

Criterii InfoEducatie

Pagini web

1. Utilizabilitate (usurinta de utilizare).

Site-ul trebuie sa fie usor accesibil categoriei de utilizatori careia se adreseaza. Informatia trebuie sa fie usor accesibila si usor de gasit, continutul lizibil si informatia clara si concisa.

2. Continut si functionalitati

Se va puncta gradul in care continutul site-ului (atat static cat si dinamic) acopera scopul propus. Vor fi evaluate utilitatea si corectitudinea informatiilor prezentate. Complexitatea scopului propus va constitui un plus.

3. Design

Se vor lua in considerare atat calitatea designului cat si felul in care acesta este potrivit scopului propus al site-ului. Unitatea si identitatea site-ului vor fi punctate tot la acest criteriu.

4. Programare

Corectitudinea utilizarii tehnologiilor, aderarea la standarde, compatibilitatea intre browsere, modul in care elevul si-a conceput si structurat proiectul din punct de vedere tehnic.

OBS:

- * originalitatea proiectelor va constitui un plus
- * nu vor fi punctate acele parti ale proiectului care nu sunt concepute de autor (design bazat pe template-uri, scripturi de pe internet).
- * in cazul in care autorul isi asuma realizarea unor parti care apoi se dovedesc a nu fi de concepie proprie, lucrarea va fi descalificata.

Software utilitar

1. Functionalitatea/Utilitatea

Se va puncta gradul in care proiectul acopera ceea ce isi propune. Facilitatile suplimentare vor constitui un avantaj, cat si complexitatea scopului propus. Aparitia erorilor de functionare vor fi depunctate.

2. Interfata

Calitatea interfetei este un lucru care poate face diferenta intre un produs de succes si un esec. Deasemenea, se va puncta felul in care conceperea interfetei, atat din punct de vedere grafic cat si ca organizare, este potrivita pentru categoria de utilizatori careia se adreseaza produsul.

3. Programare

Organizarea din punct de vedere conceptual, cat si corectitudinea codului, scalabilitatea. Usurinta de extindere si fiabilitatea sunt parti esentiale ale unui produs software. Prezenta comentariilor si a documentatiei proiectului constituie un bonus.

4. Tehnologii

Folosirea intr-un mod corect a tehologiilor potrivite pentru atingerea scopurilor

proiectului va fi punctata pozitiv.

OBS:

- * gestionare corecta a resurselor de sistem (procesor,ram si memorie fizica pe disc) vor fi punctate
- * originalitatea proiectelor va constitui un plus
- * nu vor fi punctate acele parti ale proiectului care nu sunt concepute de autor
- * in cazul in care autorul isi asuma realizarea unor parti care apoi se dovedesc a nu fi de conceptie proprie, lucrarea va fi descalificata.
- * portabilitatea si compatibilitatea in functie de scopul declarat al proiectului vor constitui un plus
- * absenta unui kit/script de instalare (pentru utilizatorii obisnuiti) va fi depunctata. Programele care presupun copierea unui singur director nu necesita un kit de instalare.

Software educational

1. Utilizabilitate (usurinta de utilizare).

Soft-ul trebuie sa fie usor de utilizat si folosit, mai ales de catre elevi. Continutul trebuie sa fie usor de accesat, organizat intuitiv. Informatia trebuie prezentata lizibil, clar, iar interfata trebuie sa fie ergonomica.

2. Continut si functionalitati

Continutul este un punct extrem de important al unui produs educational, scopul sau fiind acoperirea unui anumit subiect stiintific. Se va puncta calitatea continutului si gradul in care proiectul acopera ceea ce isi propune. Vor fi punctate si facilitatile suplimentare - demonstratii, interactivitate, teste, etc, cat si complexitatea scopului propus. Prezenta bug-urilor sau aparitia de disfunctionalitati vor fi depunctate.

3. Interfata

Se va puncta felul in care conceperea interfetei, atat din punct de vedere grafic cat si ca organizare, este potrivita pentru categoria de utilizatori careia se adreseaza produsul.

4. Programare

Organizarea din punct de vedere conceptual, cat si corectitudinea codului, scalabilitatea, usurinta de extindere sau fiabilitatea sunt parti esentiale ale unui produs software. Acest criteriu evalueaza proiectele din acest punct de vedere. Prezenta comentariilor si a documentatiei proiectului constituie un bonus.

OBS:

- * originalitatea proiectelor (si a continutului) va constitui un plus
 - * nu vor fi punctate acele parti ale proiectului (inclusiv continutul) care nu sunt concepute de autor
 - * in cazul in care autorul isi asuma realizarea unor parti care apoi se dovedesc a nu fi de conceptie proprie, lucrarea va fi descalificata.
 - * usurinta de integrare in platforme de educatie a produsului va constitui un plus
 - * absenta unui program de instalare (pentru utilizatorii obisnuiti) va fi depunctata.
-

1. Originalitatea temei, precum și alegerea și argumentarea ei.
2. Idee, mesaj;
OBS. Publicul țintă (cui transmițeți)
3. Concepție artistică și creativitate;
4. Impactul emoțional;
5. Complexitatea tehnică a realizării proiectului.
OBS. Programele folosite pentru realizarea proiectului
6. Calitatea sonoră (muzică, sunet);
7. Exprimarea: claritate, coerență, logică, corectitudine;

Multimedia

1. Calitatea expunerii (Impresie artistică)

În cadrul acestui criteriu se vor avea în vedere următoarele aspecte:

Impactul emoțional: folosirea adecvată a culorilor, contrastelor, imaginilor, elementelor multimedia utilizate etc.;

Exprimarea: claritate, coerență, logică, corectitudine, adecvarea la subiect;

Caracterul persuasiv al prezentării; descrierea experienței de învățare pe parcursul elaborării materialului;

Claritatea transpunerii mesajului în limbaj vizual;

Efectele de animație și îmbinările sunet-imagine să fie realizate potrivit informației prezentate;

Calitatea și relevanța informațiilor;

Conținutul lucrării să fie relevant, folositor, captivant și stimulant pentru public (atât ca text cât și ca imagini, elemente multimedia utilizate etc.).

2. Concepție artistică și creativitate

În cadrul acestui criteriu se vor avea în vedere următoarele aspecte:

Idee, mesaj: reflectarea temei propuse, modul în care este exprimată și dezvoltată;

Conceptul să fie creativ, ușor de identificat și coerent.

3. Design

Se vor lua în considerare atât calitatea designului cât și felul în care acesta este potrivit temei și adecvat utilizatorilor. Design-ul să fie suficient de diversificat pentru a păstra atenția utilizatorilor

4. Complexitatea tehnică a realizării proiectului

Sistematizarea informațiilor de specialitate și a celor privind tehnologia informațională utilizată;

Interactivitate;

Sincronizarea dintre imagine și sunet;

Utilizarea efectelor artistice prin filmări speciale, reducerea zgomotelor din momentul filmării vor constitui un plus.

Mixajul dintre dialog, imagini și sunet

OBS:

* originalitatea proiectelor (și a conținutului) va constitui un plus

* nu vor fi punctate acele părți ale proiectului (inclusiv conținutul) care nu sunt concepute de autor

- *Prezenta bug-urilor sau apariția de disfuncționalități vor fi depunctate
- * in cazul in care autorul isi asuma realizarea unor parti care apoi se dovedesc a nu fi de concepie proprie, lucrarea va fi descalificata.

Roboti si software pentru controlul masinariilor

1. Programare,

Corectitudinea codului, eficiența acestuia, scalabilitatea, ușurința de extindere .

2. Utilitate

Se va verifica măsura în care sunt satisfăcute obiectivele stabilite și dacă rezultatul justifică eventualele costuri făcute.

3. Funcționalitate

Multi-funcționalitate, flexibilitate și/sau robustețe

4. Complexitate

Complexitatea structurii mecanice

Dacă robotul prezintă o structură fixă sau își schimbă în mod dinamic structura pentru a putea îndeplini scopul propus. În cazul unui robot a cărui structură nu este fixă, se va ține cont dacă își poate schimba forma numai într-un număr destul de limitat de configurații geometrice sau se poate reconfigura geometric (atât autonom cât și dinamic) într-o varietate de forme pentru a se putea adapta cel mai bine mediului de lucru (terenului) cât și sarcinii pe care acesta trebuie să o îndeplinească. Posibilitatea robotului de a se adapta schimbărilor din mediul înconjurător și/sau schimbărilor interne care au loc în structura sa (cum este cazul bruiajelor funcționale sau al defectării unor module). Acest criteriu va constitui un plus.

Complexitatea mișcării

Prezența cuplelor mobile în structura robotului va constitui un plus

Generarea mișcării: autonomă sau semi-autonomă în vederea reducerii intervenției omului în cadrul operației de generare a unei mișcări a robotului

Complexitatea programării microcontrolerelor și a senzorilor

Numărul de microcontrolere folosite pentru gestionarea întregului

sistem (arhitectura sa, tipul de comunicații dintre module, comunicațiile dintre modulele interne și un alt calculator extern cu rol de „dispozitiv master” aflat la distanță etc.).

Abordarea globală modulară

Legătura sistemului cu lumea exterioară, posibilitățile de comunicare cu alte sisteme similare, compatibilitatea cu sisteme de alta natură, posibilitatea includerii sistemului într-unul mai complex sau posibilitatea includerii altor sisteme.

OBS:

*Inovația, interfata, impactul vizual, design-ul, prezentarea, elaborarea documentației de utilizare a sistemului vor constitui un plus.

*Eficiența economică a sistemului (raportul dintre rezultatul sau rezultatele directe sau indirecte obținute prin implementarea și folosirea sistemului și totalitatea costurilor de realizare să fie cât mai mare) va constitui un plus

* originalitatea proiectelor (și a conținutului) va constitui un plus

* nu vor fi punctate acele parti ale proiectului (inclusiv conținutul) care nu sunt concepute de autor

* in cazul in care autorul isi asuma realizarea unor parti care apoi se dovedesc a nu fi de concepie proprie, lucrarea va fi descalificata.