

# Criteria de jurizare – InfoEducație

Secțiunea Software Educațional

<b>Cuprins</b> Secțiunea Software Educațional.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Capitolul I. Arhitectura aplicației – <b>10 puncte</b> .....	3
Capitolul II. Implementarea aplicației – <b>20 puncte</b> .....	3
Capitolul III. Interfață – <b>10 puncte</b> .....	3
Capitolul IV. Conținut – <b>40 puncte</b> .....	4
Capitolul V. Originalitate și inovație – <b>10 puncte</b> .....	4
Capitolul VI. Prezentarea proiectului – <b>10 puncte</b> .....	4

## Capitolul I. Arhitectura aplicației – 10 puncte

Secțiunea I.1. – Tehnologii folosite:

- Alegerea tehnologiilor potrivite

Secțiunea I.2. – Proiectarea arhitecturală:

- Utilizarea corectă a paradigmelor și tehnicilor de programare

Secțiunea I.3. – Portabilitate:

- Posibilitatea de a rula programul pe mai multe dispozitive

## Capitolul II. Implementarea aplicației – 20 puncte

Secțiunea II.1. – Eleganța implementării

- Clase/module/funcții ușor de extins, refolosibile și încapsulate
- Complexitatea tehnică
- Lizibilitatea codului și respectarea standardelor de programare (variabile definite cu nume semnificative, cod consecvent, documentat, etc.)

Secțiunea II.2. – Testarea aplicației

- Modalități de testare
- Absența erorilor

Secțiunea II.3. – Folosirea unui sistem de gestionare a codului

- Folosirea unui sistem de subversionare a codului ( Git/ Subversion, etc.) în timpul dezvoltării

Secțiunea II.4. – Maturitatea aplicației

- Aflarea proiectului într-un stadiu în care poate fi distribuit publicului

Secțiunea II.5. – Securitatea aplicației

- Aplicația nu trebuie să fie expusă la vulnerabilități de securitate

## Capitolul III. Interfață – 10 puncte

Secțiunea III.1. – Impresia generală

- Aspect plăcut
- Posibilitatea de a se adapta la mai multe rezoluții

- Internaționalizare, posibilitatea modificării limbii pentru minorități □ Corectitudine gramaticală

#### Secțiunea III.2. – Ușurința în folosire

- Interfață intuitivă, ușor de parcurs

## Capitolul IV. Conținut – 40 puncte

#### Secțiunea IV.1. – Funcționalitate, utilitate și interactivitate

- Utilitatea funcționalităților
- Implicarea utilizatorului ca factor activ în procesul de învățare (experimente virtuale, simulări, etc.)

#### Secțiunea IV.2. – Evaluare și feedback

- Permite utilizatorului să își verifice cunoștințele
- Îl ajută pe utilizator să înțeleagă ce a greșit

#### Secțiunea IV.3. – Posibilitatea de a actualiza și gestiona conținutul

- Conținutul poate fi actualizat/gestionat din program

#### Secțiunea IV.4. – Corectitudinea informațiilor din punct de vedere științific

- Absența greșelilor de natură științifică din conținut

## Capitolul V. Originalitate și inovație – 10 puncte

#### Secțiunea V.1. – Originalitatea ideii sau inovații aduse față de soluții existente

## Capitolul VI. Prezentarea proiectului – 10 puncte

#### Secțiunea VI.1. – Impresia generală a proiectului

- Impresia generală a proiectului

#### Secțiunea VI.2. – Documentația proiectului

- Sunt prezentate informații generice despre proiect
- Există un ghid de instalare și utilizare a aplicației
- Este descrisă arhitectura aplicației
- Sunt justificate tehnologiile alese