

РЕГЛАМЕНТ

НА НАЦИОНАЛНАТА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕЗ 2008/2009 УЧЕБНА ГОДИНА

Олимпиадата по информационни технологии (ИТ) се провежда в три кръга – общински, областен и национален. За участие в нея се допускат всички ученици от V до XII клас, които участват в две състезателни групи – една от V до VII клас включително, и друга от VIII до XII клас. Те разработват собствен проект под ръководството на научни ръководители (учители, изследователи и др.).

1. Изисквания за участие в олимпиадата

Проект е: компютърно приложение, което представлява самостоятелен продукт. То трябва да бъде завършено от гледна точка на потребителя и да отговаря на определени критерии, специфицирани в т.4 от настоящият регламент. Проектът може да бъде разработен по едно от посочените в т. 3 направления.

В разработката на проекта могат да участват до двама ученика. Всеки участник може да участва само в един проект.

За участие в олимпиадата всеки ученик трябва да има валиден електронен адрес и персонална регистрация на сайта на олимпиадата с адрес <http://edusoft.fmi.uni-sofia.bg>. Регистрацията трябва да бъде на български език и да включва актуални данни за ученика (трите имена, училище, клас, град).

Учениците участват в **Общинския кръг** на олимпиадата с идеен проект, който трябва да регистрират на сайта на олимпиадата преди **Общинския кръг**. Регистрацията на проект задължително е на български език и включва: име на проекта, ръководител на проекта, анотация, направление, в което участва. Анотацията включва анализ на потребностите, цел, потребители, съществуващи решения и план за реализация.

За участие в олимпиадата се допускат само проекти, които не са участвали в предишни национални кръгове на олимпиадата и за създаването им е използван лицензиран или свободно разпространяван софтуер.

Учениците участват на **Областния кръг** с проект, който трябва да има завършен вид и да бъде предаден на Училищната комисия, която изпраща одобрените от нея проекти в РИО съгласно сроковете указани в т.2.

За явяване на **Националния кръг** се допускат до 20 проекта във всяка категория, които се определят от Националната комисия на базата на класациите от Областните комисии и представените проекти и документация. Националният кръг се провежда в два кръга и за двете състезателни групи.

Учениците от първа състезателна група (V до VII клас) през първия кръг защитават разработените от тях проекти, след което на втория кръг се явяват на тест.

Учениците от втора състезателна група (от VIII до XII клас) се явяват през първия кръг на общ тест по информационни технологии, а през втория защитават разработените от тях проекти.

Общото тегло на теста в крайната оценка на всеки един участник в националния кръг на Олимпиадата е 70%. Останалите 30% се формират от защита на разработения проект.

Тестовите работи са анонимни, като всяка работа се проверява от двама проверители – членове на националната комисия. Разкриването на анонимността и обявяването на резултатите се извършва на следващия ден след втория ден на олимпиадата. Веднага след обявяване на резултатите всеки участник има право да подаде контестация до комисията. Подаването на контестация става чрез попълване на бланка за контестация (по образец, подготвен от комисията). Разглеждането на контестациите се извършва от комисията от други членове, не проверявали работата на ученика. При съгласие се подписва бланката за контестация. При несъгласие на подалия контестация въпросът се отнася до председателя на журито. Неговото решение е окончателно.

Крайната оценка на всеки участник се определя по следния начин:

а) отличен (6) на ученика, класиран на първо място на националния кръг на олимпиадата и на учениците, получили от 90% (включително) до 100% от средния брой точки на първите трима;

б) отличен (5,75) на учениците, получили от 85% (включително) до 89% (включително) от средния брой точки на първите трима;

в) отличен (5,50) на учениците, получили от 75% (включително) до 84% (включително) от средния брой точки на първите трима.

Всеки един участник в националния кръг е длъжен да носи своя проект на надписан оптичен диск (CD или DVD), който се предава при регистрацията. Предаденият носител не се връща на участниците след приключване на олимпиадата. Учениците предават попълнените декларации (Приложение 2), носителите с всички материали по проектите, и инсталират на определените компютри в присъствието на член на комисията. Освен инсталацията на проекта се записват и всички изходни кодове, презентацията, документацията и други файлове, които авторите са преценили, че са необходими.

Текуща информация за сроковете, организацията и въпроси свързани с провеждането на олимпиадата по ИТ може да бъде намерена в нейния интернет сайт.

Авторите на представените проекти ги разработват и предоставят в съответствие с изискванията на общото право на обществено ползване ГНУ (GNU General Public License version 2) - <http://bulgaria.sourceforge.net/prava/gplbg.html>.

Проекти, които не отговарят на някои от горепосочените изисквания, не се допускат за участие в следващите кръгове.

2. График и задължения на комисиите и учениците

Посочените по-долу срокове са задължителни и при неспазването им от страна на участниците, проектите няма да бъдат допускани до следващите кръгове на олимпиадата.

Общински кръг:

СРОК	Задължения на комисиите	Задължения на учениците
25.01.2009 г.		Регистриране на идеен проект на сайта на олимпиадата.
26-31.01.2009 г.	Училищната комисия проверява дали са регистрирани проектите на сайта на олимпиадата и дали отговарят на изискванията за регистриране.	Представят на училищната комисия разпечатка от регистрираната на сайта анотация на проекта. Отговарят на поставените от комисията въпроси.
До 9.02.2009 г.		Участниците отстраняват пропуските в регистрациите на проектите, в съответствие с препоръките на училищната комисия.
18.02.2009 г.	Националната комисия публикува на сайта на олимпиадата конспект за теста по информационни технологии и примерен вариант.	
28.02.2009г.	Националната комисия публикува пълен списък на допуснатите до следващия кръг, въз основа на получени протоколи от РИО.	

Областен кръг:

СРОК	Задължения на комисиите	Задължения на учениците
7.03.2009 г.		Предават две идентични копия с всички материали (включително и документацията - Приложение 1 на хартиен и електронен носител) от проектите на оптичен диск (CD или DVD) на Училищната комисия.
8.03.2009 г.	Училищната комисия предава всички материали за всички проекти в РИО.	
9.03.2009 г.	Областните комисии изготвя график за защита на проектите, който изпраща по електронна поща в същият ден до Националната комисия.	
10.03.2009 г.	Националната комисия публикува на сайта на олимпиадата график на Областните кръгове.	
11-15.03.2009 г.	Областните комисии провеждат защитата на проектите и изготвят протокол с резултатите (Приложения 3) . Проектите се оценяват съгласно критериите за съответната категория (точка 4 от настоящият регламент).	Защитават проектите пред областните комисии чрез презентация и демонстрация на проекта.

24-26.03.2009 г.	Протоколите с резултатите (Приложения 3) се обявяват в РИО. Областните комисии изпращат до Националната комисия протоколите (Приложения 3) с данните за проектите с над 75 точки в МОН (на хартиен и електронен носител), заедно с един от оптичните дискове, предадени от учениците, и Приложение 1 на хартиен носител.	
------------------	--	--

Национален кръг:

СРОК	Задължения на комисииите	Задължения на учениците
30.04.2009 г.	Националната комисия определя окончателния списък на допуснатите до националния кръг проекти.	
30.05.2009 г.	Националната комисия провежда тестовото изпитване за втора състезателна група и защитата на проектите по направления за първа състезателна група (в рамките на 20 минути, като в това време се включва и времето за задаване на въпроси).	Всеки ученик от първа състезателна група през първия кръг участва в защитата на своя проект, а всеки ученик от втора състезателна група индивидуално полага тест по ИТ.
31.05.2009 г.	Националната комисия провежда тестовото изпитване за първа състезателна група и защитата на проектите по направления за втора състезателна група (в рамките на 20 минути, като в това време се включва и времето за задаване на въпроси).	Всеки ученик от втора състезателна група през първия кръг участва в защитата на своя проект, а всеки ученик от първа състезателна група индивидуално полага тест по ИТ.
01.06.2009 г.	Националната комисия изготвя протокол с индивидуално класиране на участниците.	

3. Направления

Направления за разработване на проекти за участие в олимпиадата по ИТ (група V-VII клас):

- 1) Уеб сайт
- 2) Мултимедия

Направления за разработване на проекти за участие в олимпиадата по ИТ (група VIII-XII клас):

- 3) Интернет приложения
- 4) Приложни програми
- 5) Мултимедийни приложения

1) Уеб (WEB) сайт

Уеб сайтът представлява съвкупност от логически свързани уеб страници, които имат общ адрес в Интернет. Те може да съдържат едновременно, или в различни комбинации, текст, снимки, графични елементи, звук, анимация и видео. Всеки уеб сайт има начална страница и вътрешни страници, които в по-големите сайтове образуват сложна дървовидна структура. Допуска се използване на следните технологии: HTML, CSS, JavaScript. Не се препоръчва използване на технологии, които изискват допълнителна инсталация на плъгини (plug-ins).

2) Мултимедия

Мултимедийният продукт трябва да демонстрира представяне по избрана тема с използване на достатъчно атрактивни, убедителни и естетични мултимедийни възможности (презентация, демонстрация на резултати от проект или самостоятелно изследване, портфолио и др. подобни). Типични технологични средства за изготвяне на подобно приложение са например: MS Power Point, Adobe Macromedia Flash, MS Movie Maker и др. подобни.

3) Интернет приложения

Интернет приложенията представляват програмни продукти, които имат трислойна архитектура – презентационен слой (например Уеб браузер като клиент), бизнес слой (например машина за генериране на динамично съдържание чрез използване на CGI технологии като PHP, Java сървлети, Active Server Pages - ASP, ASP.NET и други подобни), и слой за данни (който е реализиран чрез база от данни и/или друг начин за съхранение на данните). Тези приложения са достъпни през Интернет или локална мрежа. Уеб браузъра се използва за комуникация с бизнес слоя, който отговаря на (обслужва) исканията чрез генериране на заявки и обновявания в слоя за данни, и чрез генериране на данни за изграждането на потребителския интерфейс в презентационния слой.

Интересна разновидност на тези приложения са тъй-наречените “разширени Интернет приложения” (Rich Internet Applications, RIA). Ако при стандартните Интернет приложения говорим за използване на клиент-сървър модела на комуникация с тъй-наречения “тънък клиент”, то разширените Интернет приложения се характеризират с добавяне на повече функционалност към клиента, като се говори за нов слой – клиентска машина, която обикновено се изтегля от Интернет по време на работа, или е предварително достъпна под формата на плагин към браузера. В този случай клиента функционира като разширен браузър и поема отговорността за потребителския интерфейс и комуникацията със сървъра.

Основният акцент при Интернет приложенията е пълноценното използване на клиентските и сървърни Интернет технологии, както и ефективното използване на мрежовата (Интернет) среда.

Проектите разработени в това направление трябва да бъдат публикувани в Интернет преди Областния кръг и реално съществуващи и достъпни преди и по време на Националния кръг.

Примери:

Информационна система

Уеб игра

Корпоративен сайт на институция

Уеб приложение за мобилни телефони

Уеб интерфейс към друго приложение

4) Приложни програми

Самостоятелен софтуер, предназначен за изпълнение на персонален компютър, създаден за решаване на конкретна задача или за изпълнение на отделна **полезна** за потребителя **функция**. Желателно е тази конкретна задача да има практическо приложение (например счетоводна програма, самоучител, игра).

Приложенията трябва да имат инсталираща и деинсталираща програма. Ако програмата има инсталация, но няма деинсталация проектът не участва в класирането.

Примери:

- ***Приложение за обработка на данни.*** Счетоводни програми, приложения, които автоматизират процеса на пресмятане на необходими материали, приходи и разходи при дадено производство, на изготвяне на планове, програми и др., например програма за автоматично изготвяне на седмичното разпределение на часовете в училище. При този тип програмни продукти е необходимо да се заложат принципите (формули, валутни курсове) на изчисляване (получаване) на крайния резултат, както и да се предостави възможност за тяхното лесно актуализиране.
- ***Самоучител*** – самообучаваща програма, която предоставя материал за изучаване, усвояване и неговата проверка чрез различни медийни форми и набор от инструменти.
- ***Приложения за работа със специфичен хардуер.*** Този тип приложения извличат информация от специфични хардуерни устройства, с цел нейното обработване, съхраняване и предизвикване на събития в резултат на получените данни. Например – охранителна система, създаване на макет по снимка и др.

5) Мултимедийни приложения

При мултимедийните приложения акцентът е върху използването на подходящи информационни технологии за създаване на мултимедия. Оригиналността в прилагането на технологиите играе важна роля. При оценяването съществено значение имат потребителския интерфейс и графичното оформление.

Примери:

Електронна галерия

Интерактивен филм

Мултимедийно портфолио

Уеб сайт

4. Критерии за оценяване по направления

За всяко направление са посочени критериите за оценка и максималните точки, които могат да се поставят за всеки критерий.

4.1. Уеб сайт:

Общи характеристики (30):

Оригиналност	5
Предоставена функционалност	5
Завършеност, достоверност (степен на завършеност, актуалност на връзките)	10
Приложимост	5
Сложност	5

Проектиране (35):

Подходящо избрани технологии	15
• Използват се по предназначение	5
• Покриват изискванията на задачата	5
• Използват се ефективно	5
Удобен и интуитивен интерфейс	20
• Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност	10
• Лесно четене и възприемане на предложената информация	5
• Лесно въвеждане на информация от потребителя	5

Реализация (35):

Качество на изпълнението	15
• Добре именувани програмни единици	6
• Подреденост и четливост на кода	6
• Подредена структура на работните директории	3
Качество на системата	15
• Бързодействие	5
• Публикувана и регистрирана поне в три търсачки	5
• Ниво на стабилност	5
Естетическо оформление	5

4.2. Мултимедия:

Общи характеристики (30):

Оригиналност	10
Завършеност, достоверност (степен на завършеност, актуалност на връзките)	10
Приложимост	5
Сложност	5

Проектиране (35):

Подходящо избрани технологии	15
• Използват се по предназначение	5
• Покриват изискванията на задачата	5
• Използват се ефективно	5
Подходящо избрана архитектура	5
• Осигурява лесна поддръжка	3
• Осигурява лесна разработка	2
Удобен и интуитивен интерфейс	15
• Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност	5
• Лесно четене и възприемане на предложената информация	5
• Лесно управление от потребителя	5

Реализация (35):

Качество на изпълнението	10
• Добре именувани програмни обекти	4
• Добре подредени програмни обекти	3
• Подредена структура на работните директории	3
Качество на системата	10
• Бързодействие	5
• Лесна инсталация и експлоатация	5
Графично оформление	15

4.3. Интернет приложения:

Общи характеристики (30):

Оригиналност	5
Предоставена функционалност	5
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките	10
Приложимост	5
Сложност	5

Проектиране (35):

Подходящо избрани технологии	15
• Използват се по предназначение	5
• Покриват изискванията на задачата	5
• Използват се ефективно	5
Подходящо избрана архитектура	10
• Осигурява лесно разширение и поддръжка	4
• Осигурява стабилност и сигурност	4
• Използват се ефективно	2
Удобен и интуитивен интерфейс	10
• Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност	4
• Лесно четене и възприемане на предложената информация	3
• Лесно въвеждане на информация от потребителя	3

Реализация (35):

Качество на изпълнението	15
• Добре именувани програмни единици	6
• Подреденост и четливост на кода	6
• Подредена структура на работните директории	3
Качество на системата	15
• Бързодействие	5
• Лесна инсталация и експлоатация	5
• Ниво на стабилност и сигурност	3
• Адекватна обработка на грешките	2
Графично оформление	5

4.4. Приложни програми

Общи характеристики (30):

Оригиналност	5
Предоставена функционалност	5
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките	10
Приложимост	5
Сложност	5

Проектиране (35):

Подходящо избрани технологии	15
<ul style="list-style-type: none"> • Използват се по предназначение • Покриват изискванията на задачата • Използват се ефективно 	5 5 5
Подходящо избрана архитектура	10
<ul style="list-style-type: none"> • Осигурява лесно разширение и поддръжка • Осигурява стабилност и сигурност • Използват се ефективно 	4 4 2
Удобен и интуитивен интерфейс	10
<ul style="list-style-type: none"> • Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност • Лесно четене и възприемане на предложената информация • Лесно въвеждане на информация от потребителя 	4 3 3

Реализация (35):

Качество на изпълнението	15
<ul style="list-style-type: none"> • Добре именувани програмни единици • Подреденост и четливост на кода • Подредена структура на работните директории 	6 6 3
Качество на системата	15
<ul style="list-style-type: none"> • Бързодействие • Лесна инсталация и експлоатация • Ниво на стабилност и сигурност • Адекватна обработка на грешките 	5 5 3 2
Графично оформление	5

4.5. Мултимедийни приложения

Общи характеристики (30):

Оригиналност	10
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките	10
Приложимост	5
Сложност	5

Проектиране (35):

Подходящо избрани технологии	15
• Използват се по предназначение	5
• Покриват изискванията на задачата	5
• Използват се ефективно	5
Подходящо избрана архитектура	5
• Осигурява лесна поддръжка	3
• Осигурява лесна разработка	2
Удобен и интуитивен интерфейс	15
• Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност	5
• Лесно четене и възприемане на предложената информация	5
• Лесно въвеждане на информация от потребителя	5

Реализация (35):

Качество на изпълнението	10
• Добре именувани програмни обекти	4
• Добре подредени програмни обекти	3
• Подредена структура на работните директории	3
Качество на системата	10
• Бързодействие	5
• Лесна инсталация и експлоатация	5
Графично оформление	15

НАЦИОНАЛНА КОМИСИЯ:

ПРЕДСЕДАТЕЛ

доц. д-р Красен Стефанов

ЧЛЕНОВЕ

доц. д-р Павел Бойчев

гл.ас. Евгения Ковачева

гл.ас. Елиза Стефанова

гл.ас. Валентина Спасова

ас. Атанас Георгиев

ас. Николина Николова

н.с. Ивайло Иванов

Даниела Маринова

Веселина Карапеева

Димитър Миланов

Тихомил Кулев

Документацията на проекта е файл във формат rtf с име на файла съвпадащо с регистрационния номер на проекта. В него се прави детайлно представяне на проекта с илюстрации от потребителския интерфейс. Описанието включва следните части:

1. ТЕМА:

2. АВТОРИ: (за всеки се посочват: трите имена, ЕГН, адрес, телефон, e-mail, училище, клас)

3. РЪКОВОДИТЕЛ: (трите имена, телефон, e-mail, длъжност)

4. РЕЗЮМЕ:

- 4.1. Цели (предназначение, кратък анализ на потребностите и на съществуващите решения)
- 4.2. Основни етапи в реализирането на проекта (основни дейности, роли на авторите)
- 4.3. Ниво на сложност на проекта – основни проблеми при реализация на поставените цели
- 4.4. Логическо и функционално описание на решението – архитектура, от какви модули е изградено, какви са функциите на всеки модул, какви са взаимодействията помежду им и т.н.
- 4.5. Реализация – обосновка за използвани технологични средства, алгоритми, литература, програмни приложения и др.
- 4.6. Описание на приложението – как се стартира и/или инсталира, как се използва, как се поддържа.
- 4.7. Заключение – какъв е основният резултат, дали има приложения до момента, какви възможности съществуват за развитие и усъвършенстване.

Описанието на проекта трябва да бъде с формат А4, размер на символите 12, междуредие 1.5 реда, шрифт - Times New Roman.

ДЕКЛАРАЦИЯ
за участие в Националната олимпиада
по информационни технологии

Долуподписаният роден наг., гр.
ЕГН, ученик в,
заявявам, че при разработката на проекта, с който участвам в Националната олимпиада по
ИТ съм:

Използвал следните лицензирани средства за разработка:

-
-

Тrial версии на програмните продукти:

-
- Програмният код е мое дело

Ресурсите, които съм използвал са:

- лично мои
- предоставени от техните автори с разрешение.....
- свободно разпространяващи се

Съгласно регламента на олимпиадата по ИТ предоставям, съгласно Общото право на обществено ползване ГНУ (GNU General Public License - GNU GPL) безвъзмездно за използване създаденият от мен продукт в системата на образованието в Република България.

Дата:
гр.

Декларатор:.....

Запознат съм със съдържанието на тази декларация:
(родител на декларатора)

Протокол

за класиране на учениците в олимпиадата по информационни технологии

На кръг, проведена на.....

N	Проект Рег. номер	Име на проект	Точки	Автор 1 Име, презиме, фамилия	Клас	Автор 2 Име, презиме, фамилия	Клас	Училище	Учител	Град, област

Комисия:

1

2

3

Приложение 4

Протокол за оценка на проект в направление Уеб сайт с Рег. No

Защитен на кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. Т.
Оригиналност		5
Предоставена функционалност		5
Завършеност, достоверност (степен на завършеност, актуалност на връзките)		10
Приложимост		5
Сложност		5
Подходящо избрани технологии:		
Използват се по предназначение		5
Покриват изискванията на задачата		5
Използват се ефективно		5
Удобен и интуитивен интерфейс:		
Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност		10
Лесно четене и възприемане на предложената информация		5
Лесно въвеждане на информация от потребителя		5
Качество на изпълнението:		
Добре именувани програмни единици		6
Подреденост и четливост на кода		6
Подредена структура на работните директории		3
Качество на системата:		
Бързодействие		5
Публикувана и регистрирана поне в три търсачки		5
Ниво на стабилност		5
Естетическо оформление		5
Общо:		100

Комисия:

1

2

3

Приложение 5

Протокол за оценка на проект в направление Мултимедия с Рег. No

Защитен на кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. Т.
Оригиналност		10
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките		10
Приложимост		5
Сложност		5
Подходящо избрани технологии:		
Използват се по предназначение		5
Покриват изискванията на задачата		5
Използват се ефективно		5
Подходящо избрана архитектура:		
Осигурява лесна поддръжка		3
Осигурява лесна разработка		2
Удобен и интуитивен интерфейс:		
Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност		5
Лесно четене и възприемане на предложената информация		5
Лесно управление от потребителя		5
Качество на изпълнението:		
Добре именувани програмни обекти		4
Добре подредени програмни обекти		3
Подредена структура на работните директории		3
Качество на системата:		
Бързодействие		5
Лесна инсталация и експлоатация		5
Графично оформление		15
Общо:		100

Комисия:

1

2

3

Приложение 6

Протокол за оценка на проект в направление Интернет приложения с Рег. Номер

Защитен на кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. Т.
Оригиналност		5
Предоставена функционалност		5
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките		10
Приложимост		5
Сложност		5
Подходящо избрани технологии:		
Използват се по предназначение		5
Покриват изискванията на задачата		5
Използват се ефективно		5
Подходящо избрана архитектура:		
Осигурява лесно разширение и поддръжка		4
Осигурява стабилност и сигурност		4
Използват се ефективно		2
Удобен и интуитивен интерфейс:		
Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност		4
Лесно четене и възприемане на предложената информация		3
Лесно въвеждане на информация от потребителя		3
Качество на изпълнението:		
Добре именувани програмни единици		6
Подреденост и четливост на кода		6
Подредена структура на работните директории		3
Качество на системата:		
Бързодействие		5
Лесна инсталация и експлоатация		5
Ниво на стабилност и сигурност		3
Адекватна обработка на грешките		2
Графично оформление		5
Общо:		100

Комисия:

1

2

3

Приложение 7

Протокол за оценка на проект в направление Приложни програми с Рег. Номер

Защитен на кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. Т.
Оригиналност		5
Предоставена функционалност		5
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките		10
Приложимост		5
Сложност		5
Подходящо избрани технологии:		
Използват се по предназначение		5
Покриват изискванията на задачата		5
Използват се ефективно		5
Подходящо избрана архитектура:		
Осигурява лесно разширение и поддръжка		4
Осигурява стабилност и сигурност		4
Използват се ефективно		2
Удобен и интуитивен интерфейс:		
Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност		4
Лесно четене и възприемане на предложената информация		3
Лесно въвеждане на информация от потребителя		3
Качество на изпълнението:		
Добре именувани програмни единици		6
Подреденост и четливост на кода		6
Подредена структура на работните директории		3
Качество на системата:		
Бързодействие		5
Лесна инсталация и експлоатация		5
Ниво на стабилност и сигурност		3
Адекватна обработка на грешките		2
Графично оформление		5
Общо:		100

Комисия:

1

2

3

Приложение 8

Протокол за оценка на проект в направление Мултимедийни приложения с Рег. No

Защитен на кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. Т.
Оригиналност		10
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките		10
Приложимост		5
Сложност		5
Подходящо избрани технологии:		
Използват се по предназначение		5
Покриват изискванията на задачата		5
Използват се ефективно		5
Подходящо избрана архитектура:		
Осигурява лесна поддръжка		3
Осигурява лесна разработка		2
Удобен и интуитивен интерфейс:		
Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност		5
Лесно четене и възприемане на предложената информация		5
Лесно въвеждане на информация от потребителя		5
Качество на изпълнението:		
Добре именувани програмни обекти		4
Добре подредени програмни обекти		3
Подредена структура на работните директории		3
Качество на системата:		
Бързодействие		5
Лесна инсталация и експлоатация		5
Графично оформление		15
Общо:		100

Комисия:

1

2

3