

REGULAMENT DESIGN YOUR COMPUTER
Concurs de grafică

1. GRUP ȚINTĂ

DESIGN YOUR COMPUTER este un concurs ce se adresează elevilor din învățământul primar, gimnazial și liceal, din clasele III – XIII și vizează proiectarea design-ului unui calculator.

Concursul este structurat pe secțiunile :

- Movie
- Picture

2. PRODUSE FINALE

Concursul presupune:

- } pentru secțiunea Picture – realizarea unui poster a calculatorului proiectat

Posterele se vor realiza cu un program de grafică la alegerea concurenților. Se vor realiza cel puțin 2 imagini/poze¹ color (din unghiuri diferite care să evidențieze cât mai multe dintre caracteristicile de design ale calculatorului) ce vor fi trimise comisiei de evaluare. Posterele (fotografia digitală) vor fi salvate cu numele candidatului și numele școlii de proveniență. Sunt admise maxim 10 poze ale aceluiași proiect.

- } pentru secțiunea Movie – realizarea unei animații a calculatorului proiectat

- pentru grupa de vârstă 9 – 12 ani - realizarea unei prezentări Power Point cu informații și imagini ale calculatorului proiectat
- pentru grupa de vârstă 13 – 15 ani - realizarea unei animații cu calculatorul proiectat și explicații ale elementelor de design și ale utilității lor
- pentru grupa de vârstă 16 – 19 ani - realizarea unei animații cu calculatorul proiectat, care va fi un ghid de utilizare al acestuia (electronic²).

Animația va fi salvată cu numele candidatului și numele școlii de proveniență. Ea poate fi însoțită și de varianta printată a calculatorului proiectat.

¹ formate de fișiere de imagine acceptate: JPEG, TIFF, GIF, PNG.

² Sugestii pentru ghidul de utilizare (grupa de vârstă 16 -19 ani): - programele școlare la TIC - Clasa a IX-a

(1. Definirea conceptelor de bază ale unui sistem de calcul, ale rețelilor de calculatoare precum și a implicațiilor privind utilizarea lor. 2. Utilizarea sistemului de operare WINDOWS pentru stocarea, prelucrarea și prezentarea informației; 3. Formarea și dezvoltarea abilității de tastare corectă și rapidă). - Manualele de TIC- Clasa a IX-a avizate de MEN



3. ÎNSCRIERE

Pentru a putea participa la concursul de grafică din cadrul *Simpozionului Național Creativitate în educație și formare profesională*, secțiunea destinată concursului **DESIGN YOUR COMPUTER** trebuie să trimiteți electronic fișa de înscriere și materialele ce vor fi evaluate la adresa de mail simpozion_unirea@yahoo.com până la data de 4 aprilie 2014. La trimiterea mail-ului în secțiunea *subject* se va preciza pentru concursul Design your computer.

Posterele vor fi printate color, vor avea dimensiunea minim A4 și, vor fi trimise până la data de **31 martie 2014** (data poștei) pe adresa Colegiul Tehnic de Căi Ferate "Unirea" ; str. Ceferiștilor; nr. 3; Pașcani; cod 705200; jud. Iași. (pentru concursul *Design your computer*)

Precizare: echipele ce nu vor trimite posterele/ghidurile prin poștă nu vor fi descalificate.

4. PROGRAM DE DESFĂȘURARE

CONCURSUL DESIGN YOUR COMPUTER se desfășoară în perioada 1 martie – 8 aprilie 2014 și presupune : înscrierea în concurs, trimiterea materialelor participante la concurs (cele electronice până pe 4 aprilie 2014 și cele printate până pe 31 martie 2014 data poștei), jurizarea, anunțarea echipelor câștigătoare și premiarea concurenților (8 aprilie 2013).
<http://simpozionunirea.raltu.com>

5. PUNCTAJ

Comisia de evaluare va avea în vedere următoarele aspecte:

- pentru grupa de vârstă 9 – 12 ani
 - Originalitate: propunerea unor modele non-conformiste, dispozitive proprii, utilizarea resurselor proiectate
 - Design: dispunererea și imbinarea elementele grafice, combinarea adecvată a culorilor, armonia aspectului final
 - Îmbunătățirea modelelor clasice
 - Ideea proiectului în concordanță cu tema concursului.
- pentru grupa de vârstă 13 – 15 ani se vor avea în vedere și
 - Structurarea informației în cadrul prezentării
 - Realizarea artistică a prezentării (armonia culorilor, imbinare sunet - imagine, animație, coerența exprimării, diacritice)
 - Corectitudinea conținutului științific utilizat
 - Corelarea utilitate - design
- pentru grupa de vârstă 16 – 19 ani se vor avea în vedere și
 - Utilitatea produsului final propus
 - Ușurința în utilizare
 - Optimizarea resurselor utilizate
 - Ghidul electronic de utilizare: prezentarea lucrării, design, bibliografie, etc,
 - Calitatea materialului printat

6. DESFĂȘURAREA ȘI ORGANIZAREA CONCURSULUI:

a. **Etapa pe școală:** profesorii coordonatori vor decide componența echipelor (maxim 2 elevi) și proiectele ce vor fi înscrise în concurs.

Un profesor nu este limitat de numărul lucrărilor pe care le coordonează.

b. **Etapa județeană / pe municipiul București:** Comisia de evaluare va evalua proiectele pe grupe de vârstă, pe județe. Proiectul cu punctajul cel mai mare din fiecare județ al fiecărei grupe de vârstă va participa la etapa națională.

Nu există un punctaj minim pentru a promova la etapa națională.

c. **Etapa națională:** Comisia de evaluare din cadrul *Simpozionului Național Creativitate în educație și formare profesională* Secțiunea Concurs DESIGN YOUR COMPUTER va evalua proiectele finaliste pe grupe de vârstă. Proiectele cu punctajul maxim vor fi prezentate și în ziua desfășurării simpozionului în plen.



7. COMISIA DE EVALUARE

Comisia de evaluare din cadrul *Simpozionului Național Creativitate în educație și formare profesională* Secțiunea Concurs DESIGN YOUR COMPUTER este formată din cadre didactice de specialitate, cu experiență în predarea disciplinei TIC și informatică din învățământul preuniversitar. Președintele comisiei este un cadru didactic universitar.

Lucrările elevilor vor fi evaluate pe secțiuni și pe grupe de vârstă:

- 9 – 12 ani
- 13 – 15 ani
- 16 – 19 ani (pot participa elevii de la toate profilele/calificările)

Precizare: într-o echipă nu pot participa elevi de la grupe de vârstă diferite.

8. PREMII

La etapele județeană și națională ale concursului se vor acorda:

- premiul I, premiul II, premiul III, mențiune – pentru fiecare secțiune și grupă de vârstă

La etapa națională a concursului se va acorda și:

- Marele premiu – pentru fiecare secțiune și grupă de vârstă