

PROGRAMMĒŠANAS KONKURSS VIDUSSKOLĒNIEM

Nolikums

1. Organizatori

Programmēšanas konkursu vidusskolēniem īsteno Riga Business School kā Rīgas Tehniskās universitātes struktūrvienība ar Izglītības un zinātnes ministrijas, Ekonomikas ministrijas, LMT un Tet atbalstu.

2. Konkursa mērķi

- 2.1. Sniegt iespēju skolēniem prezentēt Programmēšana I un II kursus izstrādātos projektus.
- 2.2. Veicināt skolēnu interesi par informācijas tehnoloģijām un iesaisti programmēšanā.
- 2.3. Iepazīstināt ar programmēšanas prasmju pielietojumu sabiedrībā aktuālu izaicinājumu risināšanā.
- 2.4. Aktualizēt sabiedrībā izpratni par digitālās jomas nozīmi sabiedrības procesos.
- 2.5. Novērtēt un izcelt jauniešu prasmes un interesi par programmēšanu.

3. Dalībnieki

- 3.1. Konkursā var piedalīties skolēni, kuri apgūst Programmēšana I vai II kursu vispārizglītojošajās skolās.
- 3.2. Projekts var būt izstrādāts individuāli vai komandā līdz 3 dalībniekiem.

4. Konkursa uzdevums

- 4.1. Iesniegt Programmēšana I vai Programmēšana II kursa ietvaros izstrādātu projektu, kas risina kādai sabiedrības grupai aktuālu problēmu. Projekts jāizstrādā kā programmēšanas risinājums, kas var būt arī prototips. Programmas izstrādē jāizmanto vismaz viena brīvi izvēlēta programmēšanas valoda.
- 4.2. Projekta tēmu var noteikt skolotājs vai skolēni paši.

5. Norise un uzdevuma nosacījumi

Konkursa pirmā kārtā

- 5.1. Pirmajā kārtā sagatavot līdz 5 minūšu garu videoklipu, kas ietver:
 - 5.1.1. projekta nosaukumu, autoru/-s, skolu un klasi;
 - 5.1.2. definētu problēmu, ko projekts risina;
 - 5.1.3. programmēšanas risinājumu, kas demonstrēts darbībā;
 - 5.1.4. izklāstītu projekta izstrādes gaitu, galvenos izaicinājumus, panākumus un mācības.
- 5.2. Videoklipu augšupielādēt vietnē YouTube (atzīmēt to kā “nerindotu”), nodrošinot žūrijai piekļuvi.

Konkursa fināls

- 5.3. Uz konkursa finālu tiks aicināti desmit visaugstāk novērtēto projektu autori.
- 5.4. Lai piedalītos finālā, jāiesniedz saite uz GitHub repozitoriju, kas ietver:
 - 5.4.1. izstrādātā risinājuma kodu;
 - 5.4.2. dokumentāciju README.md formātā, kas iekļauj aprakstu par projektu, programmas funkcionalitāti un ierobežojumiem, tehniskās prasības un veicamās darbības programmas palaišanai, izmantotās tehnoloģijas, atsauces un projekta autoru/-s.
- 5.5. Konkursa finālā dalībnieki prezentē izstrādātos risinājumus. Katra projekta prezentācijai paredzētas 10 minūtes – 5 minūtes prezentācijai un 5 minūtes jautājumiem un atbildēm no žūrijas puses.

6. Pieteikšanās kārtība

- 6.1. Lai pieteiktos konkursam, **līdz 2023. gada 8.maijam** jāaizpilda pieteikuma anketu: <https://forms.gle/nwTNHAokbgxtbaZx5>.
- 6.2. Pēc pieteikuma iesniegšanas, vienas darba dienas laikā konkursa organizatori nosūta apstiprinājumu uz pieteikumā norādīto e-pasta adresi par pieteikuma saņemšanu.
- 6.3. **2023. gada 22. maijā** tiks paziņoti desmit labāko projektu autori mājas lapā: <https://innovationeducation.lv/programmesanas-konkurss-vidusskoleniem/>, kā arī saņemot informāciju pieteikuma norādītājā e-pasta adresē.
- 6.4. **Līdz 2023. gada 3.jūnijam** finālistiem jāiesūta saite uz GitHub repozitoriju ar risinājuma kodu un dokumentāciju.
- 6.5. **2023. gada 10.jūnijā** dalībnieki prezentē programmēšanas risinājumus Rīga Business School, Skolas ielā 11, Rīgā.

7. Projektu vērtēšana un apbalvošana

- 7.1. Konkursam iesniegtos projektus pirmajā kārtā un finālā vērtē konkursa žūrija, kuras sastāvā ir Rīga Business School, LMT, Tet, Izglītības un zinātnes ministrijas un Ekonomikas ministrijas pārstāvji.
- 7.2. Dalībnieku rezultātu veido katra žūrijas pārstāvja vērtējumu summa.
- 7.3. **Pirmajā kārtā** projekti tiks izvērtēti pēc šādiem kritērijiem:
 - 7.3.1. **Problēma un piedāvātais risinājums.** Vai komanda izprot problēmu? Vai prototips atrisina izvirzīto problēmu?
 - 7.3.2. **Novitāte.** Vai piedāvātais risinājums ir inovatīvs vai seko jau esošiem modeļiem?
 - 7.3.3. **Lietotāja pieredze.** Vai programma ir ērti lietojama? Vai lietotājam tiek sniegta skaidras norādes? Vai programmas funkcionalitāte ir skaidra?
 - 7.3.4. **Izstrādes procesa atspoguļojums.** Vai ir skaidri atklāts projekta izstrādes process, galvenie izaicinājumi, panākumi un mācības?
 - 7.3.5. **Video izpildījuma kvalitāte.** Vai piedāvātais risinājums aizrauj un saista auditoriju? Vai ir ievērots vienots stils? Vai ir ievērotas autortiesības?

7.4. **Finālā** papildu tiek izvērtēts:

- 7.4.1. **Tehniskais izpildījums.** Vai programmēšanas risinājums strādā bez kļūdām? Vai izvēlēta pieeja risinājumam ir efektīva? Vai ir ievērota koda izstrādes labā prakse? Vairāk informācijas par labo koda praksi var apskatīt [šeit](#).
- 7.4.2. **Dokumentācija.** Vai README.md fails ir strukturēts un saprotams? Vai iekļautas 5.4.2. punktā norādītās sadaļas? Vairāk informācijas par README.md faila izstrādi var apskatīt [šeit](#).
- 7.4.3. **Uzstāšanās.** Vai informācija pasniegta kodolīgi, interesanti un loģiskā secībā? Vai prezentācija ir vizuāli pievilcīga? Vai komanda spēj atbildēt uz žūrijas jautājumiem?

7.5. Konkursa organizatori var nenodot žūrijai vērtēšanai projektus, kuros:

- 7.5.1. iesniegtā saite nedarbojas vai tajā neatrodas vērtējamais darbs;
- 7.5.2. nav ievērots video garums vai tajā atspoguļojamais saturs;
- 7.5.3. iesniegtais programmēšanas risinājums nav oriģināldarbs;
- 7.5.4. nav ievērots iesniegšanas termiņš;
- 7.5.5. nav iesniegts viss prasītais.

7.6. Trīs labāko projektu autori un viņu skolotāji saņems dāvanu kartes tehnoloģiju iegādei LMT klientu centros un Tet veikalos šādā apjomā:

- 7.6.1. Pirmās vietas ieguvēji katrs saņems 500 eur;
- 7.6.2. Otrās vietas ieguvēji katrs saņems 300 eur;
- 7.6.3. Trešās vietas ieguvēji katrs saņems 150 eur;
- 7.6.4. Skolotāji saņems 100 eur.

Programmēšanas konkursa
kontaktpersona:

Linda Sinka
linda.sinka@rbs.lv