



# Concursul de creativitate în IT „Severin Bumbaru”-2024

## SECȚIUNEA -Animații Scratch

### TEMA CONCURSULUI:

*Inteligența artificială-prezent și viitor;*

## Criterii de jurizare

Structură		Punctaj
<b>A.</b>	<b>GRAFICĂ</b>	<b>25p</b>
	<b>1.Creare decoruri</b>	<b>10p</b>
	a.realizarea a minimum 3 decoruri diferite;	3x2p
	b.desenare decoruri/ inserare de pe internet a unor decoruri/utilizare decoruri din bibliotecă.	4p/2p/1p
	<b>2.Creare personaje (minim 2 personaje)</b>	<b>11p</b>
	a.realizarea a minim 2 personaje;	2p
	b.desenare/ inserare de pe internet a unor personaje/ utilizare personaje din bibliotecă;	4p/2p/1p
	c.posibilitatea de tranziție de la un costum la altul pentru un personaj.	5p/3p (ptr un singur personaj)
	<b>3.Respectarea proporțiilor în limita aproximării vizuale</b>	<b>2p</b>
	<b>4.Cromatică diversificată</b>	<b>2p</b>
<b>B.</b>	<b>IMPLEMENTARE PROIECT</b>	<b>35p</b>
	<b>1.Complexitatea proiectului</b>	<b>16p</b>
	a.utilizarea a 70% din tipurile de blocuri propuse pe platforma Scratch.mit.edu;	3p
	b.utilizarea a minim 2 tipuri de mișcări (în 2 axe diferite sau rotație și mișcare liniară);	4p
	c.folosirea detecției (atinge alt personaj, atinge culoarea, atinge marginea, devierea unor elemente atunci când situația o impune);	4p

	d.interactivitate cu utilizatorul - cel puțin o situație de tip întrebare răspuns;	4p
	e.utilizare extensii.	1p
	<b>2.Acuratețe</b>	<b>4p</b>
	a.organizare logică a blocurilor;	3p
	b.respectă tema propusă - DA/NU.	1p
	<b>3.Funcționalitate</b>	<b>9p</b>
	a.personajele sunt dinamice;	3p
	b.difuzare mesaje între personaje ;	3p
	c.decorurile sunt în concordanță cu personajele.	3p
	<b>4.Utilizare “înregistrare sunet”</b>	<b>3p</b>
	<b>5.Sincronizare acțiuni și mesaje</b>	<b>3p</b>
<b>C.</b>	<b>SUSȚINERE PROIECT</b>	<b>30 p</b>
	<b>1.Prezentare idee principală - scopul dezvoltării proiectului în contextul temei concursului</b>	<b>10p</b>
	a.coerență în formulare;	5p
	b.expunerea ordonată a etapelor de lucru a proiectului.	5p
	<b>2.Explicarea impactului social pe care îl are proiectul în contextul temei propuse</b>	<b>5p</b>
	<b>3.Originalitate</b>	<b>10p</b>
	a.aplicabilitate în viața reală a ideii proiectului (cum l-ar vedea implementat - ca mod de acțiune);	5p
	b.urmărirea unui fir roșu al ideilor în realizarea prezentării (exemple cauză - efect);	5p
	<b>4.Încadrare in timp</b>	<b>5p</b>
<b>D</b>	<b>OFICIU</b>	<b>10 p</b>