**Criterii de jurizare - InfoEducație 2015**

**- secțiunea Software Educațional -**

# 1. Arhitectura aplicației (20 puncte)

# 1.1 Tehnologii folosite

# 1.2 Proiectarea arhitecturală

# 1.3 Portabilitate

# 2. Implementarea aplicației (30 puncte)

2.1 Eleganța implementării

2.2 Maturitatea aplicației

2.3 Securitatea aplicației

2.4 Testarea aplicației

2.5 Folosirea unui sistem de versionare

2.6 Distribuirea echilibrată a rolurilor în echipă

# 3. Interfața (GUI / CUI) (20 puncte)

3.1 Impresia generală

3.2 Ușurința în folosire

# 4. Conținut (20 puncte)

4.1 Corectitudinea informațiilor din punct de vedere științific

4.2 Funcționalitate și utilitate

4.3 Evaluare și feedback

4.4 Posibilitatea de a actualiza și gestiona conținutul

4.5 Originalitatea ideii sau inovații aduse față de soluții existente

# 5. Prezentarea proiectului (10 puncte)

5.1 Impresia generală a proiectului

5.2 Documentația proiectului

# 

# 1. Arhitectura aplicației 20 puncte

## 1.1 Tehnologii folosite

* Alegerea tehnologiilor potrivite.
* Alegerea unui format optim de stocare a datelor, în funcție de caz (bază de date/XML/JSON etc.).
* Folosirea unor librării open source.
* Modernitatea tehnologiilor folosite.

## 1.2 Proiectarea arhitecturală

* Folosirea paradigmelor de programare obiectuală și/sau funcțională, în funcție de caz.
* Complexitatea tehnică.
* Crearea unor noi servicii/framework-uri.

## 1.3 Portabilitate

* Posibilitatea de a rula programul pe mai multe dispozitive.

# 2. Implementarea aplicației 30 puncte

## 2.1 Eleganța implementării

* Clase/module/funcții ușor de extins, refolosibile și încapsulate.
* Complexitatea algoritmilor utilizați.
* Variabile definite cu nume semnificative.
* Cod consecvent.
* Cod documentat.
* Cod eficient.

## 2.2 Testarea aplicației

* Automatizarea procesului de testare.
* Absența erorilor.

## 2.3 Folosirea unui sistem de versionare

* Folosirea unui sistem de versionare (Git / Subversion etc.) în timpul dezvoltării.

## 2.4 Maturitatea aplicației

* Aflarea proiectului într-un stadiu în care poate fi distribuit publicului.

## 2.5 Securitatea aplicației

* Aplicația nu trebuie să fie expusă la vulnerabilități de securitate.

## 2.6 Distribuirea echilibrată a rolurilor în echipă

* Nu trebuie să existe o persoană în echipă care să fi contribuit semnificativ mai mult față de coechipierii săi.

# 3. Interfață (GUI / CUI) 20 puncte

## 3.1 Impresia generală

* Aspect plăcut.
* Posibilitatea de a se adapta la mai multe rezoluții.

## 3.2 Ușurința în folosire

* Interfață intuitivă, ușor de parcurs.

# 4. Conținut 20 puncte

## 4.1 Funcționalitate și utilitate

* Multitudinea funcționalităților din proiect.
* Utilitatea funcționalităților.

## 4.2 Evaluare și feedback

* Permite utilizatorului să își verifice cunoștințele.
* Îl ajută pe utilizator să înțeleagă ce a greșit.

## 4.3 Posibilitatea de a actualiza și gestiona conținutul

* Conținutul poate fi actualizat din program.
* Conținutul poate fi gestionat din program.

## 4.4 Originalitatea ideii sau inovații aduse față de soluții existente

* Originalitatea ideii sau inovații aduse față de soluții existente.

## 4.5 Corectitudinea informațiilor din punct de vedere științific

* Absența greșelilor de natură științifică din conținut.

# 5. Prezentarea proiectului 10 puncte

## 5.1 Impresia generală a proiectului

* Impresia generală a proiectului.

## 5.2 Documentația proiectului

* Sunt prezentate informații generice despre proiect.
* Exista un ghid de instalare și utilizare al aplicației.
* Este descrisă arhitectura aplicației.
* Sunt justificate tehnologiile alese.