

Criterii de jurizare - InfoEducație 2019

Secțiunea Software Educațional

Capitolul I. Arhitectura aplicației 10 puncte

Secțiunea I.1. Tehnologii folosite

Secțiunea I.2. Proiectarea arhitecturală

Secțiunea I.3. Portabilitate

Capitolul II. Implementarea aplicației 20 puncte

Secțiunea II.1. Eleganța implementării

Secțiunea II.2. Testarea aplicației

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

Secțiunea II.4. Maturitatea aplicației

Secțiunea II.5. Securitatea aplicației

Capitolul III. Interfață 10 puncte

Secțiunea III.1. Impresiă generală

Secțiunea III.2. Ușurința în folosire

Capitolul IV. Conținut 40 puncte

Secțiunea IV.1. Funcționalitate, utilitate și interactivitate

Secțiunea IV.2. Evaluare și feedback

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

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

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. Impresiă generală a proiectului

Secțiunea VI.2. Documentația proiectului

Capitolul I. Arhitectura aplicației 10 puncte

Secțiunea I.1. Tehnologii folosite - Alegerea tehnologiilor potrivite.

Secțiunea I.2. Proiectarea arhitecturală - Folosirea paradigmatelor de programare funcțională și/sau orientate pe obiecte. Complexitate tehnică.

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, reutilizabile și încapsulate.

Complexitatea algoritmilor utilizați. 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 gestionare 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. Impresiă 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 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. Impresiă generală a proiectului - Impresiă generală a proiectului.

Secțiunea VI.2. Documentația proiectului

Sunt prezentate informații generice despre proiect.

Există un ghid de instalare și utilizare al aplicației.

Este descrisă arhitectura aplicației.

Sunt justificate tehnologiile alese.