

# REGULAMENTUL

## CONCURSULUI „Tekwill Junior Ambassadors”, ediția a VI-a

### (din cadrul programului „Tekwill în Fiecare Școală”)

#### CAPITOLUL I: DISPOZIȚII GENERALE

**Art. 1.** Organizatorii Concursului „Tekwill Junior Ambassadors” (TJA) sunt Asociația Națională a Companiilor din Domeniul Tehnologiilor Informaționale și ale Comunicațiilor (ATIC) și proiectele „Tekwill” în parteneriat cu Ministerul Educației și Cercetării, denumiți în continuare „Organizatori”.

**Art. 2.** Concursul își propune dezvoltarea în rândul elevilor a competențelor digitale, creative, valorificarea ideilor inovative cu impact social pentru comunitate, sporirea interesului pentru disciplinele din domeniul IT precum și susținerea tinerilor talentați din Republica Moldova.

**Art. 3.** Taxa de participare în concurs este de 150 mdă/elev, profesorii sunt scuțiți de această taxă. De exemplu dacă în echipă sunt 2 elevi, costul participării este de 300 mdă per echipă. Aceasta taxă, va fi utilizată pentru acoperirea costurilor organizării concursului, precum închirierea sălii, pregătirea materialelor și premiilor pentru participanți. În plus, taxa de participare ajută la susținerea financiară a competiției și asigură continuitatea acestuia în viitor.

- Plata poate fi efectuată prin intermediul scanării [QR Code-ului](#) și indicarea Categoriei la care se înscrie echipa (click pe secvența de text subliniată). Plata se efectuează o singură dată pentru toți membrii echipei.
- Profesorul va înscrie fiecare echipă în concurs și se va asigura de atașarea confirmării de plată în formular.

**Art. 4.** Concursul se desfășoară în cadrul a nouă categorii de participare. Pentru fiecare categorie sunt propuse tematici orientative menite să ghidzeze participanții în realizarea proiectelor finale. Totuși, creativitatea nu are limită, echipele pot propune și alte teme originale, conform proprietății viziuni. Produsele și tematicile pentru fiecare categorie sunt prezentate mai jos:

1. Categoria de **Programare a Algoritmilor în C/C++** - elevii vor participa în cadrul unui maraton de rezolvare a problemelor în timp real ce țin de activitatea umană cotidiană, socială, prin identificarea algoritmilor potriviti și scrierea soluției-cod în limbajele C/C++;
2. Categoria **Design Grafic** – în etapa semifinală, elevii vor avea ca sarcină elaborarea unei identități vizuale pentru o mică afacere autohtonă. În etapa finală, aceștia vor realiza, în timp real, un poster pe o tematică secretă, care va fi anunțată în ziua finalei.
3. Categoria de **Proiectare și Dezvoltare Web** – elevii vor avea ca sarcină crearea unui website pentru o afacere mică autohtonă, asociație obștească sau instituție publică locală.
4. Categoria de **Antreprenoriat** – elevii vor dezvolta o idee de startup.

Tematici recomandate:

- *Smart School* - idei de startup care contribuie la digitalizarea procesului educațional, îmbunătățirea comunicării profesor-elev, sau la crearea unor instrumente inteligente pentru învățare.
- *Securitate digitală* - soluții antreprenoriale care promovează siguranța online, protecția datelor și comportamentul responsabil în mediul digital.
- *Eco School* - proiecte orientate spre sustenabilitate și protejarea mediului, prin reducerea consumului de resurse, reciclare sau utilizarea energiei verzi în școli.

5. Categoria de **Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile** – elevii vor dezvolta o soluție digitală (joc sau aplicație) cu rol educativ.  
Tematici recomandate:
  - *Un joc educativ despre energia durabilă*
  - *Un joc ce ar putea fi integrat în Aplicația MAIB Junior*
6. Categoria de **Inteligentă Artificială** – elevii vor dezvolta un proiect cu elemente de Inteligență Artificială drept răspuns la o problemă din comunitate sau de mediu;
7. Categoria **Video Storytelling** – elevii vor elabora un video de tip reportaj sau VLOG.  
Tematici recomandate:
  - *Mobilizarea comunității pentru susținerea igienei și sănătății fetelor în instituțiile de învățământ profesional tehnic (VET)*
  - *Eu sunt Generația TEK*
  - *MAIB Junior în viața de zi cu zi*
  - *Impactul Social Media în viața mea*
8. Categoria de **Inteligentă Emoțională în Comunicare** – elevii vor susține un discurs motivațional.  
Tematici recomandate:
  - *Eu sunt Generația TEK*
  - *Cea mai faină experiență din MAIB Junior*
  - *Ce înseamnă să fii Gen Z în Moldova*
9. Categoria **Educația Digitală** – elevii din clasele I–IV vor elabora în timp real un proiect digital corespunzător nivelului de studiu, demonstrând competențe de bază în utilizarea tehnologiei și gândirea algoritmică.
  - Clasa I – prelucrări digitale elementare (aranjarea imaginilor, desen digital simplu);
  - Clasa II – creare de conținut digital și programare vizuală de bază;
  - Clasa III – prezentare digitală cu elemente interactive;
  - Clasa IV – proiect cu element de coding (poveste, animație sau joc în Scratch).

**Art. 5.** Etapele concursului:

- Start Competiție: **14 noiembrie 2025**
  - Termen limită de înregistrare a echipelor în competiție: **26 decembrie 2025**
  - Maratonul de Programare a Algoritmilor în C/C++: **31 ianuarie 2026**
  - Termen limită de depunere a dosarului de participare la următoarele categorii: Design Grafic și Proiectarea și Dezvoltarea Web – **20 februarie 2026**
  - Anunțarea echipelor semifinaliste pentru concursul TJA Regional la categoriile: Design Grafic și Proiectarea și Dezvoltarea Web: **16 martie 2026**
  - TJA Regional la Chișinău (regiunile Centru, Nord și mun. Chișinău): **21 martie 2026**
  - TJA Regional la Cahul pentru categoriile: Sud (Cahul, Taraclia, Leova și Cantemir) și UTA Găgăuzia: **28 martie 2026**
- Notă!** Etapele regionale vor fi determinate de numărul de participanți din fiecare regiune și categorie.
- Concurs Educația Digitală: **25 aprilie 2026**
  - Termen limită de depunere a dosarului de participare la categoriile: Aplicații Mobile, Inteligență Artificială, Video Storytelling, Antreprenoriat și Inteligență Emoțională în Comunicare – **5 mai 2026**
  - Anunțarea echipelor finaliste la concursul TJA Național la toate categoriile: **20 mai 2026**
  - TJA Național la Chișinău: **6 iunie 2026**

## CAPITOLUL II: CONDIȚII DE ÎNSCRIERE ȘI PARTICIPARE LA CONCURS

### Art. 6. Participarea la Concurs:

- a) Concursul este destinat atât elevilor din instituțiile de învățământ general secundar cât și studenților din colegiile și școlile profesional tehnice din Republica Moldova, care fac parte din programul „Tekwill în Fiecare Școală”.
- b) Concursul se desfășoară în limba română, însă proiectele finale vor fi acceptate atât în limba română cât și limba rusă.
- c) Sunt invitați să participe la concurs elevii claselor a I-a - a XII-a, care au studiat în școală cursuri din cadrul programului „Tekwill în Fiecare Școală” în perioada: septembrie 2020 – prezent, indiferent de anul academic când s-a studiat cursul TIFS.
- d) Câștigătorii concursului „Tekwill Junior Ambassadors” care au obținut locul I sau Premiul Mare în edițiile precedente, nu pot participa repetat la aceeași categorie în cea de-a VI-a ediție a concursului. Acești elevi pot însă participa și concura la alte categorii dacă intrunesc condițiile de participare.
- e) Participanții concursului „Tekwill Junior Ambassadors” din edițiile precedente care nu au ocupat primul loc pot participa și-n acest an la aceeași categorie dacă doresc.
- f) Pentru 6 categorii din cele 9 ale concursului – participarea elevilor este condiționată de existența unei echipe formate din 2 elevi și a unui profesor. Excepție sunt 3 categorii, unde numărul elevilor din echipe variază. Astfel, pentru categoriile: Programarea Algoritmilor în C/C++, Educația Digitală și Inteligența Emoțională în Comunicare echipele vor fi formate dintr-un singur elev și un profesor.
- g) Un elev poate participa concomitent în mai multe categorii oferite de concursul „Tekwill Junior Ambassadors” ediția VI-a, dacă intrunește toate cerințele și condițiile acelei categorii.
- h) Un elev poate participa doar într-o singură echipă din fiecare categorie a concursului.
- i) Echipele vor fi formate din elevi și profesori din aceeași instituție de învățământ. Nu există un număr minim sau maxim de echipe desemnate din partea fiecărei școli.
- j) Elevii ce formează o echipă trebuie să fie din aceeași treaptă de învățământ (gimnazială sau liceală), dar nu este neapărat să fie din aceeași clasă.
- k) Profesorul care ghidează echipa trebuie să fi finalizat programul de formare continuă „Tekwill în fiecare școală” (TIFS) și să predea oricare disciplină TIFS elevilor săi. Un profesor poate fi Mentorul mai multor echipe de elevi și poate participa cu toate echipele în concurs.
- l) Rolul profesorului constă în mentorarea elevilor și de a-i pregăti pentru competiție.
- m) Profesorul poate mentora și înregistra la competiție un număr nelimitat de echipe doritoare.
- n) Fiecare echipă poate trimite doar un singur proiect la categoria cursului studiat în școală ce sunt enumerate în Art. 4 al acestui Regulament.
- o) Fiecare membru al echipei trebuie să aprecieze (sa dea Like, Follow) pagina proiectului TIFS pe fiecare din următoarele rețele de socializare:
  - pagina de Facebook <https://www.facebook.com/tekwillinfiecarescoala>
  - pagina de Instagram <https://www.instagram.com/tekwillinfiecarescoala/>
  - pagina de TikTok <https://www.tiktok.com/@tekwillinfiecarescoala>
  - pagina de LinkedIn <https://www.linkedin.com/company/tekwill-in-every-school/>
- p) Profesorul care ghidează echipa/echipele de elevi trebuie să se asigure că proiectul prezentat de echipă respectă legislația națională cu privire la proprietatea intelectuală, precum și condițiile prezentului Regulament.

### **CAPITOLUL III: CERINȚE FAȚĂ FIECARE CATEGORIE DIN CONCURS**

#### **Art. 7. Cerințe față de categoria: Programarea Algoritmilor în C/C++**

- a) Această categorie este deschisă doar pentru elevii care au studiat în perioada: septembrie 2020 – prezent cursul de „Programare a Algoritmilor în C/C++” în cadrul proiectului TIFS în școala sa.
- b) Condiție obligatorie: elevul a început să studieze cursul de „Programare a Algoritmilor în C/C++” în cadrul programului școlar și în cadrul proiectului „Tekwill în Fiecare Școală”.
- c) Echipele pentru această categorie vor fi constituite dintr-un singur elev și profesor.
- d) Elevul, poate participa și în alte categorii a concursului „Tekwill Junior Ambassadors” ediția VI, dacă întrunește toate cerințele și condițiile acelei categorii.
- e) Rolul profesorului constă în mentorarea elevului, și de a-l pregăti pentru competiție. În timpul maratonului, elevul intră în sală singur și lucrează la rezolvarea problemelor de sine stătător, iar profesorul îl așteaptă în hol până la finalizarea maratonului.
- f) Elevul poate forma o echipă doar cu profesorul care îi predă cursul de „Programare a Algoritmilor în C/C++” în școala în care studiază.
- g) Maratonul presupune rezolvarea a patru probleme timp de trei ore ce țin de activitatea umană cotidiană, socială, prin identificarea algoritmilor potriviti și scrierea soluției-cod în limbajele C/C++.
- h) Problemele propuse spre rezolvare vor conține itemi din întregul modul de „Programare în C/C++” și itemi din modulul de „Algoritmică”. Problemele se vor baza pe următorii algoritmi, în dependență de treapta de învățământ:

<b>Treapta gimnazială</b>	<b>Treapta liceală</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>1. Bazele programării</li><li>2. Filtrări. Sortări și numărări.</li><li>3. Siruri. Lucru cu sirurile.</li><li>4. Tablouri unidimensionale / bidimensionale.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>1. Bazele programării</li><li>2. Filtrări. Sortări și numărări.</li><li>3. Siruri. Lucru cu sirurile.</li><li>4. Tablouri unidimensionale / bidimensionale.</li><li>5. Algoritmi Lacomi (Greedy)</li><li>6. Algoritmul de propagare a undei</li><li>7. Parcugerea grafurilor</li><li>8. Drumul minim</li><li>9. Forța Brută (Brute Force)</li></ul>

- i) Platforma propusă pentru rezolvarea problemelor va fi anunțată de mentori cu câteva săptămâni înainte de competiție. Dar, un exemplu de platformă pe care ar putea fi desfășurat concursul este Hackerrank.com.
- j) Exemplu de simulare de concurs găsiți pe acest link: <https://www.hackerrank.com/tja23>
- k) Rezolvarea problemelor de la concursul din anul 2023 găsiți pe acest canal YouTube: <https://www.youtube.com/@tekwillinfiecareascaala>
- l) Câștigătorii vor fi identificați de platformă în dependență de punctajul acumulat. Dacă punctajul acumulat este același la mai multe persoane – în calcul va participa și timpul de rezolvare a problemei, adică ora la care a fost încărcată soluția finală.
- m) Contestațiile vor fi posibile de depus și acceptate spre revizuire doar timp de 24 de ore de la anunțarea rezultatelor.
- n) Pentru echipele de la treapta liceală se vor selecta echipele câștigătoare (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune) din 2 regiuni: Chișinău și Național (Nord, Centru, Sud și UTA Găgăuzia). Pentru echipele de la treapta gimnazială se vor selecta echipele câștigătoare (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune) la nivel de țară.

**Notă!** În dependență de numărul de înregistrări la Maraton va fi luată decizia de a organiza treapta liceală în 2 regiuni.

- o) Câștigătorii își vor ridica premiile pe 6 iunie 2026, la Finala concursului Tekwill Junior Ambassadors.
- p) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 26 decembrie 2025:  
<https://forms.gle/9omG88R5uFMAkRX29>

#### **Art. 8. Cerințe față de categoria Design Grafic:**

Categoria Design Grafic se desfășoară în două etape:

- I. **Etapa semifinală**, în care echipele vor realiza un set complet de produse de identitate vizuală pentru o afacere mică autohtonă, producătoare de bunuri sau prestatore de servicii (*Este interzisă participarea echipelor cu proiectele dezvoltate în edițiile anterioare*);
- II. **Etapa finală**, în care echipele finaliste vor participa la o probă practică desfășurată în timp real, constând în crearea unui poster pe o tematică secretă, anunțată în ziua competiției.

#### **Etapa semifinală – elaborarea identității vizuale**

- a) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – elaborarea unei identități vizuale pentru o afacere mică autohtonă, la liberă alegere, care nu are un logotip sau a cărui identitate vizuală necesită un rebranding.
- b) Un avantaj îl vor avea echipele care vor demonstra că afacerea sau organizația selectată și-a exprimat interesul de a-i se crea o identitate vizuală și că aceasta urmează a fi preluată. Această condiție este optională.
- c) În cadrul acestei categorii pot participa atât elevi din treapta gimnazială, cât și liceală.
- d) Condiție obligatorie: elevul trebuie să fi studiat cursul „Design Grafic” în cadrul programului școlar și în cadrul proiectului „Tekwill în Fiecare Școală”.
- e) Echipele vor fi constituite din doi elevi și un profesor. Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Design Grafic” în școală lor.
- f) Proiectul va include următoarele elemente obligatorii:
  - i. Logotip – format PDF și PNG, vectorial, plasat pe un spațiu de 1500×1500 pixeli (inclusiv spațiul liber), în format RGB.
  - ii. Carte de vizită – format PDF, JPG sau PNG (72 dpi), mărimi 55×85 mm sau 90×50 mm; se pot utiliza mock-upuri.
  - iii. Eticheta produsului sau a serviciului – format PDF, JPG, PNG (72 dpi); în lipsa etichetei se pot utiliza machete de tip tote bag, cutie de cadou etc.
  - iv. Banner-cover pentru pagina de Facebook a afacerii – format PDF, 1640×624 pixeli, 72 dpi, orientare orizontală.
- g) Pentru realizarea produselor se vor utiliza exclusiv programele Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Inkscape sau GIMP.
- h) Nu vor fi acceptate produsele realizate în aplicații precum Canva, Photopea sau alte instrumente similare. Produsele realizate cu AI vor fi descalificate.
- i) Recomandări tehnice și estetice:
  - i. Logotipul trebuie să transmită clar identitatea companiei și să fie lizibil la orice dimensiune;
  - ii. Se pot utiliza maximum două fonturi;
  - iii. Dacă logotipul conține un simbol grafic, acesta trebuie să fie în armonie cu fontul;
  - iv. Niciun element grafic (logotip, carte de vizită, etichetă etc.) nu trebuie deformat neproporțional;

- v. Nu se vor utiliza imagini de calitate slabă sau rezoluție joasă.
- j) Dosarul echipei (produsele finale și fișierele sursă) va fi evaluat conform criteriilor din [Anexa 1](#) a prezentului regulament.
- k) Formularul de înregistrare în concurs se completează până la 26 decembrie 2025: <https://forms.gle/yB1ytfkT6Nyh9gEh7>
- l) Dosarul de depunere a proiectului final pentru etapa semifinală va fi transmis până la 20 februarie 2026 și va conține:
  - i. Formularul de recepționare a lucrărilor finale completat de coordonatorul echipei: <https://forms.gle/nG3QLmU9m3XYo9C28>
  - ii. Prezentarea în format PDF sau PPT (format orizontal 4:3 sau 16:9) ce include toate elementele identității vizuale;
  - iii. Atașarea separată a fișierelor sursă pentru fiecare produs creat.

#### **Etapa finală – proba practică în timp real**

- a) În cadrul etapei finale, echipele calificate vor participa la o probă practică în timp real, în care vor realiza un poster pe o tematică secretă, anunțată în ziua finalei.
- b) Odată cu anunțarea tematicii, echipele vor primi un set de reguli și recomandări („tips”) care vor trebui respectate la elaborarea posterului, pentru a asigura coerentă și calitatea vizuală a produselor.
- c) Fiecare echipă va trebui să disponă de un laptop propriu, complet funcțional, pe care să elaboreze lucrarea utilizând aplicațiile acceptate (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Inkscape sau GIMP).
- d) Durata probei practice este de 3 ore.
- e) Lucrarea va fi realizată exclusiv de elevi, fără implicarea profesorului coordonator. Profesorul va aștepta în afara sălii (în corridor) pe durata probei.
- f) Lucrarea va fi evaluată de comisia de jurizare în baza criteriilor de creativitate, tehnicalitate și coerentă vizuală.
- g) Scopul acestei probe este de a testa originalitatea și aplicarea cunoștințelor practice dobândite în cadrul cursului de „Design Grafic”.

#### **Art. 9. Cerințe față de categoria Proiectare și Dezvoltare Web:**

- a) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – dezvoltarea unui website pentru o afacere mică autohtonă, asociație obștească, sau organizație/instituție publică locală la liberă alegere.
- b) Un avantaj vor avea echipele care vor demonstra că afacerea sau organizația selectată și-a exprimat interesul de a i se crea un website și ulterior va fi preluat. Aceasta condiție este opțională.
- c) În cadrul acestei categorii pot participa atât elevi din treapta gimnazială cât și liceală.
- d) Condiție obligatorie: elevul a început să studieze cursul de „Proiectare și Dezvoltare Web” în cadrul programului școlar și în cadrul proiectului „Tekwill în Fiecare Școală”.
- e) Echipele pentru această categorie vor fi constituite din doi elevi și un profesor.
- f) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Proiectare și Dezvoltare Web” în școală în care studiază.
- g) Proiectul (websiteul) dezvoltat va corespunde specificațiilor tehnice enumerate în [Anexa 2](#).
- h) Pentru crearea website-ului se vor folosi doar limbajele studiate în cadrul cursului: HTML, CSS. Folosirea limbajului JavaScript – „core” este opțională pentru treapta gimnazială, și obligatorie pentru treapta liceală.

- i) Este acceptată folosirea bibliotecilor și framework-urilor pentru stilizarea și adaptarea contentului la viewport, precum Bootstrap, Jquery etc. Se acceptă și integrarea unor servicii web pentru a da un aspect mai interactiv site-ului web.
- j) Nu se acceptă folosirea constructorilor de site-uri ca de exemplu WordPress, Wix etc.
- k) Nu se acceptă folosirea framework-urilor JS precum Angular, React, Vue etc.
- l) Pentru păstrarea datelor și utilizarea unor servicii back-end se permite doar utilizarea serviciului Firebase, nu se apreciază părțile sistemului realizate în alte tehnologii back-end. Nu se utilizează Python, PHP, NodeJS, Java, C# sau alte limbi ce nu fac parte din cursul - Proiectarea și Dezvoltarea Web.
- m) **CATEGORIC** se interzice plagiul.
- n) Website-ul creat va conține următorul disclaimer: Acest website a fost realizat în cadrul competiției „Tekwill Junior Ambassadors” organizată de proiectul „Tekwill în Fiecare Școală” și nu reflectă neapărat opinia proiectului.
- o) Echipele ce vor concura la categoria WEB, vor participa pentru început la o competiție la nivel regional (Sud, UTA Găgăuzia, Nord, Centru, mun. Chișinău). Iar echipele câștigătoare din fiecare regiune vor concura pentru un loc câștigător la nivel național.
- p) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în [Anexa 2](#).
- q) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 26 decembrie 2025: <https://forms.gle/37ws43CsbjZ1tLDp9>
- r) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 20 februarie 2026 și va conține:
  - i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. <https://forms.gle/EeotNDZ8FQ8ZowXf9>
  - ii. Produsul final și fișierele sursă care demonstrează autenticitatea website-ului creat.

#### **Art. 10. Cerințe față de categoria Antreprenoriat**

- a) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – dezvoltarea unei idei de Startup într-un domeniu relevant.  
Tematicile recomandate:
  - Smart School - digitalizarea procesului educațional;
  - Securitate digitală - protecția datelor și siguranța online
  - Eco School - sustenabilitate și protejarea mediului.
- b) Echipele pot aborda și alte domenii similare, care contribuie la dezvoltarea unei societăți inovatoare și responsabile.
- c) Această categorie este deschisă doar pentru elevii de la treapta liceală.
- d) Echipele pentru această categorie vor fi constituite din doi elevi și un profesor.
- e) Se permite ca echipa să fie constituită dintr-un singur elev ce studiază disciplina opțională „Antreprenoriat”, iar cel de-al doilea elev al echipei preia responsabilitatea de a dezvolta prototipul produsului ce necesită competențe tehnice dobândite la alte discipline/cursuri TIFS din domeniul IT (Aplicații Mobile, Inteligență Artificială, Web).
- f) Elevii, pot participa și în alte categorii a concursului „Tekwill Junior Ambassadors” ediția VI, dacă intrunesc toate cerințele și condițiile acelei categorii.
- g) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă unul din următoarele cursuri TIFS predate în școală sa: „Antreprenoriat”, „Inteligență Artificială”, „Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile” sau „Proiectarea și Dezvoltarea Web”.
- h) Echipele ce vor concura la categoria de Antreprenoriat, vor participa doar la etapa națională.
- i) Echipele vor prezenta ideea Startup-ului după un model de business CANVAS.

- j) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în [Anexa 3](#).
- k) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 26 decembrie 2025: <https://forms.gle/8RfZfMnHcgTgVR22A>
- l) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2026 și va conține:
  - i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. <https://forms.gle/FAcdmDbqN4x9JHPv6>
  - ii. Prezentarea PowerPoint ce va conține descrierea ideii de Startup și descrierea conceptului produsului, modelul Canvas și după disponibilitate prototipul produsului (poze, video).

#### **Art. 11. Cerințe față de proiectul echipelor de la categoria de Aplicații Mobile**

- a) Această categorie este deschisă doar pentru elevii din treapta liceală ce studiază disciplina „Proiectarea și Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile” în școală, în cadrul proiectului TIFS.
- b) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – elaborarea unei soluții digitale (joc sau aplicație) cu rol educativ.  
Tematici recomandate:
  - *Un joc educativ despre energia durabilă*
  - *Un joc ce ar putea fi integrat în Aplicația MAIB Junior*
- c) Echipele pentru această categorie vor fi constituite din doi elevi și un profesor.
- d) Elevii, pot participa și în alte categorii a concursului „Tekwill Junior Ambassadors” ediția VI, dacă intrunesc toate cerințele și condițiile acelei categorii.
- e) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Proiectare și Dezvoltare a Aplicațiilor Mobile” din cadrul programului TIFS în școală sa.
- f) Pentru crearea aplicației mobile este admisă utilizarea oricărei biblioteci, framework.
- g) Pentru crearea aplicației mobile nu există nici o restricție cu privire la limbajul de programare și mediul de dezvoltare utilizat.
- h) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în [Anexa 4](#).
- i) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 26 decembrie 2025: <https://forms.gle/eW4Authc3knTNtrr6>
- j) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2026 și va conține:
  - i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. <https://forms.gle/8EjqZmtcdP5PC6zg6>
  - ii. Proiectul final și fișierele sursă care demonstrează autenticitatea acestuia.

#### **Art. 12. Cerințe față de categoria Inteligență Artificială**

- a) Această categorie este deschisă doar pentru elevii din treapta liceală.
- b) Proiectul echipei va respecta tematica selectată pentru această categorie – elaborarea unui proiect cu elemente de Inteligență Artificială drept răspuns la o problemă din comunitate sau o problemă de mediu.
- c) Pentru crearea produselor se vor folosi următoarele programe: Intel Open Vino.
- d) Prezentarea PowerPoint a proiectului cu elemente de AI va conține informații cu privire la următoarele aspecte:
  - i. Definirea scopului – precizarea enunțului problemei, stabilirea părților interesate, nevoile acestora, contextul și beneficiile părților interesate.

- ii. Achiziții de date / Surse de date – stabilirea datelor necesare soluționării problemei (învățării modelului), sursa de date, siguranța acesteia, etica colectării și utilizării datelor
  - iii. Explorarea și vizualizarea datelor – înțelegerea relațiilor și tendințelor dintre date, stabilirea strategiei de alegere a modelului.
  - iv. Modelarea – alegerea modelului AI ce corespunde cel mai bine pentru soluționarea problemei date, argumentarea alegerii acestuia în comparație cu alte modele.
  - v. Evaluare – evaluarea performanței modelului prin prezentarea matricei confuziilor, acuratețea, precizia, etc.
  - vi. Revizuirea codului de către colegi/mentorii (feedback-ul obținut de la persoane terțe).
  - vii. Argumentarea utilității / impactului general (argumentarea impactului după aplicarea proiectului).
  - viii. Potențiale discuții/collaborări cu primării/companii în vederea aplicării.
- e) Dosarul echipelor (produsele finale și fișierele sursă) vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în [Anexa 5](#).
- f) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 26 decembrie 2025: <https://forms.gle/6dftfohmVrgjzxtJ9>
- g) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2026 și va conține:
- i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. <https://forms.gle/uDaJmM2GX1s1qDgk6>
  - ii. Descrierea succintă a proiectului, inclusiv problema selectată și soluția identificată într-un fișier PowerPoint.
  - iii. Link către codul proiectului încărcat pe GitHub
  - iv. Fișier README ce va include o enumerare a tuturor surselor (data sources) folosite, inclusiv și instrucțiuni clare cu privire la rularea proiectului.

### **Art. 13. Cerințe față de categoria Video Storytelling**

- a) Categorie Video Storytelling se desfășoară într-o singură etapă, în care elevii vor elabora un video tip reportaj sau VLOG la libera alegere.
- Tematici recomandate:
- *Mobilizarea comunității pentru susținerea igienei și sănătății fetelor în instituțiile de învățământ profesional tehnic (VET)*
  - *MAIB Junior în viața de zi cu zi*
  - *Eu sunt Generația TEK*
  - *Impactul Social Media în viața mea*
- b) Această categorie este deschisă pentru elevii din ambele trepte de învățământ: gimnazială și liceală și care studiază disciplina de „Video Storytelling” din cadrul proiectului TIFS în școala sa.
- c) Echipele din cadrul acestei categorii vor fi constituite din 2 elevi și 1 profesor.
- d) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Video Storytelling” din cadrul programului TIFS în școala sa.
- e) În crearea produsului video se va ține cont de următoarele:
- **TIP PRODUS:** reportaj sau VLOG
  - **STRUCTURA** Prezența tuturor componentelor:
    - muzica background
    - voiceover
    - interviuri (cel puțin 1 interviu)

- subtitre pentru interviuri+ pentru voiceover
- Durata: **maxim 3 minute, 180 secunde**
- \**Typography se considera un plus.*
- **SCENARIUL**
  - păstrarea firului narativ pe toata durata videoului
  - claritatea mesajului
- **ASPECT VIZUAL**
  - cadrele filmate (calitate maximă la tehnica disponibilă, utilizarea luminii, stabilizare)
  - unghiuri creative
  - utilizarea corectă a spațiului pentru interviuri
- **ASPECT TEHNIC**
  - tehnica de editare a videoului (cât de „curată”/corectă este editarea)
  - editarea conform regulilor învățate în cadrul orelor VS (lucru cu sunetul, cadrare, culori, utilizarea elementelor grafice, intro/outro)
- **CREATIVITATE. IMPACT**
  - Detalii din scenariu/ video care fac produsul diferit și memorabil.
- Video trebuie să fie editat de elevi (și cu ajutorul profesorilor dacă va fi nevoie)
- Pentru crearea produsului video se va folosi oricare program din cele enumerate în curriculumul cursului de Video Storytelling sau prezentate la sesiunile de mentorat.
- **IMPORTANT:** produsul video trebuie filmat exclusiv de către elevi. Nu se admit imagini video generate de AI, sau preluate din alte surse
- **STRUCTURA:** 90 % - imagini filmate de elevi, 5% - arhiva scolii (poze, video), 5% - elemente grafice desenate în alte programe sau generate de AI ( se aplică la cifre, elemente demne de a fi evidențiate prin careva elemente grafice, interactive).
- f) Produsul echipelor vor fi evaluate conform criteriilor de evaluare menționate în [Anexa 6](#).
- g) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 26 decembrie 2025: <https://forms.gle/TBo8keKXCLhs8dpv6>
- h) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2026 și va conține:
  - i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat de Coordonatorul echipei: <https://forms.gle/PbcFSXKdRoPZTKdV6>
  - ii. Produsul video

#### **Art. 14. Cerințe față de categoria Inteligență Emoțională în Comunicare**

- a) Elevii vor susține un discurs motivațional pe una din tematicile recomandate:
  - *Eu sunt Generația TEK*
  - *Cea mai faină experiență din MAIB Junior*
  - *Ce înseamnă să fiu Gen Z în Moldova*
- b) Această categorie este deschisă pentru elevii din ambele trepte de învățământ: gimnazială și liceală și care studiază disciplina de „Inteligență Emoțională în Comunicare” din cadrul proiectului TIFS în școala sa.
- c) Echipele din cadrul acestei categorii vor fi constituite dintr-un singur elev și un profesor
- d) Elevii pot forma o echipă doar cu profesorul care le predă cursul de „Inteligență Emoțională în Comunicare” în școala în care studiază.
- e) Elevul este cel ce va prezenta discursul, profesorul doar îl ghidează și nicidcum nu scrie discursul pentru elev.
- f) În pregătirea discursului se va ține cont de următoarele:

- Durata: maxim 5-6 minute
  - Obligatoriu ca discursul să aibă o structură bine definită, un mesaj profund și un scop clar
  - Discursul nu trebuie să fie învățat pe de rost
  - Exemple de discursuri găsiți pe canalul de youtube TEDx Talks: <https://www.youtube.com/user/tedxtalks>
- g) Discursul elevilor va fi evaluat conform criteriilor de evaluare menționate în [Anexa 7](#)
- h) Formularul de înregistrare în concurs va fi completat până pe 26 decembrie 2025: <https://forms.gle/4LgUUQPjrCZfWxzB7>
- i) Dosarul de depunere a proiectului final în concurs va fi prezentat până pe 5 mai 2026 și va conține:
- i. Formular de recepționare a lucrărilor finale completat online de Coordonatorul echipei. <https://forms.gle/mgHEyY6k74oGMqtt9>
  - ii. Înregistrarea video a discursului.

#### **Art. 15. Cerințe față de categoria Educație Digitală**

- a) Categoria Educație Digitală are drept scop dezvoltarea competențelor digitale, logice și creative ale elevilor din clasele I–IV, prin aplicarea cunoștințelor dobândite la cursul „Educație Digitală” în cadrul unei probe practice desfășurate în timp real.
- b) Această categorie este destinată exclusiv elevilor din ciclul primar (clasele I–IV) care au studiat cursul „Educație Digitală” în cadrul programului „Tekwill în Fiecare Școală”.
- c) Participanții concurează individual, fiind ghidați de profesorul coordonator, care le predă disciplina „Educație Digitală” în instituția de învățământ. Profesorul are rol de mentor și sprijin logistic, fără a interveni în timpul probei.
- d) Concursul pentru categoria Educație Digitală se va desfășura pe 25 aprilie 2026 în cadrul unui eveniment separat.
- e) Proba se va desfășura în timp real, timp de 3 ore, la fața locului, în spațiul indicat de organizatori.
- f) În cadrul acestei perioade, elevii vor primi un set de sarcini digitale practice, adaptate nivelului clasei (I–IV), și le vor rezolva individual.
  - Clasa I: recunoașterea și aranjarea corectă a secvențelor logice de acțiuni; realizarea unor activități digitale simple (ex. ordonare imagini, desen digital);
  - Clasa a II-a: completarea și testarea unor programe simple în medii vizuale (ex. ScratchJr), evidențind repetiția și succesiunea logică;
  - Clasa a III-a: rezolvarea sarcinilor de logică digitală și elaborarea unor mini-prezentări interactive;
  - Clasa a IV-a: realizarea unei animații sau a unui joc simplu în Scratch, utilizând instrucțiuni condiționale și evenimente.
- g) Sarcinile vor fi evaluate imediat după încheierea probei de către comisia de jurizare.
- h) Evaluarea sarcinilor realizate de elevi se va efectua conform criteriilor de apreciere prevăzute în [Anexa 8](#) a prezentului regulament.
- i) În caz de punctaj egal, departajarea se va face în funcție de timpul de finalizare și gradul de complexitate al sarcinilor rezolvate.
- j) Formularul de înregistrare în concurs pentru categoria Educație Digitală se completează de către profesorul coordonator până la 26 decembrie 2025, accesând linkul: <https://forms.gle/tnnDiKzNf7FGCHUNA>

## **CAPITOLUL IV: ETAPA DE EVALUARE ȘI JURIZARE**

**Art. 16.** Evaluarea tuturor proiectelor depuse de echipe până la termenul limită anunțat în Art. 5 va fi efectuată de Mentorii programului TIFS de la fiecare categorie. În urma evaluării proiectelor, Mentorii vor selecta maxim 10-12 proiecte finaliste de pe fiecare treaptă de învățământ și fiecare regiune sau la nivel național (în dependență de specificul fiecărei categorii).

**Art. 17.** Jurizarea proiectelor de la categoriile Design Grafic și Web va avea loc mai întâi la nivel regional (Sud, UTA Găgăuzia, Centru, mun. Chișinău, Nord), în dependență de numărul de echipe înregistrate. Echipele câștigătoare (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune) de la fiecare treaptă de studiu și din fiecare regiune vor avea timp la dispoziție să îmbunătățească produsul lor și să-l trimită pentru etapa națională până pe 05 mai 2026.

**Art. 18.** Jurizarea proiectelor de la categoriile Inteligență Artificială, Aplicații Mobile, Video Storytelling, Antreprenoriat și Inteligență Emoțională în Comunicare va avea loc doar la nivel național. Echipele finaliste vor fi invitate să-și prezinte proiectul în fața juriului la evenimentul TJA Național desfășurat pe 6 iunie la Chișinău.

**Art. 19.** Componența comisiei de jurizare poate va fi formată din experți în domeniul categoriei evaluate. În comisia de jurizare nu vor participa persoane fără de experiență practică sau cunoștințe avansate în domeniul categoriei respective.

**Art. 20.** Comisia de jurizare are următoarele competențe:

- revizuește și analizează proiectele prezentate de fiecare echipă finalistă de la fiecare treaptă de învățământ conform criteriilor de jurizare;
- selectează echipele câștigătoare a concursului (Loc I, Loc II, Loc III și Mențiune);
- prezintă punctajul final al tuturor echipelor jurizate.

**Art. 21.** Jurizarea proiectelor va avea loc offline în cadrul evenimentelor TJA regionale și TJA național, și va consta în analiza proiectelor elaborate de fiecare echipă conform Art. 8-14. Echipa care va trimite dosarul incomplet va fi descalificată din competiție.

**Art. 22.** Decizia comisiei de jurizare este definitivă și nu poate fi contestată.

**Art. 23.** Desfășurarea concursului

- a) Participarea la concurs presupune acceptarea deplină a regulilor prezentului regulament, precum și respectarea drepturilor de autor.
- b) Informații suplimentare cu privire la organizarea și desfășurarea concursului, pot fi găsite pe site-ul concursului [www.tja.md](http://www.tja.md).

## **CAPITOLUL V. PREMIEREA ȘI STIMULAREA PARTICIPANȚILOR**

**Art. 24.** Juriul stabilește clasamentul general a rezultatelor obținute.

**Art. 25.** Premiile vor fi acordate echipelor câștigătoare la nivel național, pentru fiecare treaptă de învățământ școlar.

Excepție fac categoriile „Programarea Algoritmilor în C/C++” și „Educație Digitală”, pentru care premiile vor fi oferite la nivel regional, respectiv repartizate pe clasele I–IV, în temeiul punctajului maxim acumulat de către participanți, precum urmează:

Categoria	Treapta gimnazială	Treapta liceală
<b><i>Design Grafic</i></b>	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<b><i>Proiectarea și Dezvoltarea Web</i></b>	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<b><i>Programarea Algoritmilor în C/C++ (mun. Chișinău)</i></b>		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<b><i>Programarea Algoritmilor în C/C++ (Național: Nord, Centru, Sud și UTA Găgăuzia)</i></b>		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<b><i>Programarea Algoritmilor în C/C++ (Gimnaziu / național)</i></b>	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	
<b><i>Proiectarea și Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile</i></b>		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<b><i>Inteligenta Artificială</i></b>		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<b><i>Antreprenoriat</i></b>		Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<b><i>Video Storytelling</i></b>	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă

	Mențiune – 1 echipă	Mențiune – 1 echipă
<i>Inteligenta Emotională în Comunicare</i>	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
<i>Educația Digitală</i>	<b>Clasa I</b> Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	<b>Clasa II</b> Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă
	<b>Clasa III</b> Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă	<b>Clasa IV</b> Locul I - 1 echipă Locul II - 1 echipă Locul III - 1 echipă Mențiune – 1 echipă

**Art. 26.** Punctajul maxim oferit de fiecare membru al juriului va fi de 100 de puncte. Criteriile specifice pentru fiecare categorie sunt detaliate în Anexele regulamentului. În linii generale criteriile vor fi următoarele: **Tehnicalitate** (respectarea caracteristicilor tehnice conform articolelor din regulament pentru fiecare categorie); **Abordarea socială** (s-a respectat tematica stabilită pentru fiecare categorie, a fost selectată o problemă bazată pe un caz real); **Creativitatea proiectului** (produselor); **Aplicabilitate** (soluția identificată are o aplicabilitate reală, produsul va fi preluat de organizația pentru care a fost dezvoltat); **Lucrul în echipă** (eficiența lucrului în echipă, distribuirea rolurilor și responsabilităților, rolul profesorului doar ca mentor și ghidare).

**Art. 27.** Echipele finaliste vor fi responsabile de imprimarea propriilor materiale, vizuale, postere pentru a le prezenta membrilor juriului.

**Art. 28.** Organizatorii își rezervă dreptul de a elimina o treaptă de învățământ ca și categorie de jurizare în cazul în care numărul proiectelor recepționate și care corespund criteriilor anunțare sunt mai puțin de 10-12 la număr.

**Art. 29.** Fiecare membru al echipei câștigătoare va primi un premiu individual.

**Art. 30.** Informații despre concurs, precum și rezultatele concursului vor fi publicate în diferite surse mass-media, dar și pe site-ul [www.tja.md](http://www.tja.md).

## Anexa 1

### Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Design Grafic (semifinală)

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
<i>1. Relevanța conceptului</i>	Alegerea unei afaceri reale, autohtone, care necesită o identitate sau rebranding	5 puncte
	Conceptul reflectă valorile, mesajul și domeniul de activitate al afacerii	5 puncte
<i>2. Tehnicalitate</i>	Respectarea proporțiilor și a regulilor de compozitie	10 puncte
	Utilizarea corectă a spațiului de siguranță și a alinierii elementelor	10 puncte
	Imagini bine integrate	10 puncte
	Armonie cromatică, tipografie potrivită, echilibru vizual, contrast	15 puncte
<i>3. Creativitate și impact vizual</i>	Originalitate și unicitate în concept	20 puncte
<i>4. Aplicabilitate și funcționalitate</i>	Design aplicabil în materiale digitale și print, diverse formate	10 puncte
	Implementabilitatea reală în contextul afacerii (este un avantaj, dar nu obligatoriu)	5 puncte
<i>5. Prezentarea pitch-ului</i>	Argumentare și justificare, răspunsuri la întrebări	5 puncte
	Claritate, coerentă în structură și prezentare	5 puncte
<b>Total</b>		<b>100 puncte</b>

## Anexa 2

### Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Proiectare și Dezvoltare Web

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Designul site-ului	Combinarea adecvată a culorilor, fontului, aranjarea și consistența. Utilizarea elementelor grafice de înaltă calitate. Antetul și footer-ul paginilor site-ului respectă același stil în toate paginile site-ului.	25 puncte
2. UI/UX	Experiența de lucru, interactivitatea site-ului și volumul realizat. Intuitivitatea utilizării site-ului, afișarea elementelor fără probleme. Cât de comod îi este utilizatorului să acceseze componentele site-ului.	25 puncte
3. Funcționalități Javascript	Site-ul dispune de funcționalități interactive JS. Sunt scrise scripturi care generează dinamic conținut. Codul JS este scris după practici bune.	25 puncte
4. Adaptivitatea site-ului pentru diferite dispozitive (în special telefon mobil și desktop)		15 puncte
5. Aplicabilitatea și hostarea	Cât de bine rezolvă problema afacerii și corespunde tematicii. Argumentarea creării acestui website și care ar fi avantajul utilizării lui. Site-ul este hostat (optional).	10 puncte
<b>Total</b>		<b>100 puncte</b>

**Proiectul (website-ul) dezvoltat va corespunde specificațiilor tehnice enumerate mai jos:**

- Site-ul realizat corespunde vizual misiunii afacerii mici autohtone selectate Site-ul este organizat în mapă separată
- Imaginele/Fișierele de stil/ Fișierele de scripting sunt puse în mapă separată, în folderul-părinte al proiectului
- În elementul meta sunt specificate: cuvintele-cheie ale site-ului, descrierea site-ului pentru a fi ulterior "vizibil" și motoarelor de căutare
- Site-ul de promovare a unei persoane juridice (afaceri), trebuie să conțină paginile sau componente de bază: "About Us", "Products / Services", "Contact Us"
- Componenta / pagina cu contacte va conține: nr de telefon, email, adresa fizică, o hartă a locului sau a persoanei juridice promovate
- Sistemul de navigare prin site, meniul, este intuitiv, ușor de identificat
- Sistemul de navigare este funcțional
- Sistemul de navigare este prezent în toate paginile site-ului (dacă site-ul are la bază mai multe pagini)
- Site-ul conține legături interne (ancore) – dacă este realizat în baza unei pagini
- Site-ul conține cel puțin o legătură externă

- Scrolling-ul este minimizat și este doar vertical - este realizată cerința de adaptare a conținutului la diferite ecrane. Web site-ul este accesibil pe diferite dispozitive, arată bine și este accesibil și pe dispozitive mobile
- Site-ul arata bine și este prezentat corect în diferite browsere (minimum 2) – compatibilitate Cross-browser
- Sunt realizate referințe spre rețelele de socializare – site-ul trebuie să posede vizibilitate.
- Toate resursele disponibile pe site sunt accesibile și se încarcă fără erori.
- Codul este bine formatat, corespunde normelor și nu este plagiat.
- Nu se acceptă constructoare de site-uri (Wix, Wordpress, etc).
- În timpul competiției nu se acceptă folosirea unui şablon (cod deja pregătit) a altui site
- Contrastul culorilor text-background de pe site este adekvat – textul este citibil
- Dacă afacerea selectată are deja un logo, atunci acesta va fi prezent pe toate paginile
- Dimensiunea standard a fontului utilizat dă lizibilitate texului
- Au fost utilizate fonturi corespunzătoare, cel mult 2 fonturi folosite în site
- Au fost utilizate corect filtrele de culoare, transformările, gradiențele
- Au fost stilizate corect elementele sistemului de navigare
- Stilizarea acoperă culori, font-uri, margini (borders), linii, înălțime, lățime, imagini de fundal
- Imaginele sunt corect integrate, au același format
- Au fost amplasate elementele corect în pagina(ile) site-ului – utilizând și spațierea.

**Anexa 3**  
**Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Antreprenoriat**

<b>Criteriu</b>	<b>Subcriteriu</b>	<b>Punctaj</b>
<i>1. Abordarea</i>	Definirea clară a problemei și opțiunea de afacere	15 puncte
<i>2. Tehnologie</i>	Produsul oferit de startup folosește tehnologia avansată	15 puncte
<i>3. Unicitate</i>	Produsul oferit de startup este unic și inovator	15 puncte
<i>5. Piața și concurența</i>	Startup-ul a identificat concurenții și a stabilit diferențierii	15 puncte
<i>6. Finanțe și fezabilitate</i>	Startup-ul este un model de afaceri realist, viabil și profitabil	15 puncte
<i>7. Prototipul produsului</i>	Startup-ul are un prototip al produsului său (optional)	10 puncte
<i>8. Prezentarea echipei</i>	A fost oferită toată informația necesară. Prezentare coerentă	15 puncte
<b>Total</b>		<b>100 puncte</b>

**Anexa 4**  
**Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Aplicații Mobile**

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
<i>1.Design si UX</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-A fost definită și implementată o navigare simplă și comodă între ecranele de bază a aplicației;</li> <li>-Componentele de design utilizate în fiecare ecran au un aspect estetic frumos și sunt aranjate bine pe ecran;</li> <li>-Componentele de design sunt egale și consistente în toată aplicația în fiecare ecran;</li> <li>-A fost selectată și utilizată o paleta de culori astfel combinând cât mai bine diferite culori în același ecran;</li> <li>Interfață grafică este foarte aproape de sugestiile ghidului de design Material sau oricare alt ghid selectat</li> </ul>	25 puncte
<i>2. Funcționalitate și Complexitate</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aplicația are 2 sau mai multe ecrane și o navigare bine definită și implementată între ele;</li> <li>-Aplicația conține componente complexe ca liste (RecyclerView);</li> <li>-Codul este bine formatat, citibil, simplu, scalabil și corespunde tuturor convențiilor</li> </ul>	25 puncte
<i>3.Aplicabilitate în Business</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-A fost clar definită problema care urmează să fie rezolvată prin intermediul elaborării unui sistem informatic;</li> <li>-A fost clar expusă soluția propusă pentru rezolvarea problemei definite;</li> <li>-A fost făcut un studiu de piață prin care sau analizat bine soluțiile existente;</li> <li>-Au fost făcute analize despre utilitatea sistemului informațional;</li> <li>-A fost validată soluția prin comunicarea cu potențialii investitori/compania client sau cu potențialii utilizatori;</li> <li>-Soluția se află deja în perioada de testare de către potențialii clienți</li> </ul>	30 puncte
<i>4.Prezentarea</i>	A fost oferită toată informația necesară. Prezentarea echipei a fost coerentă	10 puncte
<i>5.Lucru în echipă</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fiecare a avut un rol în echipa și a fost responsabil de o anumită parte a proiectului;</li> <li>-Echipa a lucrat într-un mod autonom, stabil și productiv</li> </ul>	10 puncte
<b>Total</b>		<b>100 puncte</b>

**Atenție:** este admisă utilizarea oricărei biblioteci, framework, nu este nici o restricție în privința limbajului de programare și mediu de dezvoltare.

## Anexa 5

### Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Inteligență Artificială

Criteriu	Subcriteriu	Punctaj
1. Ideea sau problema abordată	Problema abordata este una reală și este prezentată o soluție plauzibilă	20 puncte
2. Modelul realizat	Modelul este realizat pe date tabulare	10 puncte
	Modelul include prelucrarea imaginilor sau a textului	15 puncte
3. Platforma software	Modelul este realizat în cadrul unei aplicații (aplicație mobilă, website, aplicație desktop)	20 puncte
	Aplicația are implementată o interfață grafică	20 puncte
4. Lucru în echipă	Este prezentă o clară împărțire a responsabilităților	5 puncte
	Fiecare membru poate răspunde la întrebările legate de partea sa a aplicației	10 puncte
<b>TOTAL:</b>		<b>100 puncte</b>

**Anexa 6**  
**Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Video Storytelling**

<b>Criteriu</b>	<b>Subcriteriu</b>	<b>Punctaj</b>
<i>1.Structura</i>	Prezenta tuturor componentelor: - muzica background - voiceover - interviu (va fi considerat un plus însă nu este necesar pentru formatul Vlog) - subtitre pentru interviuri+voice over - respectarea duratei stricte de 180 secunde <i>*Typography se considera un plus.</i>	20 puncte
<i>2.Scenariul</i>	- păstrarea firului narativ pe toata durata videoului - claritatea mesajului	20 puncte
<i>3.Aspect vizual</i>	- cadrele filmate (calitate maxima la tehnica disponibila, utilizarea lumинii, stabilizare) - unghiuri creative - utilizarea corectă a spațialui pentru interviuri	20 puncte
<i>4.Aspect tehnic</i>	- tehnica de editare a videoului (cât de „curată”/corectă este editarea) - editarea conform regulilor învățate în cadrul orelor VS (lucru cu sunetul, cadrare, culori, utilizarea elementelor grafice, intro/outro)	20 puncte
<i>5.Creativitate. Impact</i>	Detalii din scenariu/ video care fac produsul diferit și memorabil.	20 puncte
<b>Total</b>		<b>100 puncte</b>

### Anexa 7

#### Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Inteligență Emoțională în Comunicare

<b>Criteriu</b>	<b>Subcriteriu</b>	<b>Punctaj</b>
<i>1. Structura</i>	Introducere, cuprins, încheiere, scop, îndemn	20 puncte
<i>2. Dezvoltarea poveștii</i>	Construirea firului narativ, punctul culminant, fluență	10 puncte
<i>3. Tehnica</i>	Folosirea jocului de cuvinte, umor, exagerare	10 puncte
<i>4. Conectarea cu publicul</i>	Exprimarea emoțiilor, reacția publicului	20 puncte
<i>5. Voce</i>	Flexibilitate, volum, ritm, tonalitate	10 puncte
<i>6. Atitudine</i>	Sinceritate, siguranță, entuziasm, naturalețe	20 puncte
<i>7. Exprimare</i>	Gramatica, pronunție, vocabular adaptat publicului	10 puncte
<b>Total</b>		<b>100 puncte</b>

## Anexa 8

### Criterii de evaluare a proiectelor la categoria de Educație Digitală

<b>Criteriu</b>	<b>Subcriteriu</b>	<b>Punctaj</b>
<i>1. Acuratețea tehnică</i>	Cât de bine sunt respectate cerințele tehnice ale sarcinii	20 puncte
<i>2. Creativitate și Originalitate</i>	Unicitatea și inovația proiectului	20 puncte
<i>3. Complexitate și Gândire logică</i>	Se va evalua cât de bine este structurată logica programului.	20 puncte
<i>4. Finalizarea proiectului</i>	Proiectul este complet și funcțional.	20 puncte
<i>5. Prezentarea și Comunicarea</i>	Capacitatea elevului de a-și explica proiectul.	20 puncte
<b>Total</b>		<b>100 puncte</b>