



Regulament School HACKATHON 2021

Date generale

Ce este School Hackathon-ul ?

Definim **School Hackathonul** ca un eveniment care aduce laolaltă elevi, profesori și alți pasionați de domeniul tehnologiei informației, care se reunesc pentru a crea o idee și a construi un prototip al unui produs digital util și utilizabil, într-o perioadă scurtă de timp, pe o tema comunicată la momentul deschiderii concursului.

Privim hackathonul ca pe o excelentă oportunitate de învățare, de extindere a capacităților de colaborare, de antrenare a curajului de a identifica și de a exprima idei noi cu ajutorul tehnologiei.

1. Participanți

- 1.1. Pot participa la hackathon elevii claselor V-VIII, cu vârste cuprinse între 10 și 15 ani.
- 1.2. Înscrierea elevilor în concurs se va face prin școala participantă, la nivel de echipă și nu ca participanți individuali.

- 1.3. Se vor înscrie în concurs doar echipe formate din 3 elevi și nu elevi individuali. Recomandăm ca în componența echipelor să existe elevi care au abilități tehnice (programare, editarea de materiale media, etc) și creative (mijloace creative de exprimare și comunicare, design grafic etc).
- 1.4. Membrii unei echipe pot fi de aceeași vârstă sau din clase diferite și trebuie să aparțină aceleiași unități școlare.
- 1.5. Fiecare echipă va avea un profesor coordonator, identificat la momentul înscrierii echipelor în concurs.
- 1.6. Același coordonator poate fi identificat pentru una sau mai multe echipe înscrise în concurs.
- 1.7. De la fiecare școală se pot înscrie oricâte echipe.
- 1.8. Înscrierea în competiție implică acceptarea și respectarea obligatorie și irevocabilă a prezentului Regulament de către toți participanții.
- 1.9. Profesorul coordonator însoțește în concurs echipa/echipele coordonate. Acesta va fi disponibil pe durata concursului, va facilita comunicarea cu membrii echipelor coordonate și va fi responsabil pentru respectarea prezentului Regulament de către participanții echipelor pe care le coordonează.

2. Juriul

- 2.1. Juriul este compus din profesori și specialiști invitați special pentru a juri proiectele.
- 2.2. Pe baza listei de participanți înscriși la data închiderii înscrierilor în concurs, membrilor juriului și specialistilor invitați să jurizeze lucrările li se va solicita să își declare legăturile pe care le au cu participanții la concurs (profesor la aceeași școală, membru al familiei, membru al familiei extinse etc). În cazul identificării unui potențial conflict de interese, organizatorii vor decide înlocuirea juratului aflat în situație de conflict.
- 2.3. Fiecare membru al juriului va juri proiectul pe un singur criteriu.
- 2.4. Membrii juriului pot vizita echipele în timpul concursului pentru a constata progresul, coeziunea echipei și alte elemente legate de colaborare.
- 2.5. Membrii juriului nu au voie să ajute concurenții în timpul concursului sau să le ofere indicații referitoare la evaluarea preliminară a produselor digitale elaborate de echipele participante.

- 2.6. Un membru al juriului nu poate acorda același număr de puncte mai multor echipe.
- 2.7. Membrii juriului nu au voie să dezvăluie punctajul acordat echipelor înainte de momentul anunțării premiilor și a clasamentului final.
- 2.8. Fiecare școală participantă își va putea desemna un profesor reprezentat în juriu în momentul înscrierii echipelor, profesor ce va fi diferit de profesorul/profesorii coordonatori ai echipelor înscrise în concurs de acea școală.

3. Criterii de apreciere și punctaj

- 3.1. Punctajul total va fi comunicat echipelor doar în momentul anunțării premiilor și a clasamentului final.
- 3.2. Se vor aprecia :
 - Lucrul în echipă
 - Impactul proiectului
 - Creativitatea
 - Potențialul de popularitate și de implementare al proiectului (utilitatea materialului digital elaborat)
 - Utilizarea tehnologiei.
- 3.3. Se vor acorda diplome și premii, după cum urmează:
 - Locul 1, 2, 3 în funcție de punctajul total cumulat de fiecare echipă
 - Premiul pentru Utilitate imediată
 - Premiul pentru Creativitate
 - Premiul pentru Inovație tehnică

Membrii tuturor echipelor, precum și toți profesorii coordonatori implicați vor primi diplome (de participare sau coordonator de echipă, după caz).

4. Ce este permis în timpul hackathonul

- 4.1. Fiecare echipă poate solicita ajutorul unui membru din echipa de susținere doar o singură dată și pe o durată de maximum 5 minute, pe timpul desfășurării concursului.
- 4.2. Fiecare școală participantă poate trimite unul sau mai mulți adulți care să participe în echipa de suport a School Hackathonului.

5. Ce NU este permis în timpul Hackathonul

- 5.1. Nu este permisă participarea la elaborarea materialelor digitale care fac obiectul concursului a persoanelor neînscrise în concurs.
- 5.2. Nu este permisă utilizarea unor materiale digitale finite deja existente (eg. o aplicație existentă, proiecte mai vechi, materiale digitale existente deja la momentul începerii concursului ca de exemplu filme, montaje foto sau video etc).
- 5.3. Nu este permisă folosirea resurselor sau programelor software în absența licențelor de folosire. Se va descalifica echipa ce va folosi software, imagini, texte sau muzică pentru care nu se poate dovedi fie achiziționarea drepturilor de folosire fie dreptul la folosire liberă sau în scop educațional.

6. Reguli de participare în regim online (pe ZOOM)

- 6.1. Toate sesiunile ZOOM vor fi înregistrate.
- 6.2. Participanții își vor tine camerele video deschise pe tot parcursul desfășurării School Hackathonului.
- 6.3. Prin înscrierea la hackathon participanții își dau acordul cu privire la înregistrarea sesiunilor în vederea asigurării transparenței respectării prezentului Regulament.
- 6.4. Înregistrările sau imaginile din timpul School Hackathonului nu vor fi distribuite sau folosite în mediul public fără acordul explicit al participanților.