

Procedura de aplicare a regulamentului

Acest document conține un set de reguli ce extind și clarifică setul de reguli din regulamentul Concursului Național de proiecte IT & C **InfoEducație**.

Cuprins:

- Capitolul I. Înscrierea lucrării în concurs
 - Secțiunea I.1. Componenta echipei
 - Secțiunea I.2. Lotul județului
 - Secțiunea I.3. Înscrierea proiectului pe site-ul infoeducatie.ro
 - Subsecțiunea I.3.1. Formularul de înscriere
 - Subsecțiunea I.3.2. Termenul limită
 - Secțiunea I.4. Acceptarea lucrărilor
 - Subsecțiunea I.4.1. Echipa de organizatori
 - Subsecțiunea I.4.2. Participanții
- Capitolul II. Resursele necesare jurizării
 - Secțiunea II.1. Codul sursă
 - Subsecțiunea II.1.1. Proiecte open-source
 - Subsecțiunea II.1.2. Proiecte private
 - Secțiunea II.2. Specificațiile proiectului
 - Secțiunea II.3. Materiale adiționale proiectului
 - Subsecțiunea II.3.1 Documentația proiectului
 - Subsecțiunea II.3.2 Prezentarea proiectului
- Capitolul III. Instalarea proiectului
 - Subcapitolul III.1. Programarea proiectelor
 - Subcapitolul III.2. Instalarea proiectului
- Capitolul IV. Prezentarea proiectului
 - Subcapitolul IV.1. Programarea proiectelor
 - Subcapitolul IV.2. Prezentarea proiectului
 - Subcapitolul IV.3. Jurizarea proiectului
- Capitolul V. Proba Open
 - Subcapitolul V.1. Selecția participanților
 - Subcapitolul V.2. Desfășurarea probei
 - Subcapitolul V.3 Jurizarea proiectelor

Capitolul I. Înscrierea lucrării în concurs

În acest capitol sunt prezentate regulile legate de înscrierea proiectului în concurs.

Secțiunea I.1. Componenta echipei

1. Participarea la concurs se poate face atât individual cât și în echipe de maxim două persoane.
2. Componenta echipei nu se poate schimba de la etapa județeană la etapa națională a concursului.
3. Echipa va putea înscrie în concurs numai proiectele ce au fost prezentate la etapa județeană a concursului și s-au calificat pentru etapa națională a acestuia.

Secțiunea I.2. Lotul județului

1. Fiecare județ poate trimite la etapa națională a concursului un grup de maxim cinci elevi, cu excepția Municipiul București care poate trimite un grup de 12 elevi.

Secțiunea I.3. Înscrierea proiectului pe site-ul infoeducatie.ro

Subsecțiunea I.3.1. Formularul de înscriere

1. Pentru a înscrie un proiect în cadrul competiției fiecare echipă trebuie să completeze formularul destinat înscrierii proiectului de pe site-ul www.infoeducatie.ro.
2. În cazul în care echipa întâmpină probleme în completarea formularului are datoria de a anunța în cel mai scurt timp echipa de dezvoltatori, folosind adresa de email ping@infoeducatie.ro.
3. Echipa de dezvoltatori are obligația de a răspunde în mai puțin de 24 de ore la orice mesaj ce semnalează o problemă.
4. În cazul în care echipa are nelămuriri legate de informațiile pe care trebuie să le ofere poate contacta membrii comisiei prin cele două canale oficiale puse la dispoziție:
 - o Forumul public al competiției: community.infoeducatie.ro
 - o Adresele de email pentru juriul de la fiecare secțiune:
 - web@infoeducatie.ro
 - utilitar@infoeducatie.ro
 - educational@infoeducatie.ro
 - roboti@infoeducatie.ro
 - multimedia@infoeducatie.ro
5. În cazul în care un participant adresează o întrebare al cărui răspuns ar putea ajuta și alți participanți, membrii juriului pot refuza să răspundă la întrebare prin intermediul emailului și să îi solicite publicarea întrebării pe forum.

Subsecțiunea I.3.2. Termenul limită

1. Termenul limită pentru înscrierea proiectului este 27 Iulie, orice înscriere după această dată nu va fi luată în considerare.
2. Versiunea proiectului din data de 1 August va fi versiunea proiectului ce va fi prezentată în cadrul concursului.
3. Fiecare echipă are datoria de a pune la dispoziția juriului toate resursele necesare jurizării până pe data de 1 August.

Secțiunea I.4. Acceptarea lucrărilor

Subsecțiunea I.4.1. Echipa de organizatori

1. Echipa de organizatori are datoria de a verifica fiecare înscriere în vederea stabilirii validității acesteia.
2. Pentru orice proiect respins, organizatorii au obligația de a anunța echipa în mai puțin de 48 de ore de la respingerea acesteia.

Subsecțiunea I.4.2. Participanții

1. Fiecare participant trebuie să ofere toate informațiile necesare validării proiectului.
2. Fiecare echipă trebuie să răspundă la orice neclarități legate de lucrarea înscrisă în mai puțin de 48 de ore.

Capitolul II. Resursele necesare jurizării

Acest capitol se referă la toate materiale, documentele și resursele adiționale pe care o echipă trebuie să le pună la dispoziția membrilor juriului și a organizatorilor pentru ca înscrierea în concurs să fie considerată validă.

Secțiunea II.1. Codul sursă

Această prevedere nu se aplică pentru secțiunea Multimedia.

1. Codul sursă pentru fiecare proiect trebuie să fie accesibil pe GitHub înainte de termenul limită impus de organizatori.

Subsecțiunea II.1.1. Proiecte open-source

1. Fiecare echipă va trebui să specifice licența utilizată. Mai multe informații pentru alegerea licenței puteți găsi [aici](#).
2. Termenii din licența aleasă trebuie să fie respectați.

Subsecțiunea II.1.2. Proiecte private

1. Fiecare echipă ce nu dorește să publice codul sursă pentru proiectul ei, trebuie să specifice acest lucru la înscriere.
2. În cazul în care motivul invocat nu este unul valid, membrii juriului au posibilitatea de a cere informații suplimentare în timpul prezentării.
3. Fiecare echipă ce este înscrisă în concurs cu un proiect cu surse private va primi din partea juriului un repository privat gratuit pe Github.
4. Juriul InfoEducație se obligă să nu divulge persoanelor neimplicate în jurizare conținutul proiectelor înscrise în concurs.

Secțiunea II.2. Specificațiile proiectului

1. Fiecare echipă trebuie să specifice la înscrierea proiectului în cadrul competiției o listă cu specificații minime pe care organizatorii trebuie să le pună la dispoziție pentru buna funcționare a aplicației.
2. În cazul în care organizatorii nu pot pune la dispoziție configurația cerută de participanți aceștia sunt rugați să își pregătească toate resursele necesare pentru susținerea unei prezentări demonstrative în tabără.

Secțiunea II.3. Materiale adiționale proiectului

Proiectul trebuie să conțină o scurtă prezentare a acestuia și/sau o documentație.

1. Prezentarea sau documentația trebuie să conțină o listă cu toate resursele externe folosite (tutoriale, cod autogenerat de diverse utilitare, exemple de cod etc), în caz contrar acest lucru poate duce descalificarea proiectului.
 - o Prezentarea proiectului, dacă există, trebuie să fie în aceeași locație cu codul sursă (fișier README)
 - o Documentația proiectului poate să însoțească proiectul sau poate să fie în altă locație atât timp cât este specificată în fișierul README și este accesibilă juriului

Subsecțiunea II.3.1 Documentația proiectului

1. Documentația proiectului nu este obligatorie pentru înscrierea în cadrul concursului dar poate conta la jurizarea proiectului.
2. Fiecare juriu trebuie să specifice în cadrul criteriilor de jurizare dacă documentația va fi punctată și care este modul în care trebuie structurată.

Subsecțiunea II.3.2 Prezentarea proiectului

1. Prezentarea proiectului trebuie să aibă maxim 5 pagini.
2. Trebuie să prezinte succint aplicația împreună cu tehnologiile folosite.

Capitolul III. Instalarea proiectului

În acest capitol sunt descrise procedeele de instalare a proiectelor în vederea prezentării lor în cadrul competiției.

Subcapitolul III.1. Programarea proiectelor

1. Juriul fiecărei secțiuni va anunța în prima zi de tabără, în timpul ședinței tehnice, programul destinat instalării proiectelor.
2. Fiecare echipă are datoria de a se prezenta cu 15 minute înainte de ora la care a fost programată lucrarea ei.

Subcapitolul III.2. Instalarea proiectului

1. Juriul fiecărei secțiuni va pune la dispoziția fiecărei echipe toate resursele necesare pentru copierea mașinii virtuale în infrastructura pusă la dispoziție.
2. Fiecare echipă are datoria de a pregăti o mașină virtuală care să conțină mediul necesar unei bune funcționări a proiectului.
 - o mașina virtuală nu trebuie să ocupe mai mult de 30GB
 - o în mediul de dezvoltare disponibil pe mașina virtuală nu trebuie să existe software nelicențiat
3. În cazul în care o echipă întâmpină probleme la instalarea proiectului aceasta trebuie să solicite ajutorul comisiei tehnice.
4. În cazul în care o echipă nu poate instala proiectul pe infrastructura pusă la dispoziție de membrii comisiei tehnice din motive întemeiate aceasta poate prezenta proiectul de pe hardware-ul propriu doar cu acordul comisiei.

Capitolul IV. Prezentarea proiectului

Subcapitolul IV.1. Programarea proiectelor

1. Juriul fiecărei secțiuni va anunța după instalarea proiectelor programul destinat prezentării proiectelor.
2. Programul prezentărilor va fi afișat pe pagina de intranet din tabără sau tipărit la avizier.
3. Fiecare echipă are datoria de a se prezenta cu 15 minute înainte de programarea afișată.

Subcapitolul IV.2. Prezentarea proiectului

1. Înainte de începerea jurizărilor membrii juriului pentru fiecare comisie trebuie să anunțe eventualele modificări pentru structura prezentării. Structura recomandată pentru prezentări este următoarea:
 - o 3 minute verificarea resurselor necesare pentru prezentare.
 - o 10 minute prezentarea proiectului.
 - o 5 minute întrebări din partea juriului.
 - o 2 minute întrebări din partea publicului.
2. Fiecare echipă are datoria de a verifica resursele necesare înainte de începerea prezentării.
3. În cazul în care echipa nu se încadrează în timpul pus la dispoziție membrii juriului pot cere întreruperea prezentării.

Subcapitolul IV.3. Jurizarea proiectului

1. Membrii juriului trebuie să analizeze toate resursele primite de la participanți și să le punteze în funcție de specificațiile din criteriile de jurizare.
2. În cazul în care există neclarități privitoare la resursele oferite juriului, echipa în cauză trebuie să ofere toate clarificările necesare membrilor comisiei.
3. În cazul în care o parte dintre resursele relevante lipsesc, membrii comisiei nu vor puncta proiectul în cauză. a. Fiecare juriu are datoria de a specifica în criteriile de jurizare care sunt resursele necesare jurizării specifice secțiunii. b. În cazul în care juriul nu specifică alte resurse, se vor considera relevante următoarele resurse:
 - o codul sursă, dacă este cazul
 - o scurtă prezentare ce să conțină resursele externe folosite

Capitolul V. Proba Open

Subcapitolul V.1. Selecția participanților

1. După prezentarea proiectului juriul va pregăti clasamentul pentru toate proiectele jurizate. a. Primele cinci echipe clasate la fiecare secțiune vor fi afișate sortate în ordine alfabetică

2. Primele cinci echipe de la fiecare secțiune se vor califica în proba "Open". a. În cazul în care echipa de pe locul cinci este la egalitate de punctaj cu alte echipe și acele echipe se vor califica în proba "Open"
3. În cazul în care o echipă se califică cu mai multe proiecte în proba Open: a. echipa are posibilitatea de a alege cu care dintre proiectele calificate dorește să participe b. juriul poate decide dacă echipa situată pe locul șase va participa la proba Open

Subcapitolul V.2. Desfășurarea probei

1. Juriul de la fiecare secțiune va propune o temă pe care participanții trebuie să o implementeze într-un interval de timp specificat de juriu.
2. Fiecare echipă trebuie să dezvolte în timpul pus la dispoziție de juriu un proiect ce să respecte specificațiile.
3. În cazul în care specificațiile nu sunt suficient de clare sau explicite membrii juriului vor răspunde la orice întrebare din partea participanților.

Subcapitolul V.3 Jurizarea proiectelor

1. După intervalul destinat dezvoltării proiectului, fiecare echipă va prezenta proiectul realizat, în fața juriului.
2. Proiectul va fi jurizat de către juriu folosind aceleași criterii ca la etapa anterioară.
3. Punctajul final va fi compus după următoarea formulă:
 - o punctajul obținut la prima etapă de prezentări + punctajul obținut la proba Open