

APPS@НПМГ

В чест на акад. Любомир Чакалов

РЕГЛАМЕНТ

1. Изисквания за участие

За участие се допускат всички ученици от VIII до XII клас. Те разработват собствен проект под ръководството на ръководители/ментори (напр. професионалисти, учители, изследователи и др.). Проектът е **мобилно приложение**, което представлява самостоятелен продукт и има завършен вид. В разработката на проекта могат да участват до двама ученици. Всеки участник има право да участва само в един проект.

Регистрацията става по начин, указан в сайта на състезанието (<http://apps.npmg.org>) и съгласно долупоменатите срокове. За участие в състезанието всеки ученик трябва да има валиден електронен адрес. Регистрацията трябва да бъде на български език и да включва актуални данни за ученика (трите имена, училище, клас, град), резюме на проекта (до 200 символа), описание (документация) на проекта (във формата предоставена в т. 3.1), програмен код, работни файлове и изпълними файлове (или линк към приложението в Google Play, App Store, Windows Store и др.).

При защитата на проектите 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 и технически проблем.

Текуща информация за сроковете, организацията и въпроси, свързани с провеждането на състезанието, може да бъде намерена в нейния интернет сайт <http://apps.npmg.org>.

2. График

Срок	Дейност
27.04.2018 г.	Предаване на проектите
29.04.2018 г.	Провеждане на състезанието
29.04.2018 г.	Обявяване на класирането
29.04.2018 г.	Награждаване

3. Проекти

За участие в състезанието се допускат мобилни приложения, разработени за една или повече от популярните платформи – Android, iOS, Windows Phone. Приемат се и хибридни решения (използващи напр. Apache Cordova или NativeScript). Приема се (и се поощрява) приложението да комуникира с уеб сървър. Не се допускат интернет сайтове или уеб приложения. Счита се за плюс проекта да е внедрен в реална експлоатация.

3.1 Документация на проекта

Документацията на проекта трябва да е файл във формат pdf с име на файла, съвпадащо с името на проекта. В него се прави детайлно представяне на проекта с илюстрации от потребителския интерфейс. Документацията включва следните части:

1. Обща информация:
 - a. Тема;
 - b. Автор(и) - трите имена, телефон, e-mail, училище, клас;
 - c. Ръководител (трите имена, e-mail, длъжност);
 - d. Резюме на проекта.
2. Цели (предназначение, кратък анализ на потребностите и на съществуващите решения)
3. Основни етапи в реализирането на проекта (основни дейности за планиране, разработка и популяризиране; роли на авторите)
4. Ниво на сложност на проекта – основни проблеми при реализация на поставените цели
5. Логическо и функционално описание на решението – архитектура, модули и комуникация между тях, авторски алгоритми
6. Реализация – обосновка за използвани технологични средства, алгоритми, литература, програмни приложения и др.
7. Описание за използване – как се използва от потребител/администратор, как се поддържа
8. Заключение – какъв основният резултат, има ли приложения до момента, какви възможности съществуват за развитие и усъвършенстване

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

4. Критерии за оценяване

Проектите **няма да бъдат допускани и ще бъдат декласирани, когато:**

- 1) има неспазване и незачитане на авторски права;
- 2) не са предоставени изходните кодове на проектите.
- 3) не са предоставени изпълними файлове или линкове към приложенията

Критерии	Точки
Оригиналност, сложност, приложимост на проекта	35
Подходящо избрани технологии	10
Подходящо избрана архитектура	15
Качество на реализацията (вкл. програмния код)	15
Удобен и интуитивен интерфейс	5
Представяне на проекта	10
Документация	5
Бонус точки	5

След състезанието авторите на всеки проект получават по електронна поща коментари от журито, където са посочени слабите места на проекта и насоки за бъдещо подобрене и развитие.