

Regulamentul specific de organizare și desfășurare a Concursului pe echipe "Descoperă-ți pasiunea în IT" - dpIT/2017

Capitolul I: Prezentare generală

Art. 1. Concursul pe echipe **dpIT/2017** este o competiție organizată de către Asociația "Descoperă-ți pasiunea în IT", fiind parte componentă a Programului de mentorat și educație parctică "Descoperă-ți pasiunea în IT" și se adresează elevilor de liceu din unitățile școlare partenere, care au urmat programul în ediția 2017.

Obiectivul general al concursului este promovarea muncii în echipă, inovației, colaborării și comunicării interpersonale a elevilor pasionați de informatică și domeniul tehnico-aplicativ, sporind performanțele lor tehnice, creative și pe zona de softskills și stimulând dezvoltarea spiritului antreprenorial prin realizarea produselor proprii, facilitând conturarea parcursului profesional.

Art. 2. Elevii participă la concurs organizați în echipe a câte 3-5 membri (minim 3, maxim 5), toți membri fiind elevi ai aceleași unități școlare partenere.

2.1. În cazuri excepționale, se admite participarea echipelor mixte formate din elevi de la unități școlare partenere diferite, dar numai în situația în care aceste echipe au rezultat prin comasarea a două sau mai multe echipe inițiale care, pe parcursul derulării programului, în urma abandonului sau a excluderii unor membri, au rămas sub efectivul minim (trei membri).

Capitolul II: Etapele concursului

Art. 3. Concursul se compune din următoarele probe:

- Proba 1= Proba practica: Typing – test practic, per timp (participă 1 elev/echipă);
- Proba 2 = Proba teoretica: – test scris (participă 1 elev/echipă);
- Proba 3 = Proba de proiect – prezentarea aplicației realizate și susținerea proiectului (participă toți membri echipei).

3.1. Cei doi elevi care reprezintă echipa la probele individuale (practică și teoretică) trebuie să fie componenți ai echipei, diferiți (nu se admite ca un singur membru să reprezinte echipa la ambele probe individuale) și desemnați în mod democratic în cadrul echipei.

Art. 4. Desfășurarea concursului

4.1. Concursul se desfășoară la sediile partenerilor Asociației "Descoperă-ți pasiunea în IT" în acest program.

4.2. Datele de desfășurare a probelor concursului sunt cuprinse în Calendarul Concursului dpIT/2017 care va fi comunicat în timp util prin e-mail tuturor participanților și celor implicați (parteneri, mentori etc.); perioada estimate: 13-27 septembrie 2017.

Art. 5. Structura probelor

5.1. Pentru Proba 1 (**Practică / Typing**): concursul constă într-un test practic pe calculator și presupune rezolvarea unui set de cerințe de tastare/dactilografiere; durata probei este de 30 minute.

5.2. Pentru proba 2 (**Teoretică**): concursul constă într-un test teoretic care presupune rezolvarea unei probleme de **algoritmă** (durată 15 minute) și unor probleme de **OOP** (1 oră); durata probei este de 1 oră și 15 minute.

5.3. Proba 3 (**Proiect**) constă în prezentarea și susținerea proiectului realizat de echipă în timpul derulării Programului "Descoperă-ți pasiunea în IT" ediția 2017, pe o temă aleasă și propusă de concurenți.

5.3.1. La realizarea aplicației, concurenții pot opta să utilizeze limbajul de programare agreat cu majoritate de voturi în echipă și împreună cu mentorul.

5.3.2. Fiecare echipă prezintă comisiei de evaluare lucrarea realizată în format electronic, însoțită eventual de documentația aferentă. Timpul dedicat prezentării este de maxim 10 de minute/lucrare, iar susținerea acesteia se va face cu ajutorul calculatorului și a video-proiectorului puse la dispoziție de către organizatori. Se acceptă și utilizarea laptop-urilor sau a altor dispozitive personale.

5.3.3. Proba 3 de Proiect are o durată maximă de 15 minute, pentru fiecare echipă în parte, din care maxim 10 minute dedicate prezentării lucrării și 5 minute pentru sesiunea de întrebări/răspunsuri.

5.3.4. **Criteriile de evaluare a proiectelor** au fost stabilite și formulate astfel încât să se poată urmări unitar și nota: funcționalitatea, utilitatea, originalitatea/creativitatea, design-ul, interfața, gradul de dificultate, abilitățile tehnice, documentația, prezentarea proiectului, munca în echipă etc. , astfel:

- Ideea / originalitatea / creativitatea = 10 pct.
 - Complexitatea aplicației = 15 pct.
 - Design-ul / interfața aplicație = 15 pct.
 - Funcționalitatea (dacă aplicația e finalizată și funcțională) = 15 pct.
 - Teamwork (gradul de implicare al fiecărui membru) = 10 pct.
 - Prezentarea proiectului (clip demo prezentare, modul de prezentare) = 15 pct.
 - Business plan-ul = 10 pct.
 - Impactul social / Utilitatea = 10 pct.
- TOTAL = 100 pct.

Capitolul III: Înscrierea

Art.6. Proiectele care vor participa la Concursul dpIT/2017 vor fi selectate doar dintre cele înscrise până cel târziu cu o săptămână înaintea începerii concursului.

Art.7. Înscrierea la concurs se face pe e-mail la adresa: lili.cazacu@dpit.ro

Capitolul IV: Criteriile de eligibilitate

Art.8. Pentru ca un proiect sa fie eligibil, autorii acestuia trebuie să fie elevi din ciclul liceal în unitățile școlare partenere, cu respectarea Art.2. din Cap.I. a Regulamentului concursului; orice alt considerent de natură socială, sexuală, religioasă etc. este irelevant. Un elev poate fi membru într-o singură echipă.

Art.9. Fiecare membru al echipei, trebuie să aibă o contribuție în cadrul proiectului.

Art.10. Este necesar ca participanții să prezinte sursele proiectelor, ca dovadă că acestea le aparțin; în cazul în care nu ei sunt autorii lucrărilor, vor fi respinși din concurs. Respingerea din concurs poate avea loc și ca urmare a încălcării dreptului persoanelor la proprietate, caz în care organizatorul nu își asumă răspunderea și nu poate fi făcut responsabil pentru consecințele aferente.

Art.11. Orice echipă se poate înscrie în concurs cu un singur proiect.

Art.12. Sunt considerate valide lucrările tratând aspecte din orice domeniu științific, social, cultural, literar etc., însă proiectele înscrise nu sunt eligibile dacă promovează sexul, jocurile de noroc, alcoolul sau alte substanțe interzise minorilor, discriminarea sau violența de orice fel.

Art. 13. Pentru ca un proiect să fie eligibil, el trebuie să nu mai fi participat la o ediție anterioară a concursului dpIT/ Descoperă-ți pasiunea în IT.

Capitolul V: Evaluarea produselor concurenților

Art.14. Produsele concurenților corespunzătoare probelor din concurs vor fi evaluate utilizând baremele de evaluare/criteriile de jurizare elaborate pentru fiecare probă în parte, acordându-se punctaje între 0 - 100 de puncte/ probă.

14.1. Puncte bonus

14.1.1. Echipele care fac dovada că unul sau mai mulți membri ai săi au urmat și absolvit unul dintre cursurile organizate în cadrul programului "Descoperă-ți pasiunea în IT" 2017 de Asociația DpIT împreună cu partenerii săi, curs care s-a finalizat prin evaluarea cunoștințelor dobândite (evaluare de proiect / susținerea unor teste etc.) și atestată prin obținerea unei diplome (ex: în ediția 2017 cursurile Database și Java de la Oracle Academy), vor primi 10 puncte bonus pentru fiecare diplomă în parte.

14.1.2. Punctele bonus obținute de oricare membru al unei echipe, pot fi utilizate în folosul echipei măbind punctajul obținut la oricare dintre **probele individuale**, până la 100 de puncte/probă.

Art.15. Punctajul final obținut de o echipă la concursul dpIT/2017 se calculează prin cumularea punctajelor obținute de membri echipei la fiecare din cele trei probe din concurs.

Art.16. Ponderea punctajelor acordate pentru fiecare probă din concurs, la calcularea punctajului final, este:

- Proba 1 = Proba practica/Typing – 10%;
- Proba 2 = Proba teoretica – 15%;
- Proba 3 = Proba de proiect – 75%

$$\text{Punctaj final/echipă} = \text{punctaj_proba1} \times 10\% + \text{punctaj_proba2} \times 15\% + \text{punctaj_proba3} \times 75\%$$

Art.17. Ierarhia se va stabili în ordinea descrescătoare a punctajelor finale obținute de fiecare echipă.

Art.18. Se va acorda 1 premiu I, 1 premiu II și 1 premiu III pentru primele trei echipe clasate.

Art.19. **Comisia de evaluare** va fi stabilită de către organizatori și va fi formată din reprezentanți ai sponsorilor și partenerilor asociației în acest program (traineri, dezvoltatori, profesori, membrii ai comunității locale etc.).

Art.20. Comisia de evaluare poate propune organizatorilor acordarea și unor premii speciale atât pentru echipe cât și individual la o anumită probă din concurs, aceasta depinzând de calitatea lucrărilor.

Art.21. Punctajul final al unei lucrări nu poate fi contestat.

Capitolul VI. Reguli de conduită a participanților la concurs

Art.22. În cazul defectării sau a deteriorării unei proprietăți care ține de spațiile în care se desfășoară Concursul dpIT/2017 și activitățile aferente acestuia (săli de curs, spații de așteptare sau recreere etc.), participantul responsabil va plăti integral pagubele.

Art.23. Este interzis consumul băuturilor alcoolice și al substanțelor stupefiante, în incinta sediilor în care se desfășoară concursul, pe toată durata concursului.

Capitolul VII. Drepturi și obligații

Art.24. Participanții au dreptul de a folosi proiectele realizate și în afara concursului dpIT/2017, în alte scopuri, asumându-și toate responsabilitățile, cu condiția să se menționeze că acestea au fost realizate în cadrul programului *"Descoperă-ți pasiunea în IT"/dpIT*.

Art.25. Participanții sunt obligați să respecte regulamentul concursului, deciziile oficiale ale comisiei de evaluare și ale organizatorilor, să furnizeze informații veridice în toate materialele ce se cer a fi completate în cadrul concursului, să aibă asupra lor documente care să ateste veridicitatea informațiilor furnizate, să nu angajeze numele - concursului, al membrilor comisiei de evaluare, al programului, al organizatorului Asociația "Descoperă-ți pasiunea în IT" sau a partenerilor acesteia - în contexte defăimătoare ce pot aduce prejudicii imaginii acestora, și să pună la dispoziția organizatorilor lucrările și alte informații de prezentare realizate în vederea concursului și a procesului de jurizare. De asemenea, participanții oferă organizatorilor permisiunea de a utiliza orice materiale realizate în timpul concursului, în scopul promovării acestuia și a programului în general.

Art.26. În cazul nerespectării uneia sau a mai multor obligații de mai sus, organizatorii concursului pot decide, cu sau fără consultarea comisiei de evaluare, să excludă din competiție o echipă sau un participant.

Capitolul VIII: Dispoziții finale

Art.27. Organizatorii își rezervă dreptul de a respinge cererile de participare la concurs primite, în cazul în care acestea sunt incomplete sau veridicitatea informațiilor conținute este îndoielnică.

Art.28. Organizatorii stabilesc numărul de participanți la Concursul dpIT/2017

Organizator,

Asociația "Descoperă-ți pasiunea în IT"

Elena Ștefan-Cazacu/ Președinte