

## 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 *Animății 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 la Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza”, în format HACKATHON de 4 ore pentru elevii de gimnaziu și de 8 ore pentru elevii de liceu, în data de 28 martie 2026, cu tematică propusă de organizatori.
4. Tema și criteriile de jurizare vor fi prezentate elevilor în data de 28 martie 2026, la ora 8.00.
5. Participarea la concurs se face prin completarea unui formular electronic aflat pe site-ul concursului, de către profesorul îndrumător.
6. Prezentarea proiectelor, pentru elevii de gimnaziu, se va face în ședință publică, în data de 28.03.2026 începând cu ora 12.30.
7. Prezentarea proiectelor, pentru elevii de liceu, se va face în ședință publică, în data de 28.03.2026 începând cu ora 16.30.
8. Instituțiile coordonatoare vor emite și transmite semnate și ștampilate diplomele elevilor și studenților premiați/ profesorilor coordonatori.

### II. SECȚIUNILE CONCURSULUI

#### Secțiunea pentru elevi Animății 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 4 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 prezentate elevilor, în data de 28.03.2026, la ora 8.00.
- ✚ Concursul se va desfășura la Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza”, proiectele fiind postate direct pe site-ul [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu).

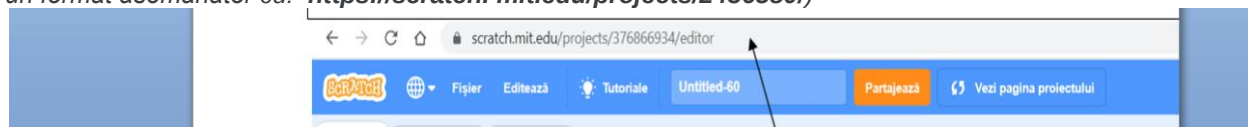
*Crearea unui cont pe platforma Scratch se realizează parcurgând următorii pași:*

1. Se accesează platforma Scratch (<https://scratch.mit.edu/>)
2. Se schimbă limba din engleză în română (din centrul paginii, ultimul element de jos)
3. Se apăsă butonul „*Alătură-te Scratch*” (partea dreapta sus a paginii).
4. Se setează datele de autentificare
5. Se confirmă contul dumneavoastră, apăsând pe linkul din email care este trimis automat de Scratch pe adresa de email pe care ați folosit-o pentru crearea contului

*Salvarea proiectului în Scratch se realizează astfel:*

1. Autentificați-vă în contul dumneavoastră personal de pe platforma Scratch;
2. Creați un proiect nou în Scratch (folosind butonul „*Creează*”);
3. Lucrați proiectul Scratch respectând tema.

4. Redenumiți proiectul din „Untitled” (nume care apare implicit când creați un proiect Scratch) cu un nume, la alegere.
5. Dați click pe butonul „**Partajează**” situat deasupra spațiului de lucru din Scratch și proiectul se va salva automat.
6. Vi se va deschide automat o nouă pagină, cu programul vostru creat.
7. **Salvați URL-ul** de sus (adică textul complet din bara de adrese a browserului; URL-ul trebuie să fie într-un format asemănător cu: **<https://scratch.mit.edu/projects/2436580/>**)



- 8.
9. Trimiteți acest URL la adresa menționată de organizatorii concursului.

## Secțiunea pentru elevi Programare

- Grupați în echipe de maximum trei elevi de liceu, din aceeași clasă (aceeași școală/ școli diferite), participanții vor avea la dispoziție 8 ore pentru a concepe și implementa în soluții software pe o temă dată.
- Tema și criteriile de jurizare vor fi prezentate elevilor, în data de 28 martie 2026, la ora 8.00.
- Concursul se va desfășura la Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza”.
- 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 pentru elevi Web Design

- Fiecare echipă formată din maximum trei elevi de liceu, din aceeași clasă (aceeași școală/ școli diferite), vor avea de realizat un site/ o aplicație web pe o temă propusă de către organizator. Participanții trebuie să aibă cunoștințe de web design.
- Tema și criteriile de jurizare vor fi prezentate elevilor în data de 28 martie 2026 la ora 8.00.
- Concursul se va desfășura la Colegiul Național „Alexandru Ioan Cuza”.
- 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.

**Fiecare profesor poate să înscrie în concurs maxim 3 echipe de elevi.**

**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.
- Folosirea AI-urilor este acceptată, dar se va ține cont la jurizare în funcție de rezultatul testului de plagiat.
- Sunt permise doar folosirea proiectelor open-source care nu presupun plăți adiacente.
- 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.

**Calendarul Concursului de creativitate în IT „Severin Bumbaru”;**

Înscrierea participanților

**1-20 Martie 2026**

Afișarea listei finale pentru participanții la *Concursul de creativitate în IT „Severin Bumbaru”*;

**22 Martie 2026**

Elaborarea temelor și a criteriilor de jurizare pentru toate secțiunile *Concursului de creativitate în IT „Severin Bumbaru”*;

**27-28 Martie 2026**

Desfășurarea *Concursului de creativitate în IT „Severin Bumbaru”*

**28 Martie 2026**

Festivitatea de premiere a *Concursului de creativitate în IT „Severin Bumbaru”*

**24 Aprilie 2026**