



REGULAMENT

CAPITOLUL I. Obiectivele concursului

Principalul obiectiv al acestui concurs este descoperirea și promovarea celor talentați și pasionați de informatica aplicata. Colaborarea cu alți elevi și profesori va implica realizarea unui orizont mai bogat în ceea ce cuprinde tainele informaticii.

Prin participarea la concursuri de acest tip, elevii capătă experiență devenind familiarizați cu întrecerile la nivel înalt.

Un alt motiv este atragerea și încurajarea elevilor de a obține rezultate necesare viitorului lor profesional. Totodată, sperăm să atragem cât mai mulți elevi din mediul rural pentru ca ulterior să îi susținem și încurajăm pentru a avea și pe viitor rezultate la acest tip de concursuri.

Informatica aplicata reprezinta un domeniu foarte practic in care cunostintele dobandite capata o dimenisune de utilitate. Dezvoltarea tehnologica din ultimele doua decade au dus la introducerea utilizarii calculatorului in mod activ in toate domeniile de activitate. Astfel, elevul de azi, va fi pus in fata realitatii de a utiliza calculatorul in meseriile pe care le vor urma.

CAPITOLUL II. Organizarea concursului

Art. 1. Concursul se va desfășura în perioada 24-26 mai 2018 în laboratoarele de informatică și sala de festivități a Colegiului Național „Petru Rareș” Piatra Neamț.

Art. 2. Concursul se adresează elevilor din ciclul primar, gimnazial și liceal, atât din mediu urban cât și rural, și va fi organizat în mai multe secțiuni și pe mai multe clase de dificultate după cum urmează:

1. *Clasele primare :*
 - a) matematică distractivă: cu subiecte diferite pentru fiecare clasă.
2. *Gimnaziu:*
 - a. Editări de texte Word
 - a) Prezentări Power Point
 - b) Grafică
 - c) Montaj film
 - d) Pagini web (individual sau echipă)



3. *Liceu:*

- a) Editări de texte Word
- b) Prezentări Power Point
- c) Grafică
- d) Montaj film
- e) Pagini web (individual sau echipă)

Art. 3. Fiecare proba de concurs va avea cate o comisie de evaluare ce va fi formată din 3-4 membri, dintre care un președinte. Alegerea membrilor rămâne la latitudinea organizatorilor.

Art. 4. Comisia de organizare:

- asigură difuzarea și cunoașterea regulamentului de organizare și desfășurare a concursului;
- urmărește, sprijină și îndrumă pregătirea pentru participarea la concurs;
- alcătuiește evidența elevilor participanți la concurs;
- pregătește invitațiile, popularizează concursul prin toate mijloacele de care dispun;
- alege și pregătește locul de desfășurare a concursului;
- asigură baza materială necesară bunei desfășurări a acesteia;
- înmânează diplomele și premiile într-un cadru festiv;
- manageriază fondurile obținute

Art. 5. Comisia de propunere și jurizare pentru secțiunile Word și matematică distractivă:

- stabilește subiectele pentru probele de concurs și punctajul aferent fiecărui item
- aduce la cunoștință concurenților, în timp util, orice modificare a regulamentului sau modificările legate de organizarea și desfășurarea concursului, termenul de depunere și rezolvarea contestațiilor înainte de începerea concursului;
- rezolvă contestațiile elevului care a făcut contestația și/sau a cadrului didactic însoțitor;
- stabilește clasamentele și le aduce la cunoștință concurenților și comisiei de organizare;
- prezintă concurenților și cadrelor principalele concluzii reieșite în urma concursului și face recomandări pentru perfecționarea activității viitoare.

Art. 6. Comisia de jurizare pentru secțiunile power point, grafică, montaj film și pagini web:

- realizează baremul de jurizare și îl face cunoscut concurenților înainte de concurs;
- vizionează prezentarea proiectelor și stabilește clasamentul final;
- jurizarea se va face doar de către comisie.



CAPITOLUL III. Participanți, condiții de participare

Art. 1. La concurs poate participa orice elev care are cunoștințele necesare.

Art. 2. Înscrierea concurenților se face după primirea de către școli sau profesori îndrumatori a invitației de concurs.

Art. 3. Se admite ca un elev să participe la concurs la o clasă superioară celei în care este dar nu și la una inferioară.

Art. 4. Se admite ca un elev să participe la mai multe secțiuni în limita timpului disponibil.

Art. 5. Participanții vor avea asupra lor un act de identitate, inclusiv o copie după certificatul de naștere sau buletin.

CAPITOLUL IV. Desfășurarea concursului.

1. Secțiunea matematică distractivă

Art. 1. Concursul se va desfășura în laboratoarele stabilite de comisie. Accesul în laboratoare se va face cu cel puțin jumătate de oră înaintea începerii probelor de concurs.

Art.2. Elevii vor primi subiecte separate în funcție de clasă.

Art. 3. Subiectele vor fi de tip grilă, rezolvarea acestora se va face pe calculator pe o platformă creată special pentru acest concurs.

Art. 4. Elevii vor fi instuiți în legătură cu utilizarea platformei de către comisia de evaluare a acestei probe.

Art. 5. Rezultatele vor fi calculate și centralizate automat.

Art. 6. Fiecare elev va semna în prezența unui membru al comisiei borderoul în care va fi notat punctajul obținut și timpul de rezolvare.



2. Secțiunea Word

Art. 1. Concursul se va desfășura în laboratoarele stabilite de comisie. Accesul în laborator se va face cu cel puțin jumătate de oră înaintea începerii probelor de concurs.

Art. 2. Subiectele vor fi grupate pe clase astfel: 5-6, 7-8, 9-10, 11-12.

Art. 3. Pentru rezolvarea subiectelor se va folosi aplicația Microsoft Office Word.

Art. 4. Subiectele vor consta în aranjarea unui document word după un model printat pus la dispoziția participanților.

3. Secțiunea Power Point

Art. 1. Concursul se va desfășura în laboratoarele stabilite de comisie. Accesul în laborator se va face cu cel puțin jumătate de oră înaintea începerii probelor de concurs.

Art. 2. Prezentările vor fi grupate pe clase astfel: 5-6, 7-8, 9-10, 11-12.

Art. 3. Prezentările vor fi jurizate pentru fiecare categorie în funcție de clasă, cu ajutorul unui videoproiector, orice persoană având acces în sala de concurs în timpul jurizării.

Art. 4. Prezentările vor fi copiate și rulate, dintr-un calculator stabilit de comisie. Concurenții pot instala orice programe necesare rulării aplicațiilor.

Art. 5. Prezentările vor fi jurizate conform unui barem anunțat în prealabil.

Art. 6. La sfârșitul prezentării, atât membrii comisiei, cât și ceilalți participanți vor putea adresa întrebări legate de proiectul prezentat.

Art. 7. Durata maximă de prezentare a fiecărui proiect va fi stabilită de comisie.

Art. 8. Organizatorii își rezervă dreptul de a păstra o copie a aplicațiilor și de a o publica cu menționarea numelui autorului, în scopuri non-comerciale.

Art. 9. Pentru realizarea prezentărilor poate fi utilizată orice aplicație creată în acest scop.

Art. 10. Orice proiect care se demonstrează a fi plagiat va fi eliminat din concurs.



Art. 11. Accesul în sala în care se desfășoară proba de concurs este liber, prezentările fiind publice.

4. Secțiunea Grafică

Art. 1. Prezentările din această secțiune vor fi realizate de elevii de gimnaziu și liceu.

Art. 2. Prezentările vor fi grupate pe clase astfel: 7-8, 9-10, 11-12.

Art. 3. Prezentările vor fi jurizate pentru fiecare categorie în funcție de clasă, cu ajutorul unui videoproiector, orice persoană având acces în sala de concurs în timpul jurizării.

Art. 4. Prezentările vor fi copiate și rulate, dintr-un calculator stabilit de comisie. Concurenții pot instala orice programe necesare rulării aplicațiilor.

Art. 5. Prezentările vor fi jurizate conform unui barem anunțat în prealabil.

Art. 6. La sfârșitul prezentării, atât membrii comisiei, cât și ceilalți participanți vor putea adresa întrebări legate de proiectul prezentat.

Art. 7. Durata maximă de prezentare a fiecărui proiect va fi stabilită de comisie.

Art. 8. Organizatorii își rezervă dreptul de a păstra o copie a aplicațiilor și de a o publica cu menționarea numelui autorului, în scopuri non-comerciale.

Art. 9. Proiectele pot fi efectuate în orice aplicație destinată acestei secțiuni, dar trebuie să respecte cerințele impuse de comisie.

Art. 10. Orice proiect care se demonstrează a fi plagiat va fi eliminat din concurs.

5. Secțiunea Montaj film

Art. 1. Concursul se va desfășura în laboratoarele stabilite de comisie. Accesul în laborator se va face cu cel puțin jumătate de oră înaintea începerii probelor de concurs.

Art. 2. Prezentările vor fi grupate pe clase astfel: 7-8, 9-10, 11-12.



Congres de Informatică Aplicată pentru Învățământul Preuniversitar

Art. 3. Prezentările vor fi jurizate pentru fiecare categorie în funcție de clasă, cu ajutorul unui videoproiector, orice persoană având acces în sala de concurs în timpul jurizării.

Art. 4. Prezentările vor fi copiate și rulate, dintr-un calculator stabilit de comisie. Concurenții pot instala orice programe necesare rulării aplicațiilor.

Art. 5. Prezentările vor fi jurizate conform unui barem anunțat în prealabil.

Art. 6. La sfârșitul prezentării, atât membrii comisiei, cât și ceilalți participanți vor putea adresa întrebări legate de proiectul prezentat.

Art. 7. Durata maximă de prezentare a fiecărui proiect va fi stabilită de comisie.

Art. 8. Organizatorii își rezervă dreptul de a păstra o copie a aplicațiilor și de a o publica cu menționarea numelui autorului, în scopuri non-comerciale.

Art. 9. Pentru realizarea prezentărilor se va folosi orice aplicație destinată acestei secțiuni.

Art. 10. Orice proiect care se demonstrează a fi plagiat va fi eliminat din concurs.

6. Secțiunea Pagini Web

Art. 1. Prezentările din această secțiune vor fi realizate de elevii de gimnaziu și liceu, echipa fiind formată din minim 1 elev și maxim 4 elevi.

Art. 2. Prezentările vor fi grupate pe clase astfel: 7-8, 9-10, 11-12.

Art. 3. Prezentările vor fi jurizate pentru fiecare categorie în funcție de clasă, cu ajutorul unui videoproiector, orice persoană având acces în sala de concurs în timpul jurizării.

Art. 4. Prezentările vor fi copiate și rulate, dintr-un calculator stabilit de comisie. Concurenții pot instala orice programe necesare rulării aplicațiilor.

Art. 5. Prezentările vor fi jurizate conform unui barem anunțat în prealabil.

Art. 6. La sfârșitul prezentării, atât membrii comisiei, cât și ceilalți participanți vor putea adresa întrebări legate de proiectul prezentat.

Art. 7. Durata maximă de prezentare a fiecărui proiect va fi stabilită de comisie.



Art. 8. Organizatorii își rezervă dreptul de a păstra o copie a aplicațiilor și de a o publica cu menționarea numelui autorului, în scopuri non-comerciale.

Art. 9. Proiectele pot fi efectuate în orice limbaj de programare sau în orice platformă opensource dar trebuie să ruleze pe un browser web.

Art. 10. Orice proiect care se demonstrează a fi plagiat va fi eliminat din concurs.

CAPITOLUL V. Stabilirea rezultatelor și clasamentelor.

1. Secțiunea matematică distractivă

Art. 1. Fiecare concurent va avea un user cu care va putea accesa problemele de rezolvat.

Art. 2. Fiecare problemă va fi punctată cu un punctaj indicat pe subiect.

Art. 3. Punctajul final va fi dat de sumarea punctajelor de la fiecare problemă, calculat și centralizat automat.

2. Secțiunea Word

Art. 1. Elevii vor primi o foaie printată cu cerințele ce le are de realizat.

Art. 2. Evaluarea se va face pe baza unui barem anunțat anterior.

Art. 3. Punctajul final va fi dat de sumarea punctajelor de la fiecare cerință.

3. Secțiunea Power Point

Art. 1. Elevii vor trebui să realizeze o prezentare Power Point.

Art. 2. Tema prezentării este la alegerea fiecărui candidat.

Art. 3. Fiecare lucrare va fi jurizată conform baremului anexat.



4. Secțiune grafică

Art. 1. Elevii vor trebui să realizeze o lucrare reprezentând un afiș în formatul A4.

Art 2. Tema afișului este la alegerea fiecărui candidat.

Art. 3. Fiecare lucrare va fi jurizată conform baremului anexat.

5. Secțiunea Montaj film

Art. 1. Elevii vor trebui să realizeze o prezentare montaj de film.

Art. 2. Tema filmului este la alegerea fiecărui candidat.

Art. 3. Fiecare lucrare va fi jurizată conform baremului anexat.

6. Secțiunea Pagini Web

Art. 1. Fiecare lucrare va fi notată cu un punctaj între 0 și 100.

Art. 2. Fiecare lucrare va fi jurizată conform baremului anexat.

7. Informații generale

Art. 1. În funcție de punctajul obținut se va realiza un clasament individual pe nivele și secțiuni.

Art. 2. La fiecare secțiune și nivel se vor acorda un singur premiu I, II, III și o singură mențiune. În caz de egalitate, comisia redistribuie premiile.



CAPITOLUL VI. Contestațiile.

Art. 1. Concurenții vor putea depune contestații în maxim **1 oră după anunțarea rezultatelor.**

Art. 2. Contestațiile vor fi trimise pe adresa următoare [Contestații](#)

Art. 3. Contestații se admit doar la secțiunea matematică și word.

CAPITOLUL VII. Dispoziții finale.

Art. 1. Prezentul regulament intră în vigoare începând cu data de 10.05.2018.

Art. 2. Comisia de organizare își rezervă dreptul de a modifica prezentul regulament până pe data de 15.05.2018 și se obligă să anunțe pe site-ul concursului toate modificările aduse acestui regulament.