

"CGame – poveste și provocare", ediția a II-a – ANUNȚURI

Concursul este inclus în calendarul Competițiilor Naționale al Ministerului Educației, Secțiunea B. Competiții fără finanțare, Punctul VI. Interdisciplinare/Transdisciplinare

21 februarie 2022 – Acordarea premiilor de către Centrul Educațional de Excelență ITLevel și Centrul Județean de Excelență Vaslui

- În cadrul **Festivității de premiere care s-a desfășurat online pe 21.02.2022**, începând cu ora **19.45**, au fost desemnați 4 câștigători (Premiul I, II, III și Mențiune) pentru **gimnaziu** (V-VIII) și 4 câștigători (Premiul I, II, III și Mențiune) pentru **liceu** (IX-XII). Premiile au fost acordate de Centrul Educațional de Excelență ITLevel. Centrul Județean de Excelență Vaslui a acordat, în plus, câte un premiu pentru cel mai bine clasat concurent de la secțiunea liceu și secțiunea gimnaziu care se pregătește și în cadrul unui Centru Județean de Excelență. 🏆 **Felicităm toți participanții!**
- Luni, 28.02.2021, toți participanții care au obținut peste zero puncte **vor primi în format electronic diploma de participare împreună cu un voucher de reducere**, valabil pe perioada anului școlar 2021-2022, pentru un modul de curs regăsit în lista cursurilor organizate de Centru Educațional de Excelență ITLevel, www.itlevel.ro
- Premianții vor fi contactați pe email/telefonice de organizator pentru a stabili toate detaliile despre modalitatea în care **pot intra în posesia premiului** și despre condițiile necesare pentru acordarea premiului conform Regulamentului de organizare a Concursului Național "CGame – poveste și provocare", ediția a II-a.
- **Urmăriți în continuare toate activitățile și evenimentele organizate de Centrul Educațional de Excelență ITLevel: www.itlevel.ro precum și de partenerul nostru, Centrul Județean de Excelență Vaslui <https://cjevs.ro/noutati/> !**

5.02.2022 – Eveniment online organizat pentru premiarea celor mai bune rezultate

1. Criterii de evaluare:

1. Originalitatea poveștii și îmbinarea elementelor din scenariu. Originalitatea este dată de soluțiile găsite pentru finalizarea poveștii.
2. Utilizarea tehnicilor de reprezentare a hărții (variabile, liste, blocuri bine definite etc.).
3. Definirea explicită a acțiunilor în realizarea și finalizarea poveștii.
4. Creativitatea care se reflectă în alegerea originală și inedită a elementelor din poveste precum și conținutul poveștii.
5. Fiabilitatea aplicației.

Barem detaliat pentru fiecare criteriu:

1. Nu se respectă criteriul jurizat dar acesta a fost încercat: 20p
2. Există un element ce respectă criteriul jurizat: 40p
3. Există mai mult de un element ce respectă criteriul jurizat: 60p
4. Există o greșeală în elementul jurizat: 80p
5. Criteriul este respectat în totalitate: 100p

Departajarea concurenților se va face în ordinea descrescătoare a punctajelor obținute. În cazul în care doi candidați au punctaje egale atunci se va avea în vedere timpul de realizare a proiectului.

Nu se admit contestații!

Comisia de organizare, monitorizare și coordonare a concursului și evaluare a candidaților:

- Conf.univ.dr. Nicoleta Iacob – Director General la ITLevel
- Prof. Nușa Dumitriu-Lupan - Director la Centrul Județean de Excelență Vaslui
- Prof. Elena Predeșel – Colegiul Național Militar "Tudor Vladimirescu" / Colegiul Național "Frații Buzești", Craiova
- Prof. Laura Ungureanu – Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu", București
- Prof. Alina Boca – Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu", București
- Prof. Corina Vinț – Colegiul Național de Informatică "Tudor Vianu", București
- Diana Țolu – Olimpic Internațional / Trainer la ITLevel

2. Completare chestionar de feedback Concurs Național "CGame – poveste și provocare", ediția a II-a, organizat de Centrul Educațional de Excelență ITLevel în parteneriat cu Centrul Județean de Excelență Vaslui.

Toți participanții la acest concurs au primit un email pentru completarea chestionarului de feedback care ne va ajuta la îmbunătățirea următoarelor ediții ale concursului.

Pe data de 21 februarie, la Festivitatea de premiere ce va avea loc online începând cu ora 19.45, ne dorim să cunoaștem părerea fiecăruia și de aceea vă rugăm să completați chestionarul până pe 14 februarie.

3. Organizarea evenimentului de final pentru premiarea celor mai bune rezultate

Vor fi desemnați **4 câștigători (Premiul I, II, III și Mențiune) pentru gimnaziu (V-VIII) și 4 câștigători (Premiul I, II, III și Mențiune) pentru liceu (IX-XII)**. Premiile vor fi acordate de Centrul Educațional de Excelență ITLevel. Centrul Județean de Excelență Vaslui va acorda, în plus, câte un premiu pentru cel mai bine clasat concurent de la secțiunea liceu și secțiunea gimnaziu care se pregătește și în cadrul unui Centru Județean de Excelență.

Toți participanții care realizează proiectul, conform datelor precizate, primesc din partea Organizatorului **diplomă de participare în format electronic și reduceri** (cuprinse între 10% - 50%) aplicate la prețul afișat pe site www.itlevel.ro/inscriere-cursuri-programare-pentru-copii/preturi-mici-cursuri-it-pentru-copii-si-adolescenti pentru câte un modul de curs regăsit în lista cursurilor organizate de ITLevel, www.itlevel.ro

Evenimentul pentru premiarea celor mai bune rezultate se va desfășura online, împreună cu toți participanții, pe data de 21 februarie începând cu ora 19.45, folosind același link și aceleași condiții pentru logare.

Lista finală a câștigătorilor concursului se va considera cea publicată pe data de 21.02.2022 pe site-ul oficial al concursului, după desfășurarea evenimentului, www.itlevel.ro/cursuri-copii-bucuresti/concursuri-copii/concurs-online-de-programare-cgame-poveste-si-provocare-2022

4.02.2022 – Informații importante pentru ziua desfășurării probei de concurs din 5 februarie 2022, începând cu ora 8.30

- ✓ Participantul are nevoie de un dispozitiv (laptop/PC) cu o cameră web și microfon funcționale, având o conexiune stabilă de Internet.
- ✓ Participantul trebuie să pregătească un document de identitate: *cartea de identitate (CI) sau certificatul de naștere (CN) și carnetul de elev* care va fi disponibil pentru verificarea identității la cererea supraveghetorului.
- ✓ Participanții primesc cel târziu în ziua concursului, pe adresa de email cu care s-au înscris în concurs, un link alocat pentru videoconferință folosind platforma Cisco Webex. Ghidului de participare la videoconferință folosind platforma Cisco Webex este afișat pe site la adresa concursului: www.itlevel.ro/wp-content/uploads/2021/05/Ghid-de-acces-Concurs-Online.jpeg
- ✓ Logarea se va face cu Codul GDPR primit de la organizator, urmat de numele și apoi prenumele complet, așa cum apare în certificatul de naștere, apoi clasa (de exemplu ITL25_Popescu Laur_7), începând cu ora 8.20.
- ✓ Timpul alocat desfășurării concursului este compus din **două părți distincte**, respectiv:

o **Prima parte**, cu durata de circa 30 de minute, este alocată procesului administrativ de identificare, legitimare și înregistrare a elevilor care se prezintă la concurs. Concurenții vor scrie pe chatul platformei Cisco Webex, Codul GDPR primit de la organizator după confirmarea și validarea participării la concurs și IP-ul postului de lucru. Pentru a afla IP-ul folosiți Google sau <https://whatismyipaddress.com/>

o **Partea a doua**, desfășurarea propriu-zisă a probei, cu durata de maxim patru ore, este alocată susținerii concursului care începe la ora 9.00, imediat după legitimarea și identificarea concurenților, și se va încheia la ora 13.00. Concurenții vor ține aplicația Cisco Webex activă, dar în bara de taskuri (fereastră minimizată), cu camera pornită și microfonul închis. În situația în care supraveghetorii identifică un comportament anormal al candidatului, vor solicita explicații de la acesta. Candidatul menționat va deschide microfonul și va raspunde cât mai concis întrebărilor comisiei. Dacă se depistează fraudă atunci candidatul va fi descalificat automat din concurs. În orice altă situație, concurentul va închide microfonul și va continua concursul.

- ✓ **Cerințe de hardware și software:**

o Înainte de a susține concursul, concurentul este responsabil să se asigure că sistemul propriu îndeplinește cerințele hardware și software pentru a participa la o videoconferință și pentru a realiza proiectul în limbajele de programare C++ sau Python.

Sistemul Desktop sau Laptop trebuie să dispună de:

- cameră web, microfon și conexiune de Internet funcționale;
- o versiune a sistemului de operare Windows actualizată (Windows 10);
- un browser compatibil cu aplicațiile Cisco Webex:
 - o Chrome - www.google.com/chrome
 - o Mozilla Firefox - www.mozilla.org/firefox/new
- viteza conexiunii de Internet de minimum 10Mbps sau mai mare.

- Pentru compilarea aplicațiilor C++ se va folosi **CodeBlocks/MinGW**, iar pentru compilarea aplicațiilor Python se va folosi **PyCharm**.

Link-ul de unde puteți descărca Codeblocks este:

<https://sourceforge.net/projects/codeblocks/files/Binaries/17.12/Windows/codeblocks-17.12mingw-setup.exe/download>

Link-urile de unde puteți descărca Python și PyCharm sunt:

✓ Pasul 1. Se instalează mai întâi Python: www.python.org/downloads

✓ Pasul 2. Apoi editorul vizual PyCharm:

www.jetbrains.com/pycharm/download/?gclid=Cj0KCQiAp7DiBRDdARIsABIMfoD3-tM1IKYIMrAkc35iZ_C-hSpM1qB4Pz65afFAM2qLCYPApIgLbR4aAg4-EALw_wcB&gclid=aw.ds#section=windows (alegeți varianta Community)

- ✓ Iluminatul din camera în care se susține concursul trebuie să fie suficient de puternic pentru a fi considerat apropiat de calitatea „luminii de zi”.
- ✓ Participantul trebuie să fie îmbrăcat ca și cum ar fi într-un spațiu public. Este interzis a se părăsi conferința în timpul probei.
- ✓ Participantul să se asigure că a completat **Declarația de onestitate** primită în urma confirmării și validării de participare la concurs: www.itlevel.ro/wp-content/uploads/2021/05/DECLARATIE-DE-ONESTITATE.pdf
- ✓ Pe tot parcursul desfășurării concursului participanții trebuie să aibă camera Web deschisă.
- ✓ Pe parcursul competiției participanții vor fi automat descalificați dacă:
 - o Părăsesc scaunul din fața calculatorului mai mult de 5 minute, înainte de finalizarea și transmiterea către organizator a proiectului, fără informarea în prealabil a membrilor concursului;
 - o Dacă în încăperea se află și alte persoane, altele decât participantul;
 - o Dacă discută cu alte persoane aflate în aceeași încăperea sau încăperi alăturate;
 - o Dacă utilizează și alte dispozitive electronice în afara celui folosit pentru realizarea proiectului.
- ✓ Povestea ediției a II-a a Concursului Național “CGame – poveste și provocare”, pe care participanții trebuie să o continue și să o dezvolte prin crearea propriei povești în limbajele de programare C++ sau Python, se va afișa în ziua concursului. Timpul de rezolvare pentru proiect este de 4 ore (orele 9.00-13.00).
- ✓ Proiectul trebuie să respecte tema concursului și să modeleze povestea dată. Nu se vor lua în considerare proiectele care nu continuă povestea sau care au o temă diferită.
- ✓ Proiectul nu trebuie să conțină materiale aflate sub incidența drepturilor de autor – copyright (muzică, personaje, fundaluri etc). În cazul folosirii unor materiale aflate sub restricții de copyright, trebuie să existe și să se poată pune la dispoziția comisiei de jurizare acordul pentru folosirea materialelor cu licență.
- ✓ Proiectul nu trebuie să conțină cuvinte, simboluri și imagini indecente, antisemite, antirasiale, xenofobe sau de instigare la violență etc. Orice astfel de înscrisuri vor fi descalificate.
- ✓ Participanții vor transmite proiectul realizat împreună cu **Declarația de onestitate** pe adresa de email a concursului concurs@itlevel.ro, până la ora 13.00 în data de 5.02.2022. Proiectul final (fișierul cu

extensia **.cpp** sau **.py**) se va arhiva împreună cu toate sursele folosite în realizarea proiectului (dacă este cazul). În același email se va nota și dimensiunea proiectului realizat.

Subiectul mesajului va conține **Codul GDPR_ nume si prenume_clasa**.

Mult succes tuturor participanților!

2.02.2021 – Lista validată a concurenților

- Lista validată a concurenților care vor participa la proba de concurs din data de 5.02.2022 începând cu ora 8.30 a fost extinsă la 147: www.itlevel.ro/wp-content/uploads/2022/02/Lista-validata-participanti-CGame2-feb-2022.pdf
- Felicitări pentru înscriere la Concursul online "CGame – poveste și provocare", ediția a II-a!
- Fiecare participant primește pe 2 februarie 2022 email de la organizator pentru confirmarea participării, împreună codul GDPR! Se va folosi adresa de email de corespondență primită prin formularul de înscriere.
- Data și ora de desfășurare a probei de concurs: 5.02.2022 în intervalul orar 8.30 – 13.00.
- În ziua desfășurării concursului, pentru conectare, participantul are nevoie de un dispozitiv (laptop/PC) cu o cameră web și microfon funcționale, având o conexiune stabilă de Internet.
- Înainte de susținerea concursului concurenții trebuie să pregătească un document de identitate: *cartea de identitate (CI) sau certificatul de naștere (CN) și carnetul de elev* care va fi disponibil pentru verificarea identității la cererea supraveghetorului. La cererea supraveghetorului aceștia vor arăta spre cameră CI/CN sau carnetul de elev.
- Conform Regulamentului, link-ul alocat pentru videoconferință folosind platforma Cisco Webex va fi primit în ziua concursului la ora 8.00 pe adresa de email cu care candidatul s-a înscris în concurs.
- Toti participantii la concurs trebuie sa completeze **declarația de onestitate**, care va fi transmisă împreună cu proiectul realizat, pe 5 februarie 2022, la finalul probei, cel mai tâziu la ora 13.00.
- Toți participanții trebuie să citească, până în ziua concursului, **Regulamentul de organizare și desfășurare a Concursului online "CGame – poveste și provocare"**, ediția a II-a!
- Vă rugăm să urmăriți permanent toate informațiile ce apar la secțiunea "Anunțuri".
- Pentru orice nelămurire ne puteți scrie pe adresa de email a concursului: concurs@itlevel.ro

➤ 17.01.2022 – Lansare Concurs

- ✓ Concursul Național "CGame – poveste și provocare", ediția a II-a este organizat de Centrul Educațional de Excelență ITLevel în parteneriat cu Centrul Județean de Excelență Vaslui.
- ✓ În cadrul concursului concurenții trebuie să realizeze un proiect în limbajele de programare C++ sau Python, pornind de la o poveste descrisă de organizator.
- ✓ Participarea la acest concurs este gratuită și implică acceptarea de către participanți a prevederilor Regulamentului de organizare și desfășurare a Concursului precum și obligativitatea respectării de către toți participanții.
- ✓ Toti participanții au obligația să citească integral Regulamentul de organizare și desfășurare a Concursului: www.itlevel.ro/cursuri-copii-bucuresti/concursuri-copii/concurs-online-de-programare-cgame-poveste-si-provocare-2022
- ✓ Concursul este organizat pe întreg teritoriul României și se desfășoară online prin intermediul Platformei Cisco Webex.

- ✓ Înscrierea concurenților se va face prin completarea formularului de înscriere: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfCbTz5BIScSaA8gq9KiwDiTDSoqu9x_SR22fJnkvq2HL-hNQ/viewform
- ✓ Numărul maxim de participanți va fi limitat la primii 140 înscriși.
- ✓ Perioada de înscriere este între 17.01.2022 – 30.01.2022, în limita celor 140 locuri disponibile.
- ✓ Lista validată a concurenților va fi publicată pe site-ul oficial al concursului până pe data de 02.02.2022, www.itlevel.ro/cursuri-copii-bucuresti/concursuri-copii/concurs-online-de-programare-cgame-poveste-si-provocare-2022 .
- ✓ Concursul se adresează tuturor elevilor din clasele de gimnaziu (V-VIII) și clasele de liceu (IX-XII) din România, indiferent de sex, naționalitate sau religie, care sunt pasionați de tehnologie și de programare și care cunosc limbajele de programare C++ sau Python.
- ✓ Datele participanților vor fi tratate confidențial, în conformitate cu prevederile Regulamentului UE 679/2016 privind protecția datelor cu caracter personal și libera circulație a acestor date cu modificările și completările ulterioare.
- ✓ Datele cu caracter personal ale participanților la Concurs vor fi prelucrate de către Organizator, direct sau prin intermediul partenerilor implicați în Concurs în vederea: organizării și desfășurării Concursului.
- ✓ Întrucât Concursul se adresează și copiilor minori, datele personale ale acestora se vor prelucra doar cu acordul expres al reprezentantului legal/părinte/tutore - persoană fizică, cetățean roman cu domiciliul sau reședința în România, având capacitate deplină de exercițiu.
- ✓ Organizatorul nu își asumă responsabilitatea pentru nicio situație ce poate determina imposibilitatea participării celor înscriși la concurs sau a bunei desfășurări a activităților descrise în prezentul Regulament, ca urmare a unor restricții de natură tehnică. Validarea participării la Concurs și desemnarea câștigătorului va fi realizată exclusiv de către Organizator.
- ✓ Vom continua să vă ținem la curent cu toate informațiile ce țin de buna desfășurare a concursului și vă sugerăm să ne solicitați sprijinul, dacă se impune, folosind adresa de email a concursului: concurs@itlevel.ro

Mult succes!