se va desfășura online, proiectele fiind postate direct pe site-ul www.scratch.mit.edu.

Secțiunea Programare

- ✚ Grupați în echipe de maximum trei elevi de liceu, de la aceeași clasă (aceeași școală/ școli diferite), participanții vor avea la dispoziție 48 de ore pentru a concepe și implementa într-un limbaj de programare, soluții software pe o temă dată.
- ✚ Tema și criteriile de jurizare vor fi trimise pe adresa profesorului coordonator și postate pe site-ul concursului <https://www.concurssbumbaru.ugal.ro>, în data de 15 mai 2024.
- ✚ Cerințele proiectului vor avea în vedere cu prioritate următoarele:
 - Utilizarea unui mediu de programare vizual, operații și unelte specifice ale acestuia
 - Utilizarea unor elemente de programare orientate pe obiecte în context vizual
 - Construirea interfeței grafice (ferestre, controale, meniuri, bare de unelte, obiecte grafice)
 - Accesarea și prelucrarea datelor stocate în diverse formate

Secțiunea Web Design

- ✚ Fiecare echipă formată din maximum trei elevi de liceu, de la aceeași clasă (aceeași școală/ școli diferite), vor avea de realizat un site/ o aplicație web pe o temă propusă de către organizatori. Participanții trebuie să aibă cunoștințe de web design.
- ✚ Tema și criteriile de jurizare vor fi trimise pe adresa profesorului coordonator și postate pe site-ul concursului <https://www.concurssbumbaru.ugal.ro>, în data de 15 mai 2024.
- ✚ Cerințele proiectului vor avea în vedere cu prioritate următoarele:
 - *Design-ul*: echilibru vizual, eleganță estetică și simetrie; combinarea adecvată a culorilor și armonia paginilor; Interfață grafică prietenoasă.
 - *Programarea*: structurarea și documentarea codului sursă; tehnici de programare, algoritmi; utilizarea unor tehnici de management al informației (baze de date); împărțirea facilităților între mai mulți utilizatori (interactiv).
 - *Funcționalitate și utilitate*: utilitatea lucrării în contextul temei proiectului; calitatea, originalitatea și concordanța cu tema propusă.
 - *Originalitate*: originalitatea ideii și a implementării tehnice; inovații și diferențierea lucrării față de alte abordări.
 - *Utilizabilitate, Accesibilitate, Portabilitate*: informația trebuie să fie ușor accesibilă și ușor de găsit, conținutul lizibil și informația clară și concisă; site-ul trebuie să fie ușor accesibil; timpul de încărcare rezonabil.
 - *Securitate*: protecție împotriva vulnerabilităților de diferite tipuri.
 - *Conținut*: calitatea, cantitatea, utilitatea și corectitudinea conținutului.
 - *Prezentare*: modul de prezentare al proiectului; documentația proiectului; precizarea rolului fiecărui membru al echipei; descrierea clară a proiectului, explicarea obiectivelor urmărite prin care au atins finalizarea proiectului, explicarea utilității proiectului și gradului de atingere a scopului propus.

Observații:

- Nu vor fi punctate acele părți ale proiectului care nu sunt concepute de autor. În cazul în care autorul își asumă realizarea unor părți care apoi se dovedesc a nu fi de concepție proprie, lucrarea va fi descalificată.
- Este interzisă folosirea oricărui CMS (Joomla, Drupal, Wordpress, Magento, etc) care nu este dezvoltat de echipa de proiect.

III. Evaluarea lucrărilor

▪ Temele proiectelor și criteriile de jurizare, pentru toate secțiunile *Concursului de creativitate în IT „Severin Bumbaru”*, vor fi elaborate de către un grup de lucru format din cadre didactice de specialitate atât din unitatea de învățământ organizatoare, Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza”, din unitățile de învățământ participante cât și de specialiști în IT.

▪ Evaluarea se va face respectându-se următoarele condiții: lucrarea va fi realizată conform temei impuse; lucrările care nu respectă tema impusă vor fi respinse automat.

▪ Proiectele participante la concurs nu vor promova violența, sexul, discriminarea etnică sau socială. Lucrările care vor încălca această condiție vor fi respinse automat.

▪ Concurenții poartă întreaga răspundere asupra lucrărilor prezentate la concurs. Aceștia trebuie să se asigure că lucrările lor nu încălcă dreptul persoanelor la proprietate fizică sau intelectuală, la propria imagine sau la intimitate. Organizatorul nu își asumă răspunderea pentru astfel de lucrări și nu poate fi, sub nici o formă făcut responsabil pentru aceste consecințe. Participanții care realizează proiecte în concurs trebuie să fie autorii lucrărilor. Orice lucrare însușită în mod ilegal va fi respinsă din concurs.

▪ În cadrul fiecărei probe, clasamentul se face în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute.

IV. Nu se admit contestații.

V. Premiarea

Numărul total de premii nu va depăși 30% din numărul de concurenți pentru fiecare secțiune de concurs.

VI. Coordonatorii își asumă responsabilitatea pentru eventualele erori survenite în desfășurarea concursului.