

Regulamin konkursu informatycznego

„Kajaki Webmaster”

Termin: 07.12.2023

1. Celem konkursu jest rozwijanie kompetencji cyfrowych młodzieży, zwłaszcza w zakresie tworzenia stron internetowych.
2. Konkurs adresowany jest do uczniów klas siódmych i ósmych szkół podstawowych.
3. Maksymalna liczba drużyn: 16, o zakwalifikowaniu zgłoszonych drużyn do konkursu decyduje kolejność zapisów.
4. Termin składania zgłoszeń upływa 30.11.2023.
5. Zgłoszenia należy składać drogą mailową lub telefoniczną

ewelina.pajak@zstustron.edu.pl

katarzyna.pawlik@zstustron.edu.pl

wojciech.nawrocki@zstustron.edu.pl

tel: 785 916 048 (sekretariat).

6. Dokładna godzina rozpoczęcia konkursu będzie zależała od ilości zgłoszonych drużyn, zostanie ustalona co najmniej z tygodniowym wyprzedzeniem.
7. Czas trwania konkursu: 60 minut
8. Zadania konkursowe można rozwiązywać w jedno lub dwuosobowych zespołach.
9. Do dyspozycji każdego z zespołów przydzielone zostaną dwa laptopy wraz z niezbędnym oprogramowaniem.
10. Uczniowie otrzymają również dokumentację zawierającą podstawowe znaczniki, ich atrybuty w języku HTML / CSS pomocne w wykonaniu zadań.
11. Zadanie konkursowe składać będzie się z dwóch części:
 - a. Opracowanie prostej grafiki (np.: tworzenie regularnych kształtów, edycja napisów) lub podstawowa obróbka zdjęć (nakładanie filtrów, skalowanie, kadrowanie, zapis w różnych formatach). Do dyspozycji będzie oprogramowanie: Paint, Gimp lub Inkscape
 - b. Przebudowa lub aktualizacja istniejącej strony internetowej. Do wykonania tej części zaleca się podstawową znajomość języka HTML. Do dyspozycji będzie oprogramowanie: Notepad++, Visual Code Studio oraz przeglądarki Chrome, Opera lub Edge.

12. Prace będzie oceniało dwuosobowe Jury. O kolejności zajętych miejsc zadecyduje liczba zdobytych punktów.

13. Ocenie podlegać będzie:

- a. Wygląd i jakość wykonania grafiki - można uzyskać maksymalnie 25% punktów,
- b. Zgodność merytoryczna rozwiązań z pytaniami konkursowymi - można uzyskać maksymalnie 50% punktów,
- c. Ostateczny wygląd witryny - można uzyskać maksymalnie 25% punktów.

14. W przypadku, gdy kilka drużyn otrzyma identyczną liczbę punktów, pod uwagę zostaną dodatkowo wzięte:

- a. Jakość kodu HTML,
- b. Stopień zaawansowania zastosowanych rozwiązań oraz wkład pracy.

15. Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowy dyplom oraz upominek, drużyny zajmujące miejsca 1-3 dodatkowo otrzymają nagrody rzeczowe.