

## Informatică

1. Concursul se adresează echipelor formate din maximum 4 elevi.
2. Proba de concurs constă în prezentarea unui proiect din domeniul Informatică (algoritm, aplicație software, sistem software).
3. Se vor putea înscrie maximum 2 echipe de la aceeași unitate de învățământ.
4. Lucrările, transformate în format pdf, vor fi trimise prin e-mail la adresa [lzi@usv.ro](mailto:lzi@usv.ro) (cu confirmare de primire).
5. Susținerea proiectelor se va face prin prezentare PowerPoint.
6. Prezentarea proiectului trebuie să conțină minimum câte un slide pentru: a) descrierea contextului și definirea nevoii pentru proiectul realizat, b) descrierea ideii/soluției propuse, c) descrierea publicului țintă de utilizatori, d) prezentarea soluțiilor existente cu care proiectul poate fi comparat direct sau argumentarea lipsei competitorilor, e) motivația personală pentru realizarea proiectului, f) contribuția personală la realizarea proiectului.
7. Fiecare membru al juriului va acorda fiecărei prezentări de proiect maximum 100 de puncte. Juriul va utiliza următoarele 4 criterii, acordând câte maximum 25 de puncte pentru fiecare: 1) eficiență tehnică (calitatea proiectării, adecvarea tehnologiilor folosite, eficiența implementării, efortul pentru implementare), 2) originalitate (ideea/implementarea este originală sau are elemente inovatoare), 3) impact (sistemul prezentat reprezintă o soluție sau poate fi punctul de plecare pentru o soluție care să răspundă unor cerințe concrete ale societății), 4) prezentare (calitatea prezentării, a demonstrațiilor practice, capacitatea de a răspunde corect și cu argumente riguroase la întrebările juriului și audienței).
8. Ierarhizarea echipelor se realizează în funcție de valoarea punctajului mediu. Punctajul mediu se obține ca medie aritmetică a punctajelor individuale oferite de membrii juriului. În caz de egalitate, departajarea se va face în ordinea mediilor punctajelor obținute, în ordine, pentru criteriile de evaluare: 1) eficiență tehnică, 2) originalitate, 3) impact, 4) prezentare.