

Criteria de jurizare – InfoEducație 2017

Secțiunea Software Educațional

Cuprins

Secțiunea Software Educațional.....	1
Capitolul I. Arhitectura aplicației – 10 puncte	3
Capitolul II. Implementarea aplicației – 20 puncte	3
Capitolul III. Interfață – 10 puncte	3
Capitolul IV. Conținut – 40 puncte	4
Capitolul V. Originalitate și inovație – 10 puncte	4
Capitolul VI. Prezentarea proiectului – 10 puncte	4

Capitolul I. Arhitectura aplicației – 10 puncte

Secțiunea I.1. – Tehnologii folosite:

- Alegerea tehnologiilor potrivite

Secțiunea I.2. – Proiectarea arhitecturală:

- Utilizarea corectă a paradigelor și tehnicilor de programare

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, re folosibile și încapsulate
- Complexitatea tehnică
- Lizibilitatea codului și 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 subversionare 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. – Impresia 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, simulări, 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. – Impresia generală a proiectului

- Impresia generală a proiectului

Secțiunea VI.2. – Documentația proiectului

- Sunt prezentate informații generice despre proiect
- Există un ghid de instalare și utilizare a aplicației
- Este descrisă arhitectura aplicației
- Sunt justificate tehnologiile alese