

REGULAMENTUL CONCURSULUI

“Incepe sa programezi cu Alice”

Realizat de ADFABER.org sponsorizat Oracle Academy

SECTIUNEA I. ORGANIZATORUL CONCURSULUI

Concursul "Incepe sa programezi cu Alice" este organizat de ADFABER.org, organizatie non profit, neguvernamentala si apolitica, (denumit in continuare "Organizatorul"), cu sediul in Ilfov, str Victoriei, nr. 172A, Dascalu, Ilfov, inmatriculata in Registrul Special al Asociatiilor si Fundatiilor cu numarul 10637/A/2013, cod de înregistrare fiscală 32312710, reprezentată de dl. Alin Chiriac, Președinte.

Participantii la Concursul "Incepe sa programezi cu Alice" (denumit in continuare "Concursul") sunt obligati sa respecte termenii si conditiile prezentului Regulament Oficial al Concursului, potrivit celor mentionate mai jos (denumit in continuare "Regulament"). Regulamentul este intocmit si va fi facut public conform legislatiei aplicabile din Romania prin publicarea, pe pagina oficiala - adfaber.org/alice - pe intreaga durata a Concursului, in conformitate cu dispozitiile cuprinse in Sectiunea 2 din prezentul Regulament. Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica sau schimba prezentul Regulament Oficial, urmand ca astfel de modificari sa intre in vigoare in termen de 24 (douazeci si patru) de ore de la anuntul prealabil de prezentare a acestor modificari pe pagina oficiala a Concursului.

PREZENTARE GENERALA

Concursul national "Incepe sa programezi cu Alice" se afla la a doua editie si a fost initiat de catre **ADFABER.org** si **Oracle Academy** cu scopul de ajuta copiii romani sa se apropie de tehnologie invatand bazele programarii. In cateva ore poti invata principalele comenzi iar in cateva saptamani poti crea singur animatii 3D, filme si jocuri folosind programarea Java. De asemenea, acest concurs prezinta oportunitatea unui nou tip de educatie in Romania, e-learning si learning by doing (invatarea prin practica).

Obiectivele concursului sunt:

- atragerea atentiei elevilor asupra importantei domeniului IT prezentand tehnologia computerelor si programarea intr-un mod aplicativ, ce se deosebeste de predarea traditionala;
- gasirea unor modalitati variate de exprimare a gandurilor si sentimentelor cu privire la anumite teme de interes comun;
- realizarea unor orientari scolare si profesionale a copiilor, in stransa corelare cu cerintele actuale si perspectiva economiei de piata;

- implicarea profesorilor in activitati antrenante alaturi de elevi, incurajandu-i pe acestia sa participe la competitii alaturi de elevii mentorati.

La acest concurs participa echipe de cate 2 elevi si un mentor (profesor) din clasele V-VIII, respectiv IX-XII, din toate judetele tarii, cu precizarea ca profesorul poate fi mentorul mai multor echipe, insa elevul poate sa faca parte doar dintr-o echipa. Echipele se formeaza in functie de ciclul educational din care face parte **(un elev de gimnaziu nu are voie sa faca echipa cu unul de liceu)**.

Concursul se adreseaza elevilor pasionati de informatica ce doresc sa-si foloseasca sau sa-si dezvolte aptitudinile in activitati extrascolare.

SECTIUNEA II. PERIOADA SI ZONA DE DESFASURARE A CONCURSULUI

Concursul este organizat si se desfasoara incepand de la data de **10 octombrie 2016, ora 9:00 si se incheie la data de 15 noiembrie 2016, ora 18:00**. Concursul va fi promovat in perioada **15 septembrie 2016 - 22 octombrie 2016**, pe pagina oficiala a Organizatorului - www.adfaber.org/alice.

Termenul limita pentru manifestarea **intentionii de participare** si inscrierea in concurs este **23 octombrie 2016 ora 23:59**, iar intervalul **24 octombrie - 30 octombrie 2016, ora 23:29**, este rezervat trimiterii proiectelor. In prima saptamana dupa termenul limita (**1-7 noiembrie 2016**) se efectueaza jurizarea preliminara ce se va finaliza cu selectarea unui numar de 20 cele mai bune proiecte ce vor intra in shortlist-ul pentru desemnarea castigatorilor (**8-14 noiembrie**). **Castigatorii se vor anunta marti, 15 noiembrie 2016.**

Organizatorul isi rezerva dreptul de a prelungi perioada concursului pe parcursul derularii acestuia, dar nu inainte de a anunta acest lucru in mod public.

SECTIUNEA III. DREPTUL DE PARTICIPARE

Concursul este deschis tuturor persoanelor fizice care, pana la data inceperii concursului, respectiv **10 octombrie 2016**, sunt elevi la o unitate de invatamant gimnazial sau liceal si care au domiciliul in Romania, in conditiile referite in prezentul Regulament. Exceptie fac angajatii Organizatorului si persoanele implicate in organizarea acestui concurs, precum si rudele de gradul 1 si 2 ale acestora (copii, parinti, sot/sotie etc).

SECTIUNEA VI. CONDITII DE PARTICIPARE

Inscrierea la acest concurs este posibila numai online, cu ajutorul Internetului, prin formularul aferent fiecarui tip de unitate de invatamant - gimnazial sau liceal - localizat pe site-ul adfaber.org/alice.

Participantii la concurs vor fi informati despre regulamentul si mecanica de concurs pe pagina oficiala a concursului creata pe site-ul adfaber.org/alice.

Pentru a participa la acest concurs, este obligatoriu ca participantii sa se inscrie in echipe de cate 3 membri - un mentor (profesor) si 2 elevi ce pot face dovada apartenentei la o unitate de invatamant gimnazial sau liceal din Romania.

Regula inscrierii este urmatoarea: un elev poate participa la concurs doar intr-o singura echipa, in timp ce mentorul se poate inscrie ca si coordonator al mai multor echipe. Pot exista si echipe in care mentorul formeaza echipe cu elevi de la institutii de invatamant diferite, conditia fiind ca elevii sa nu mai faca parte si din alte echipe.

Foarte important este ca membrii echipei sa faca parte din acelasi ciclu educational (un elev de gimnaziu nu poate face echipa cu un elev de liceu).

SECTIUNEA V. MECANISMUL CONCURSULUI

Inscrierea in concurs se face doar prin intermediul formularului **disponibil pe site-ul concursului (adfaber.org/alice)** pe care trebuie sa il completati cu datele echipei: nume profesor, nume elev 1, nume elev 2, adrese e-mail, numar de telefon si titlul proiectului. **Fiecare ciclu de invatamant (gimnazial sau liceal) are cate un formular de inscriere diferit. Data limita a manifestarii dorintei de participare si inscriere in concurs este 23 octombrie 2016, ora 23:59.**

DEFASURARE CONCURS - Pasi de urmat

Concursul se va desfasura in perioada **10 octombrie 2016, ora 09:00 si se incheie la data de 15 noiembrie 2016.**

PASUL 1 - Inscriere (**data limita 23 octombrie 2016, ora 23:59**)

Pentru a se putea inscrie in concurs, participantii trebuie sa acceseze formularul de inscriere in concurs disponibil pe adfaber.org/alice in perioada 10 - 23 octombrie 2016 si sa il completeze cu datele necesare.

*Pentru a putea participa la acest concurs si pentru a se inscrie in mod oficial in concurs, este necesar ca participantul sa respecte toate conditiile inscise in prezentul regulament.

Urmatoarele **informatii** trebuie completate **in mod obligatoriu la inscrierea in concurs:**

- datele personale ale membrilor echipei - mentor si 2 elevi (*Titlu proiect, nume, prenume, numar de telefon la care poate fi contactat, adresa de e-mail activ, unitate de invatamant, localitate, judet*)

PASUL 2 Trimitere proiect (24 octombrie - 30 octombrie 2016, ora 23:59)

Dupa completarea formularului de inscriere si confirmarea datelor din partea organizatorului concursului, participantii trebuie sa trimita proiectul propriu-zis **prin intermediul wetransfer.com pana la data 30 octombrie ora 23:59, sau prin email la adresa alice@adfaber.org**

Tema proiectului: "Joc interactiv"

Tehnologia are un impact puternic asupra vietii, dar mai ales asupra muncii. In fiecare domeniu intalnim sisteme, masinarii sau platforme online ce usureaza actiunile ce pot fi destul de solicitante pentru oameni.

Prin acest proiect, vrem sa scoateti in evidenta partea pozitiva a tehnologiei - realizati un joc educativ pe o tema aleasa de voi. Obiectivul este simplificarea notiunilor teoretice invatate prin transpunerea lor intr-un joc interactiv si captivant.

Proiectul incarcat trebuie sa fie sub forma de arhiva, ce are ca si denumire titlul proiectului realizat si trebuie sa contina:

- o prezentare Power Point de **7 slide-uri** unde sunt atinse urmatoarele sectiuni:
 - echipa
 - scenariul (idee proiect, executie)
 - algoritmul folosit
 - elementele de executie (taste, butoane etc.)
 - observatii finale
- toate fisierele proiectului (aplicatia/proiectul in sine)

PASUL 3 - Toate echipele participante inscrise in concurs ce au trimis in timp util proiectele si care au toate datele valide, vor participa la jurizarea din perioada 1-7 noiembrie 2016, in urma careia, cele mai bune 20 de proiecte vor fi evaluate de catre un juriu specializat, urmand ca in data de marti, 15 noiembrie 2016, sa fie anuntate cele 9 echipe castigatoare - 3 premii si 3 mentiuni pentru liceu si 3 premii speciale pentru segmentul gimnazial.

Data limita de inscriere in acest concurs este 23 octombrie 2016 ora 23:59, urmand ca in perioada 24 octombrie - 30 octombrie ora 23:59 sa fie trimise proiectele participante.

Cele 9 echipe desemnate castigatoare in urma jurizarii (3 premii si 3 mentiuni penru liceu si 3 premii speciale la gimnaziu), vor fi anuntate telefonic si afisate pe site-ul oficial al concursului - adfaber.org/alice

Pentru jurizare se utilizeaza baremul de evaluare din ANEXA 1.

SECTIUNEA VI. DESCRIEREA PREMIILOR SI DESEMNAREA CASTIGATORILOR

In cadrul Concurusului "**Incepe sa programezi cu Alice**" se vor desemna prin jurizare interna si de specialitate, la finalul concursului, un numar de 9 proiecte castigatoare astfel: - 3 (trei) premii si 3(trei) mentiuni liceu si 3 premii speciale gimnaziu.

Valoarea totala a premiilor este 4000 LEI.

Participantii vor primi confirmarea de participare la concurs in functie de ordinea inscrierii in concurs, in baza de date a Organizatorului. Din momentul primirii acestei confirmari, participantul este inscris in concurs.

Echipele castigatoare vor fi desemnate prin jurizare de specialitate, desfasurata in perioada **1- 14 noiembrie 2016.**

Echipele castigatoare nu pot solicita si Organizatorul nu va acorda niciunua dintre cele 9 echipe castigatoare contravaloarea premiului in bani si nici nu se va putea solicita, respectiv aproba de catre Organizator, schimbarea produselor continute de oricare dintre cele 9 (noua) premii. Organizatorul nu isi asuma responsabilitatea pentru cazurile in care echipele castigatoare au furnizat date sau informatii incorecte ce duc la imposibilitatea acordarii premiilor.

SECTIUNEA VII. ANUNTAREA ECHIPELOR CASTIGATOARE SI VALIDAREA PREMIILOR

In conformitate cu legislatia in vigoare, Organizatorul este obligat sa faca publice numele echipelor castigatoare si castigurile acordate in cadrul acestui Concurus. Numele echipelor castigatoare si castigurile acordate vor fi afisate pe site-ul oficial al concursului pe data de **15 noiembrie 2016.**

Validarea celor 9 (noua) proiecte castigatoare - 3 premii si 3 mentiuni liceu si 3 premii speciale gimnaziu - ale caror proiecte au fost considerate cele mai bune si ale caror

nume au fost comunicate pe pagina oficiala a concursului **“Incepe sa programezi cu Alice”**, se va face in urmatoarele conditii:

- participantii selectati castigatori vor comunica, in termen de maxim 5 (cinci) zile lucratoare de la data afisarii numelor echipelor castigatoare, printr-un e-mail sau telefon, numele si prenumele castigatorului, o copie a documentului de identitate, adresa de livrare a premiului castigat si un numar de telefon de contact.

Premiile vor fi livrate prin curier rapid in maxim 20 (douazeci) de zile lucratoare de la data confirmarii, de catre Organizator, a validarii premiilor.

Raspunderea asupra datelor inscrite in formularul participantilor apartine exclusiv acestora. Organizatorul nu isi asuma responsabilitatea eventualei imposibilitati a acordarii premiilor din cauza indicarii unor date false.

SECTIUNEA VIII. TAXE SI IMPOZITE

Organizatorul Concursului nu este raspunzator de plata taxelor, impozitelor sau a altor obligatii financiare legate de premiile oferite, cu exceptia impozitului cu retinere la sursa, aplicabil veniturilor individuale provenite din loterii publicitare in conformitate cu prevederile Titlului III din legea nr. 571/2003 privind Codul Fiscal. De la data transferului premiului in posesia echipei castigatoare, toate cheltuielile legale aferente acestora revin acesteia.

Participantilor la Concurs nu le sunt impuse niciun fel de cheltuieli directe sau indirecte suplimentare, cu exceptia cheltuielilor normale de desfasurare a Concursului (contravaloarea accesului la Internet pentru participarea la concurs sau alte cheltuieli asimilate).

SECTIUNEA IX. ERORI, COMUNICARI PUBLICITARE NECORESPUNZATOARE, LIMITAREA RASPUNDERII

Organizatorul nu va putea fi facut responsabil de aparitia nici uneia dintre urmatoarele situatii care poate duce la neacordarea premiilor prezentului Concurs:

- pierderea statutului de castigator ca urmare a imposibilitatii contactarii persoanei respective din motive independente de Organizator;
- pierderile sau intarzierile inscrierilor pe website, generate de defectiuni tehnice independente de vointa Organizatorului, respectiv pierderi, intarzieri sau orice alte probleme cauzate de providerul de Internet / conexiunea Internet a participantului;
- situatiile in care mai multe persoane (participanti sau nu la concurs) revendica drepturi de autor aferente materialelor transmise de catre participanti (inclusiv

difuzare, redifuzare, reproducere etc.) sau situatiile in care materialele respective incalca orice drepturi / prejudiciaza imaginea vreunei persoane fizice sau juridice;

- imposibilitatea de a accesa pagina web de inscriere in concurs din motive independente de Organizator;
- imposibilitatea Organizatorului de a contacta castigatorii, din motive independente de acesta;
- organizatorul nu va fi raspunzator de nerespectarea, de catre utilizatori, participanti si castigatori ai premiilor, a oricarei conditii sau al oricarui termen cuprins in prezentul Regulament, nici de necomunicarea, de catre participanti si respectiv castigatori ai premiilor, a tuturor datelor si informatiilor precizate in prezentul Regulament;
- organizatorul nu va fi raspunzator pentru niciunul dintre prejudiciile ce ar putea fi suferite de catre castigator in legatura cu premiile castigate, indiferent de natura acestor prejudicii, cu exceptia situatiilor expres prevazute de lege si care ar institui o astfel de raspundere;
- organizatorul este indreptatit sa ia toate masurile necesare in caz de frauda sau de tentativa de frauda a acestui Concurs, a sistemului folosit, precum si in cazul oricarui abuz sau oricaror altor fapte sau tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului.

SECTIUNEA X. RESPONSABILITATE

Organizatorul concursului va acorda premiul persoanei castigatoare in conformitate cu specificatiile acestui regulament. Orice hotarare asupra concursului luata de catre ADFABER.org este finala si nu se supune nici unui recurs. ADFABER.org nu se va implica in nici un schimb de corespondenta si nici nu se va angaja in vreo comunicare cu privire la competitie, castigator, probleme procedurale sau rezultatele competitiei.

SECTIUNEA XI. ANGAJAMENTE, CONFIDENTIALITATEA DATELOR

Prin comunicarea datelor personale in modalitatile indicate in mod expres prin Regulament, participantii prezentului concurs isi exprima acordul expres si neechivoc ca datele lor personale sa intre in baza de date a Organizatorului in vederea efectuarii deliberarii, validarii, atribuirii premiului, pentru indeplinirea obligatiilor fiscale ale organizatorului concursului.

Prin prezentul Regulament, tuturor participantilor la promotie le sunt garantate drepturile in conformitate cu legea 677/2001 privind protectia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date, lege care ofera persoanelor vizate dreptul la informare, dreptul de acces la date, dreptul de interventie asupra datelor si dreptul de opozitie.

Scopul prelucrării este de a valida echipele castigatoare și de a acorda premiile. Datele de identificare (inclusiv CNP-ul cuprins în actul de identitate) sunt necesare Organizatorului pentru îndeplinirea obligațiilor fiscale.

SECȚIUNEA XII. FORTA MAJORA

Pentru scopul acestui Regulament, Forta Majora înseamnă orice eveniment extern care nu poate fi controlat, remediat sau previzionat de către Organizator și a cărui apariție pune pe acesta din urmă în imposibilitatea de a-și îndeplini obligațiile asumate prin Regulament în conformitate cu prevederile art.1351 Cod civil. Organizatorul, dacă invocă forta majora, este obligat să comunice participanților la concurs, în termen de 5 (cinci) zile de la apariția cazului de forta majora, existența acestuia.

SECȚIUNEA XIII. LITIGII

Eventualele litigii aparute între Organizator și participanții la prezentul concurs se vor rezolva pe cale amiabilă sau, în cazul în care aceasta nu va fi posibilă, litigiile vor fi soluționate de instanțele judecătorești române competente.

SECȚIUNEA XIV. REGULAMENTUL CONCURSULUI

Regulamentul concursului este disponibil în mod gratuit pe site-ul oficial de concurs, adfaber.org/alice

Prin participarea la acest concurs, participanții sunt de acord să se conformeze acestui regulament. Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica și actualiza acest regulament ori de câte ori este necesar în funcție de desfășurarea campaniei.

VEZI ANEXA 1 MAI JOS

ANEXA 1

Concursul vizeaza proiectarea, realizarea si finalizarea unei animatii Alice abordand lucrul in echipa prin:

- integrarea tehnicilor de programare/animatie in Alice in activitati cu rol formativ si educativ;
- conectarea elevilor la problemele din lumea reala, luarea de atitudini prin implicare personala si cautare de solutii;
- stimularea creativitatii si originalitatii.

Grila de Evaluare

1. **Organizarea** - Proiectul este foarte bine organizat. O scena urmeaza, o alta scena intr-o succesiune logica. (20p)
2. **Animatia** - proiectul este foarte bine animat prezentand o excelenta intelegere privind modul in care se construiesc animatiile; actorii actioneaza conform asteptarilor (20p)
3. **Programare** - codul este foarte bine scris si organizat; sectiunile importante de cod vor fi comentate (20p)
4. **Documentatia** - descrie foarte clar problema, scenariul, modul in care a fost construita animatia; documentatia prezinta detalii privind executia. (Prezentare PowerPoint - max 7/8 slide-uri). (20p)
5. **Creativitatea** - proiectul imbina in mod creativ facilitatile Alice privind construirea animatiilor; creativitate privind ideea, tema data. (20p)

Necesitatile proiectului

In continuare sunt sugerate liniile de ghidare pentru animatie si prezentare.

Continutul vizat	Sfaturi
Documentele proiectului	Urmatoarele planuri trebuie sa fie predate mentorului (profesorului) vostru inainte sa incepeti sa lucrati pentru animatie: <ul style="list-style-type: none">● Scenariu: Scenariul animatiei scoate in evidenta obiectivul animatiei voastre● Textul Storyboard-ului: Un document text ce listeaza algoritmul complet folosit pentru animatia voastra. Trebuie sa fie in format digital (ex: Microsoft Word, OpenOffice).● Vizualul Storyboard-ului: Un visual care arata scenele principale ale animatiei. Nu toate scenele sunt necesare, doar cele relevante pentru animatie. Acesta poate fi un document in format digital, folosind orice tip de program.

Durata Animatiei	1-2 minute
Contutul Original	Toata munca, inclusiv toate liniile de cod scrise, trebuie sa reprezinte munca originala a membrilor echipei. Orice surse de inspiratie din cadrul research-ului trebuie citate. Toti membrii echipei trebuie sa contribuie la dezvoltarea animatiei.
Obiectivele proiectului	Animatia trebuie sa demonstreze intelegerea obiectivelor setate de catre profesor la inceputul proiectului, utilizand elemente de programare Alice.
Liniile de Cod	Liniile de cod ale animatiei trebuie sa includa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Cel putin 3 secvente de control cum ar fi: count, if, do together etc. (Do in Order nu se considera in acest context secventa de control). 2. Miscari precise controlate de functii si expresii matematice. 3. Utilizati cel putin 6 proceduri diferite 4. Creditele de la sfarsitul animatiei vor prezenta cine a lucrat la proiect, ce roluri au avut fiecare si orice referinta folosita in urma research-ului.
Credit Extra*	Daca una sau mai multe dintre urmatoarele tehnici avansate de programare sunt incluse in cod-ul animatiei, echipa va dobandi puncte suplimentare: <ol style="list-style-type: none"> 1. Random Motion 2. Keyboard controls
Prezentare proiect	Prezentarea trebuie sa includa: <ol style="list-style-type: none"> 1. O introducere (cuprins) a ceea ce va urma sa fie prezentat 2. O privire de ansamblu asupra animatiei (descriere + captura imagine ansamblu) 3. Demonstratia animatiei si liniilor de cod folosite 4. Un sumar a celor invatate de catre elevi - include lucrurile cu care fiecare membru a contribuit la proiect 5. Format: digital - Microsoft PowerPoint