



Nr. înregistrare:

Nr. înregistrare ISMB:

Aprob,  
Inspector școlar general,  
Florian Lixandru

Avizat,  
Inspector școlar pentru activități extrașcolare,  
Ana Maria Ștefan

## **Concursul interjudețean de design thinking CommunITY** Ediția a III-a

Organizator: Colegiul Național ”Cantemir-Vodă”, sector 2, București

### **REGULAMENT DE PARTICIPARE**

#### **Context/argument**

Adolescența este vârsta la care este importantă raportarea corectă la realitate și mediul înconjurător, la nevoile comunității, de aceea este esențială stimularea încrederii tinerilor că pot fi factori activi în viața lor și a celor din jur, că ideile lor contează și pot aduce schimbare. De asemenea, este importantă evidențierea unor conexiuni între disciplinele studiate la școală și aplicarea lor în viața reală. Ideile elevilor pot fi punctul de plecare pentru o viitoare implementare concretă a aplicațiilor propuse de ei, devenind astfel inițiatori de start-up-uri.

#### **Scopul proiectului**

Stimularea tinerilor să găsească soluții creative bazate pe tehnologie pentru probleme identificate în comunitate

#### **Condiții de participare, grup țintă**

La concurs pot participa doar elevi înscriși în clasele IX-XII la liceele din Municipiul București și din țară.

Pentru a putea participa, elevii se vor organiza în echipe de câte 3 sau 4 membri, vor identifica o problemă din comunitate, vor concepe o soluție bazată pe tehnologie și o prezentare (Powerpoint sau video) a unui model grafic de aplicație.

Primul slide al prezentării trebuie să conțină titlul proiectului și componența (eventual denumirea) echipei. Denumirea liceului din care provin participanții se va scrie doar în fișă de înscriere, NU în prezentare.

Un elev nu poate face parte din mai multe echipe. Un profesor poate coordona mai multe echipe. Pot exista echipe cu 2 profesori coordonatori.

Sunt interzise:

- înscrierea unei prezentări care nu aparține concurenților sau include părți copiate, putând fi încadrată la fraudă sau tentativă de furt intelectual
- înscrierea unei prezentări care a mai fost înscrisă la o ediție anterioară a concursului
- inserarea de conținut vulgar, trivial, pornografic, violent, care conține mesaje rasiste și xenofobe sau care aduce atingere demnității și intimității umane.

## Probe de concurs/etape

Există o singură probă de concurs, care implică realizarea și trimitera unei prezentări a ideii de aplicație propuse. Concursul are 3 etape:

- etapa locală, desfășurată la nivel de școală. Elevii vor trimite prezentările coordonatorului local din școală. Aceșta, împreună cu comisia locală din unitatea de învățământ vor face o selecție preliminară, urmând a califica maxim 3 prezentări la etapa interjudețeană
- etapa intermedieră (semifinală), în urma căreia comisia constituită la nivel interjudețean va selecta 10 prezentări care vor intra în etapa finală
- finala CommuniTy, în cadrul căreia echipele finaliste vor prezenta juriului ideile lor de aplicații și se vor stabili câștigătorii.

## Calendarul și modul de desfășurare

Concursul se desfășoară în perioada 2 februarie – 19 mai 2026.

### Înscrierea în concurs

Se face în perioada 1 februarie - 15 martie 2026. Fiecare echipă care dorește să se înscrie în concurs realizează și trimite prezentarea profesorului care coordonează local activitățile din liceul din care provin participanții și care va înscrie echipa în concurs. De asemenea, coordonatorul local va colecta acordurile părinților pentru participarea la concurs, în cazul elevilor minori.

### Preselecția (etapa locală)

În perioada 16 martie – 5 aprilie 2026, coordonatorii locali, împreună cu comisiile stabilite la nivel de școală pentru evaluarea prezentărilor înscrise, vor selecta maxim 3 prezentări pe școală pe care le vor înscrie pentru etapa interjudețeană. Aceștia vor trimite la adresa [concurs.community@gmail.com](mailto:concurs.community@gmail.com) prezentările selectate (redenumite sub forma NumeLiceu - TitluPrezentare) și un fișier Excel cu componența echipelor calificate, sub următorul format:

Nr	Județ	Localitate	Liceu	Titlu prezentare	Prof. coordonator	Componența echipei			
						Nume elev 1	Clasa	Email	Telefon
						Nume elev 2	Clasa	Email	Telefon
						Nume elev 3	Clasa	Email	Telefon
						Nume elev 4	Clasa	Email	Telefon

## **Selectia finaliștilor**

Se va desfășura în perioada 6 – 30 aprilie 2026. Comisia de evaluare la nivel interjudețean (formată din profesori de Informatică și TIC din liceul organizator și liceele partenere și specialiști din industria IT) va juriza prezentările înscrise de coordonatorii locali, acordând punctaje conform criteriilor de jurizare prezentate mai jos.

Niciun membru al Comisiei de evaluare nu va juriza prezentări din liceul la care este angajat. În vederea jurizării (la toate etapele cu excepția celei locale), denumirile liceelor din care provin participanții vor fi anonimizate, fișierele fiind redenumite de organizatori sub forma *cod\_TitluPrezentare*.

Fiecare prezentare va primi în urma jurizării un punctaj care va reprezenta media punctajelor oferite de membrii Comisiei de evaluare.

Primele 10 proiecte, în ordinea descrescătoare a punctajelor, vor fi desemnate finaliste, iar echipele vor fi invitate să le prezinte public în cadrul Finalei CommunITy. Echipelor finaliste li se permite să aducă îmbunătățiri prezentărilor lor, fără a modifica însă tema aplicației și principalele opțiuni și funcționalități din interfața grafică a acesteia. Lista finaliștilor va fi transmisă unităților de învățământ participante.

## **Finala concursului**

Se va desfășura în ziua de 19 mai 2026, la Biblioteca Metropolitană București filiala Dimitrie Cantemir (sau altă locație disponibilă adecvată, ce va fi anunțată din timp participanților). În cazul în care apar situații neprevăzute, organizatorul își rezervă dreptul de a modifica data de desfășurare a Finalei, comunicând-o din timp finaliștilor. Comisia de evaluare (formată din specialiști din industria IT) va asista la prezentarea lucrărilor finaliste și vor fi stabilite echipele câștigătoare (pe baza mediei punctajelor acordate conform criteriilor de jurizare). Fiecare prezentare se va derula într-un interval de timp de maxim 15 minute. La finalul prezentării, juriul poate pune întrebări concurenților. Se vor acorda premiile I, II și III și o mențiune. Festivitatea de premiere va avea loc în aceeași zi, după finalizarea jurizării, urmând ca diplomele să fie înmânate câștigătorilor ulterior, după semnarea lor de către reprezentanții ISMB.

## **Conducerea concursului, evaluarea**

Responsabilitatea organizării și desfășurării Concursului revine unității de învățământ coordonatoare, Colegiul Național "Cantemir-Vodă", sector 2, București.

Comisia de organizare este formată din profesorii de informatică de la Colegiul Național "Cantemir-Vodă" și din coordonatorii locali desemnați de instituțiile de învățământ partenere.

Evaluarea se va face pe etape:

- la etapa locală prezentările înscrise vor fi evaluate de coordonatorul local și comisia de evaluare constituită la nivel de școală
- selecția proiectelor finaliste se va face de către comisia de evaluare la nivel interjudețean, formată din profesori de Informatică și TIC din liceul organizator și liceele partenere și specialiști din industria IT
- evaluarea prezentărilor finaliste și stabilirea câștigătorilor se face de către un juriu format din specialiști din industria IT.

## **Criteriile de jurizare**

La toate etapele concursului, prezentările vor fi jurizate conform următoarelor criterii:

- ✓ Creativitatea și originalitatea ideii - 15p

- ✓ Relevanța aplicației (identificarea corectă a unei nevoi reale / a unei probleme cu impact asupra comunității) - 15p
- ✓ Funcționalitatea propusă - 20p
- ✓ Analiza SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) asupra potențialului produs – 15p
- ✓ Design interfață utilizator (ecrane, scenarii și flux de funcționare, potențiale diagrame UML sau asemănător) - 15p
- ✓ Fezabilitatea soluției propuse în raport cu resursele tehnologice disponibile și interesele grupului țintă - 10p
- ✓ Calitatea prezentării și argumentării – 10p

## **Mediatizarea proiectului**

Activitățile de mediatizare vor fi organizate atât în timpul implementării proiectului, cât și după încheierea acestuia, astfel: în școală, în comunitatea educațională largită și în comunitatea locală. Activitățile de diseminare se vor adresa unor categorii variate de beneficiari: elevi, cadre didactice, părinți, reprezentanți ai comunității locale. Promovarea și diseminarea se va face prin redactarea de anunțuri, materiale informative și articole și distribuirea acestora în rețeaua școlară, pe site-ul proiectului, în mediile de presă online și pe rețelele de socializare.

## **Certificare/diplome/număr premii și mențiuni**

Toate echipele prezente la Finala CommunITY vor primi diplome de participare. Pe diplome va fi menționat numele profesorului coordonator.

Se vor acorda premiile I, II și III și o mențiune. Toți câștigătorii vor primi diplome.

## **Precizări finale**

Nu se percep taxă de participare la concurs.

Responsabilitatea asigurării transportului echipelor finaliste la București revine școlilor din care provin acestea.

**Atenție!** Respectarea regulilor din prezentul document este obligatorie pentru toți participanții. Prin înscrierea la concurs, participantul declară expres că a citit, a înțeles și este de acord cu termenii și condițiile prezentului Regulament.

Coordonatori:

Prof. Iuliana Șerban

Director,

Prof. Gheorghe Dogaru

Prof. Carmen Splais