

## РЕГЛАМЕНТ

### НА НАЦИОНАЛНАТА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕЗ 2009/2010 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 настоящия регламент. Проектът може да бъде разработен по едно от посочените в т. 3 направления.

В разработката на проекта могат да участват до двама ученици. Всеки участник има право 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 представените проекти и документация измежду допуснатите от областните комисии. Националният кръг се провежда в два кръга и за двете състезателни групи.

Учениците от състезателна **група В** (от V до VII клас) през първия кръг защитават разработените от тях проекти, след което на втория кръг се явяват на общ тест по информационни технологии.

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

Теглото на теста в крайната оценка на всеки един участник в националния кръг на олимпиадата е 70%. Останалите 30% се формират от качествата, представянето и защитата на разработения проект.

При защитата се оценяват подходящото представяне на проекта с акцентирание на най-важните елементи, спазването на регламента за време, начинът на изказване, контактът с публиката, точността при отговарянето на въпроси, адекватната реакция при задаване на въпроси, подходящото поведение при технически проблем.

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, непроверявали 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 90% от средния брой точки на първите трима;

в) отличен (5,50) на учениците, получили от 75% (включително) до 85% 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 по време на регистрацията при явяване на националния кръг. 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 проектите си 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
24.01.2010 г.		Регистриране на идеен проект на <a href="#">сайта</a> на олимпиадата.
25-30.01.2010 г.	<b>Училищната комисия</b> 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 9.02.2010 г.		Участниците отстраняват пропуските в регистрациите на проектите в съответствие с препоръките на училищната комисия.
19.02.2010 г.	<b>Националната комисия</b> публикува на сайта на олимпиадата конспект за теста по информационни технологии и примерен вариант.	
1.03.2010г.	<b>Националната комисия</b> публикува пълен списък на допуснатите до следващия кръг въз основа на получени протоколи от РИО.	

### Областен кръг:

СРОК	Задължения на комисиите	Задължения на учениците
8.03.2010 г.		Предават две идентични копия с всички материали (включително кода и документацията - приложение 1 на хартиен и електронен носител) от проектите на оптичен диск (CD или DVD) на училищната комисия.
9.03.2010 г.	Училищната комисия предава всички материали за всички проекти в РИО.	
10.03.2010 г.	Областните комисии изготвят график за защита на проектите, който се изпраща по електронна поща в същия ден до Националната комисия.	
11.03.2010 г.	Националната комисия публикува на сайта на олимпиадата график на областните кръгове.	
12-15.03.2010 г.	Областните комисии провеждат защитата на проектите и изготвят протокол с резултатите (приложение 3) . Проектите се оценяват съгласно критериите за съответната категория (точка 4 от настоящия регламент).	Защитават проектите пред областните комисии чрез презентация и демонстрация на проекта.

24.03.2010 г.	Протоколите с резултатите (приложение 3) се обявяват в РИО. Областните комисии изпращат до Националната комисия протоколите (приложение 3) с данните за проектите с не по-малко от 75 точки в МОМН (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 комисиите	Задължения на учениците
30.04.2010 г.	Националната комисия определя окончателния списък на допуснатите до националния кръг проекти.	
28.05.2010 г.	Националната комисия регистрира участниците в националния кръг.	Учениците се регистрират за участие в националния кръг, като инсталират проектите си и предават окончателния проект с документация и приложения.
29.05.2010 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.
30.05.2010 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.
31.05.2010 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 могат 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. Предполага се използване на технологии като HTML, CSS, JavaScript. Не се препоръчва използване на технологии, които изискват допълнителна инсталация на приставки (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. под.). Той трябва да дава възможност за интерактивно взаимодействие с потребителя. Типични технологични средства за изготвяне на подобно приложение са например: MS Power Point (евентуално с използване на Visual Basic for Applications), Adobe Macromedia Flash (евентуално с използване на Action Script), 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 др. под.) 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 браузърът 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”, 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 приставката (plugin) към браузера. В този случай клиентът 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 сървърните 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 необходимите 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 тях акцентът е върху използването на подходящи информационни технологии за създаване на комплексни интерактивни мултимедийни приложения. Оригиналността в прилагането на технологиите играе важна роля. При оценяването съществено значение има ефективното използване на технологиите за реализация на потребителския интерфейс и графичното оформление.

*Примери:*

***Интерактивна Електронна галерия***

***Интерактивен филм***

***Мултимедийно интерактивно портфолио***

***Интерактивен 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 (22):

Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение	4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели	4
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)	4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките	4
Приложимост	3
Спазване и зачитане на авторски права	3

Проектиране (23):

Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"><li>• Използват се по предназначение</li><li>• Покриват изискванията на задачата</li><li>• Използват се ефективно</li></ul>	13
Удобен и интуитивен интерфейс <ul style="list-style-type: none"><li>• Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност</li><li>• Лесно четене и възприемане на предложената информация</li><li>• Съвместимост с различни браузъри, разделителна способност на екрана, цветови режими</li></ul>	10

Реализация (30):

Качество на изпълнението <ul style="list-style-type: none"><li>• Използване на ясни и разбираеми правила за именуване на променливите, процедурите, функциите, методите, класовете и останалите елементи на приложението</li><li>• Подреденост и четливост на кода, наличие на коментари</li><li>• Спазване на уеб стандарти, валиден код</li><li>• Ефективно използване на ресурсите</li></ul>	12
Качество на системата <ul style="list-style-type: none"><li>• Бързо действие</li><li>• Публикувана и регистрирана поне в три търсачки</li><li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li><li>• Ниво на стабилност</li></ul>	13
Естетическо оформление <ul style="list-style-type: none"><li>• стил</li><li>• подбор на цветове</li><li>• разпределение на елементите</li><li>• авторски компоненти и дизайн</li></ul>	5

Представяне (25):

Представяне и защита на проекта	20
Документация и рекламни материали	5

## 4.2. Мултимедия:

### Общи характеристики (26):

Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение	4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели	3
Атрактивност и цялостно въздействие, творчество при избора на съдържание	5
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)	4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките (ако има такива), дълбочина на разглежданата тема, фактологична точност, граматическа и пунктуационна коректност	4
Приложимост	3
Спазване и зачитане на авторски права	3

### Проектиране (24):

Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"><li>• Използват се по предназначение</li><li>• Покриват изискванията на задачата</li><li>• Използват се ефективно</li></ul>	12
Взаимодействие с потребителя <ul style="list-style-type: none"><li>• Ясна и интуитивна навигация или откриване на нужната информация</li><li>• Лесно възприемане на предложеното съдържание (текст, изображения, анимация, музика, видео)</li><li>• Лесно управление от потребителя</li></ul>	12

### Реализация (25):

Качество на изпълнението <ul style="list-style-type: none"><li>• Балансирано използване на различните медии и ресурсите, свързани с тях</li><li>• Добре именувани файлове и подредена структура на работните директории</li><li>• Добре именувани обекти</li></ul>	7
Качество на системата <ul style="list-style-type: none"><li>• Бързо действие</li><li>• Лесна инсталация и експлоатация</li><li>• Степен на интерактивност</li><li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li></ul>	9
Графично оформление <ul style="list-style-type: none"><li>• стил</li><li>• подбор на цветове</li><li>• разпределение на елементите</li><li>• авторски компоненти и дизайн</li></ul>	9

### Представяне (25):

Представяне и защита на проекта	20
Документация и рекламни материали	5



### 4.3. Интернет приложения:

#### Общи характеристики (22):

Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение	4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели	4
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)	4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките	4
Приложимост	3
Спазване и зачитане на авторски права	3

#### Проектиране (26):

Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"><li>• Използват се по предназначение</li><li>• Покриват изискванията на задачата</li><li>• Използват се ефективно</li></ul>	8
Подходящо избрана архитектура <ul style="list-style-type: none"><li>• Добре структурирани програмни единици</li><li>• Разделяне на визуализацията от бизнес логика</li><li>• Осигурява стабилност и сигурност</li><li>• Използва се ефективно</li></ul>	13
Удобен и интуитивен интерфейс <ul style="list-style-type: none"><li>• Ясна навигация или откриване на нужната функционалност</li><li>• Лесно четене и възприемане на предложената информация</li><li>• Лесно въвеждане на данни от потребителя</li></ul>	5

#### Реализация (27):

Качество на изпълнението <ul style="list-style-type: none"><li>• Използване на ясни и разбираеми правила за именуване на променливите, процедурите, функциите, методите, класовете и останалите елементи на приложението</li><li>• Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари</li><li>• Спазване на уеб-стандарти, валиден код</li><li>• Ефективно използване на ресурсите</li></ul>	11
Качество на системата <ul style="list-style-type: none"><li>• Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение</li><li>• Лесна инсталация и експлоатация</li><li>• Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки (Data Sanitization, SQL Injection, Cross-site Scripting)</li><li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li><li>• Адекватна реализация на базата от данни - липса на аномалии при обновяването, добавянето и изтриването, гъвкавост, резервни копия и лесно възстановяване.</li></ul>	12
Графично оформление - съвместимост с различни браузъри, разделителна способност на екрана, цветови режими	4

#### Представяне (25):

Представяне и защита на проекта	20
Документация и рекламни материали	5

#### 4.4. Приложни програми

Общи характеристики (22):

Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение	4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели	4
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)	4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките (ако има такива)	4
Приложимост	3
Спазване и зачитане на авторски права	3

Проектиране (26):

Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"><li>• Използват се по предназначение</li><li>• Покриват изискванията на задачата</li><li>• Използват се ефективно</li></ul>	8
Подходящо избрана архитектура <ul style="list-style-type: none"><li>• Добре структурирани програмни единици</li><li>• Разделяне на визуализацията от бизнес логика</li><li>• Осигурява стабилност и сигурност</li><li>• Използва се ефективно</li></ul>	13
Удобен и интуитивен интерфейс <ul style="list-style-type: none"><li>• Ясна навигация или откриване на нужната функционалност</li><li>• Лесно четене и възприемане на предложеното съдържание</li><li>• Взаимодействие с потребителя</li></ul>	5

Реализация (27):

Качество на изпълнението <ul style="list-style-type: none"><li>• Използване на ясни и разбираеми правила за именуване на променливите, процедурите, функциите, методите, класовете и останалите елементи на приложението</li><li>• Защита на данните</li><li>• Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари</li><li>• Ефективно използване на ресурсите</li></ul>	11
Качество на системата <ul style="list-style-type: none"><li>• Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение</li><li>• Лесна инсталация и експлоатация</li><li>• Ниво на стабилност и сигурност</li><li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li></ul>	12
Графично оформление <ul style="list-style-type: none"><li>• стил</li><li>• подбор на цветове</li><li>• разпределение на елементите</li><li>• авторски компоненти и дизайн</li></ul>	4

Представяне (25):

Представяне и защита на проекта	20
Документация и рекламни материали	5

#### 4.5. Мултимедийни приложения

Общи характеристики (26):

Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение	4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели	3
Атрактивност и цялостно въздействие, творчество при избора на съдържание	5
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)	4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките (ако има такива)	4
Приложимост	3
Спазване и зачитане на авторски права	3

Проектиране (24):

<p>Подходящо избрани технологии</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използват се по предназначение</li> <li>• Покриват изискванията на задачата</li> <li>• Използват се ефективно</li> </ul>	12
<p>Взаимодействие с потребителя</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ясна и интуитивна навигация или откриване на нужната информация</li> <li>• Лесно възприемане на предложеното съдържание (текст, изображения, анимация, музика, видео)</li> <li>• Лесно управление от потребителя</li> </ul>	12

Реализация (25):

<p>Качество на изпълнението</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използване на ясни и разбираеми правила за именуване на променливите, процедурите, функциите, методите, класовете и останалите елементи на приложението</li> <li>• Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари</li> <li>• Ефективно използване на ресурсите</li> </ul>	8
<p>Качество на системата</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение</li> <li>• Лесна инсталация и експлоатация</li> <li>• Степен на интерактивност</li> <li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li> </ul>	9
<p>Графично оформление</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• стил</li> <li>• подбор на цветове</li> <li>• разпределение на елементите</li> <li>• авторски компоненти и дизайн</li> </ul>	8

Представяне (25):

Представяне и защита на проекта	20
Документация и рекламни материали	5

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 ..... ЕГН .....,  
ученик в ..... клас, учащ в .....,  
гр. ...., заявявам, че при разработката на проект рег. номер .....  
..., с който участвам в Националната олимпиада по ИТ, съм:

Използвам следните лицензирани средства за разработка:

- .....
- .....

Trial 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 .....

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

Дата: .....  
гр. ....

Декларатор:.....

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

Категория .....

**Протокол**

**за класиране на учениците в Олимпиадата по информационни технологии**

на ..... кръг, област ....., 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 .....

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

Защитен на ..... кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. т.
Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение		4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели		4
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)		4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките		4
Приложимост		3
Спазване и зачитане на авторски права		3
Подходящо избрани технологии <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използват се по предназначение</li> <li>• Покриват изискванията на задачата</li> <li>• Използват се ефективно</li> </ul>		13
Удобен и интуитивен интерфейс: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност</li> <li>• Лесно четене и възприемане на предложената информация</li> <li>• Съвместимост с различни браузъри, разделителна способност на екрана, цветови режими</li> </ul>		10
Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Добре именувани програмни единици</li> <li>• Подреденост и четливост на кода</li> <li>• Подредена структура на работните директории</li> </ul>		12
Качество на системата: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бързо действие</li> <li>• Публикувана и регистрирана поне в три търсачки</li> <li>• Ниво на стабилност</li> </ul>		13
Естетическо оформление: <ul style="list-style-type: none"> <li>• стил</li> <li>• подбор на цветове</li> <li>• разпределение на елементите</li> <li>• авторски компоненти и дизайн</li> </ul>		5
Представяне и защита на проекта		20
Документация и рекламни материали		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.....

<b>Критерии</b>	<b>Точки</b>	<b>Макс. т.</b>
Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение		4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели		3
Атрактивност и цялостно въздействие, творчество при избора на съдържание		5
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)		4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките (ако има такива), дълбочина на разглежданата тема, фактологична точност, граматическа и пунктуационна коректност		4
Приложимост		3
Спазване и зачитане на авторски права		3
Подходящо избрани технологии: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използват се по предназначение</li> <li>• Покриват изискванията на задачата</li> <li>• Използват се ефективно</li> </ul>		12
Взаимодействие с потребителя <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ясна и интуитивна навигация или откриване на нужната функционалност</li> <li>• Лесно възприемане на предложеното съдържание (текст, изображения, анимация, музика, видео)</li> <li>• Лесно управление от потребителя</li> </ul>		12
Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Балансирано използване на различните медии и ресурсите, свързани с тях</li> <li>• Добре именувани файлове и подредена структура на работните директории</li> <li>• Добре именувани обекти</li> </ul>		7
Качество на системата (бързо действие, лесна инсталация и експлоатация, степен на интерактивност, адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение)		9
Графично оформление (стил, подбор на цветове, разпределение на елементите, авторски компоненти и дизайн)		9
Представяне и защита на проекта		20
Документация и рекламни материали		5
<b>Общо:</b>		<b>100</b>

Комисия:

1 .....

2 .....

3 .....



**Приложение 6**

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

Защитен на ..... кръг, проведена на.....

<b>Критерии</b>	<b>Точки</b>	<b>Макс. т.</b>
Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение		4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели		4
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)		4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките		4
Приложимост		3
Спазване и зачитане на авторски права		3
Подходящо избрани технологии (използват се по предназначение, покриват изискванията на задачата, използват се ефективно)		8
Подходящо избрана архитектура (добре структурирани програмни единици, разделяне на визуализацията от бизнес логиката, осигурява стабилност и сигурност, използват се ефективно)		13
Удобен и интуитивен интерфейс (ясна навигация или откриване на нужната функционалност, лесно четене и възприемане на предложената информация, лесно въвеждане на данни от потребителя)		5
Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използване на ясни и разбираеми правила за именуване на променливите, процедурите, функциите, методите, класовете и останалите елементи на приложението</li> <li>• Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари</li> <li>• Спазване на уеб стандарти, валиден код</li> <li>• Ефективно използване на ресурсите</li> </ul>		11
Качество на системата: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение</li> <li>• Лесна инсталация и експлоатация</li> <li>• Ниво на стабилност и сигурност, защита от популярни атаки (Data Sanitization, SQL Injection, Cross-site Scripting)</li> <li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li> <li>• Адекватна реализация на базата от данни - липса на аномалии при обновяването, добавянето и изтриването, гъвкавост, резервни копия и лесно възстановяване.</li> </ul>		12
Графично оформление (съвместимост с различни браузъри, разделителна способност на екрана, цветови режими)		4
Представяне и защита на проекта		20
Документация и рекламни материали		5
<b>Общо:</b>		<b>100</b>

Комисия:

1 .....

2 .....

3 .....

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

Защитен на ..... кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. т.
Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение		4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели		4
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)		4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките (ако има такива)		4
Приложимост		3
Спазване и зачитане на авторски права		3
Подходящо избрани технологии (използват се по предназначение, покриват изискванията на задачата, използват се ефективно)		8
Подходящо избрана архитектура: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Добре структурирани програмни единици</li> <li>• Разделяне на визуализацията от бизнес логиката</li> <li>• Осигурява стабилност и сигурност</li> <li>• Използва се ефективно</li> </ul>		13
Удобен и интуитивен интерфейс: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ясна навигация или откриване на нужната функционалност</li> <li>• Лесно четене и възприемане на предложеното съдържание</li> <li>• Взаимодействие с потребителя</li> </ul>		5
Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използване на ясни и разбираеми правила за именуване на променливите, процедурите, функциите, методите, класовете и останалите елементи на приложението</li> <li>• Защита на данните</li> <li>• Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари</li> <li>• Ефективно използване на ресурсите</li> </ul>		11
Качество на системата: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение</li> <li>• Лесна инсталация и експлоатация</li> <li>• Ниво на стабилност и сигурност</li> <li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li> </ul>		12
Графично оформление (стил, подбор на цветове, разпределение на елементите, авторски компоненти и дизайн)		4
Представяне и защита на проекта		20
Документация и рекламни материали		5
Общо:		100

Комисия:

1 .....

2 .....

3 .....

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

Защитен на ..... кръг, проведена на.....

Критерии	Точки	Макс. т.
Оригиналност на избраната тема и/или на предложеното решение		4
Яснота, комплексност и значимост на поставените цели		3
Атрактивност и цялостно въздействие, творчество при избора на съдържание		5
Предоставена функционалност (наличните функции напълно позволяват изпълнение на поставените цели)		4
Степен на завършеност, достоверност, актуалност на връзките (ако има такива)		4
Приложимост		3
Спазване и зачитане на авторски права		3
Подходящо избрани технологии (използват се по предназначение, покриват изискванията на задачата, използват се ефективно)		12
Взаимодействие с потребителя: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ясна и интуитивна навигация или откриване на нужната информация</li> <li>• Лесно възприемане на предложеното съдържание (текст, изображения, анимация, музика, видео)</li> <li>• Лесно управление от потребителя</li> </ul>		12
Качество на изпълнението: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Използване на ясни и разбираеми правила за именуване на променливите, процедурите, функциите, методите, класовете и останалите елементи на приложението</li> <li>• Подреденост и четливост на кода и наличие на коментари</li> <li>• Ефективно използване на ресурсите</li> </ul>		8
Качество на системата: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Бързо действие - оптимизация на кода на ниво изпълнение</li> <li>• Лесна инсталация и експлоатация</li> <li>• Степен на интерактивност</li> <li>• Адекватна обработка на грешки и непредвидени събития по време на изпълнение</li> </ul>		9
Графично оформление (стил, подбор на цветове, разпределение на елементите, авторски компоненти и дизайн)		8
Представяне и защита на проекта		20
Документация и рекламни материали		5
Общо:		100

Комисия:

1 .....

2 .....

3 .....