



## REGULAMENT PENTRU CONCURSUL DE INFORMATICĂ ȘI TEHNOLOGII INFORMATICE ESTIC 28 MAI 2022, EDIȚIA A XV-A

### 1. Cine organizează și cui se adresează

Concursul este organizat de Facultatea de Matematică și Informatică (denumită în continuare **FMI**) a Universității Ovidius din Constanța (**UOC**), în parteneriat (pentru secțiunea Elevi de liceu) cu Inspectoratul Școlar Județean Constanța (**ISJ C-ta**).

Concursul se adresează studenților și elevilor de liceu pasionați de domeniul IT și le oferă acestora șansa de a-și folosi talentul și cunoștințele pentru a dezvolta aplicații în diverse domenii IT (web design, gaming, programare, machine learning, deep learning, computer vision etc). Se urmărește promovarea și încurajarea inovatiei, într-un mediu deschis, competitiv, printre cei mai buni elevi și studenți, concursul dorindu-se a fi și un proiect de formare și motivare a elevilor de liceu și studenților pasionați de domeniul IT.

Concursul se va desfășura pe două secțiuni: elevi de liceu și studenți. La concurs se pot înscrie elevi de liceu din județul Constanța și nu numai (prin ISJ C-ta sau direct folosind adresa de e-mail anunțată pe poster-ul concursului) și studenți (nivel licență sau master) de la facultăți de profil (informatică, electronică) din universități din orașul Constanța și nu numai, de pe teritoriul României.

Cei care se înscriu vor preciza în formularul de înscriere următoarele: componență echipă (nume prenume), liceu/universitate de proveniență, clasă /specializare și an de studiu, e-mail/telefon, titlu aplicație, scurtă descriere a aplicației (câteva rânduri) și profesor îndrumător (dacă există).

Prin înscrierea în concurs, aplicații sunt de acord cu prezentul regulament.

### 2. Ediția XV - 2022

Cu ediția din acest an universitar 2021-2022 se revine la formatul clasic, putând participa în online doar concurenții care nu sunt din județul Constanța sau cei care din motive obiective nu pot participa fizic. Platformele online disponibile pentru concurs vor fi specificate de către organizatori pentru concurenții care solicită participarea în online.

### 3. Sponsori

Concursul poate beneficia de sponsorizări în bani sau obiecte, de preferat conform unui contract de sponsorizare în format agreat de Departamentul Juridic al UOC.

FMI va aduce la cunoștința publicului sponsorizarea, prin promovarea numelui, mărcii sau imaginii sponsorului. În cazul în care sponsorul pune la dispoziția beneficiarului materiale publicitare, FMI se angajează ca mijloacele publicitare puse la dispoziție de către sponsor să fie expuse la locuri vizibile, să nu fie mascate sau să fie împiedicată vizionarea lor de către public la manifestările/acțiunile care fac obiectul sponsorizării și să ia toate măsurile necesare de evitare a unor eventuale degradări, de deteriorare, dezafectare etc. FMI se obligă să folosească suma ce face obiectul contractului de sponsorizare cu respectarea destinației stabilite de sponsor.

FMI prin organizatorii concursului (desemnați de conducerea FMI) va trimite înainte de concurs firmelor sponsor o invitație oficială și cu o zi înainte de concurs desfășurătorul (echipă /aplicație/oră susținere) pentru ambele secțiuni de concurs (elevi/studenti), iar în săptămâna ulterioară concursului vor primi alte materiale (poze de la eveniment, lista premiilor concursului).

Sponsorii pot acorda premii și își pot prezenta domeniul de activitate și oferta de job-uri și internship-uri pentru studenții FMI în cadrul acestui concurs.

### 4. Premii

Se vor acorda două tipuri de premii: premii din partea organizatorului FMI și premii speciale din partea sponsorilor.

Aplicațiile software vor fi evaluate de către un juriu format din cadre didactice ale FMI (în continuare numită **Comisia de Evaluare**, desemnată de conducerea FMI) și, separat, de către reprezentanți ai sponsorilor acestui concurs, în funcție de originalitatea ideii, implementare și utilitate practică, complexitate etc. Criteriile de evaluare pentru premiile din partea organizatorului FMI sunt date în Secțiunea 5. Reprezentanții sponsorilor pot folosi o grilă proprie de notare a aplicațiilor din concurs.

Rezultatele concursului se anunță după terminarea prezentărilor aplicațiilor din concurs de la ambele secțiuni (elevi de liceu și studenți) și după prezentarea firmelor sponsor.

Rezultatele concursului nu pot fi contestate.

Premiile în bani vor fi virate în contul premiaților, în săptămâna ulterioară concursului, de către Departamentul Financiar al UOC, pe baza listei înaintate de către organizatori acestui Departament.

După anunțarea câștigătorilor în ziua concursului, aceștia vor trimite organizatorilor la o adresă de e-mail anunțată la concurs, contul IBAN personal și copie după cartea de identitate. Dacă organizatorii nu primesc în termen de 2 zile lucrătoare aceste date, vor numi alt câștigător, în ordinea descrescătoare a punctajului obținut la concurs (pentru premiu din partea FMI), respectiv firmele sponsor vor numi alt

câștigător (pentru premiu din partea companiilor sponsor). În acest caz, organizatorii vor aduce la cunoștința noilor premiați aceste date.

Pentru premiile în bani: dacă echipa a cărei aplicație a fost premiata de către FMI sau sponsorii concursului este compusă din mai mulți elevi/studenti, atunci un singur reprezentant al echipei (desemnat de echipă) va trimite datele (IBAN și copie după cartea de identitate). Motivele sunt de a nu încărcă suplimentar lista și totodată de a permite membrilor echipei câștigătoare să organizeze distribuirea premiului în raport cu efortul și contribuția fiecărui membru la realizarea aplicației, fapt pe care Comisia de evaluare nu îl poate cunoaște. Comisia va premia, de fapt, aplicația în sine și nu fiecare membru din echipă, acest lucru fiind intrinsec organizării interne a echipei premiate. Prezentările aplicațiilor premiate vor fi date organizatorilor concursului, spre a fi folosite în acțiuni ulterioare de promovare a imaginii FMI și concursului.

Începând cu această ediție, se acceptă reducerea taxei de scolarizare aferentă primului an de studii universitare de licență pentru elevii care vor obține premii la concursul ESTIC, în cazul în care vor deveni studenții Facultății de Matematică și Informatică (Premiul I – 100% reducere, Premiul II – 50% reducere, Premiul III – 25% reducere).

## 5. Criterii de evaluare

În evaluarea aplicațiilor înscrise în concurs, fiecare membru al Comisiei de evaluare va acorda fiecărei aplicații un punctaj, conform următoarelor grile.

<b>Criteriu</b>	<b>Punctaj</b>
Gradul de dificultate al algoritmilor folosiți în rezolvarea problemei	Max 40 puncte
Tehnologiile folosite	Max 10 puncte
Actualitatea temei tratate și actualitatea referințelor folosite	Max 15 puncte
Originalitatea soluției, relevanța concluziilor	Max 10 puncte
Aplicație software (funcționalitate, utilitate, viziune, calitate)	Max 15 puncte
Claritatea expunerii, coerența, persuasiune	Max 5 puncte
Încadrare în timpul acordat	Max 5 puncte

Punctajul unei aplicații se calculează ca suma punctajelor acordate de fiecare membru din comisie. Ierarhizarea candidaților va fi făcută în ordine descrescătoare a punctajelor obținute.

Nu se acceptă aplicații plagiate. Orice plagiat detectat descalifică în mod automat aplicația respectivă.

**DECAN FMI,**  
**Conf.univ.dr. Aurelian Nicola**

**Președinte Comisie de Organizare  
și Evaluare Concurs ESTIC,**  
**Conf.univ.dr. Elena Pelican**