

A Dusza Árpád Országos Programozói Emlékverseny versenyszabályzata

A versenyt a 2016/2017. tanévben is az Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete írja ki.

A résztvevők jogai, kötelességei

A versenyen olyan 3 fős csapatok vehetnek részt, amelyeknek tagjai az ország vagy szomszédos ország valamely oktatási intézményének 8-13. évfolyamos tanulói. A csapatokat a megadott nevezési határidőig az oktatási intézményüknek a www.isze.hu honlapról letölthető nevezési lappal kell beneveznie. Egy csapat tagjai különböző iskolák tanulói is lehetnek, ilyenkor bármelyik csapattag iskolája elküldheti a nevezési lapot. A különböző iskolákból összeálló csapatot a felkészítő tanárok hozzák létre.

A versenyre nevezési lapon **póttagot** is lehet nevezni. Indokolt esetben a csapat egy tagját (csak betegség, és/vagy iskolaváltás esetén) a póttag helyettesítheti. A betegséget, iskolaváltást a nevező iskola igazgatója igazolja. Más esetben a kimaradó csapattag nem cserélhető! (Pl.: más versenyen történő részvétel miatt.)

A csapattag cseréjének szándékát a versenybizottságnak előzetesen legkésőbb a verseny előtt 3 nappal be kell jelenteni.

Hiányosan, illetve hibásan kitöltött nevezési lapokat a versenybizottság nem fogad el.

A használni kívánt programozási környezetet a benevező csapatok a versenykiírásban szereplő listából választhatják, választásukat a nevezési lapon jelzik.

A verseny eredményeit az ISZE honlapján közzéteszük. A regionális fordulót követően a csapatokat a versenykiírásban megadott határidőig elektronikus levélben is értesítjük az eredményről. A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés utáni 3. napig lehet bejelenteni, amelyet 3 napon belül elbírál. A döntőt követően az eredményhirdetést tartunk. Óvást a helyszínen lehet bejelenteni, amelyet 1 órán belül elbírál a versenybizottság.

A **hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában** a versenyen bármilyen nyomtatott segédanyag használható. Elektronikusan tárolt dokumentumokat nem használhatnak a versenyzők. A használni kívánt segédanyagokról a csapatok gondoskodnak.

A **mobil programozás- és a web programozás feladatban** minden segédeszköz használható.

A verseny szervezői, lebonyolítói (kizáró okok)

A verseny szervezője:

Informatika-Számítástechnika Tanárok Egyesülete (ISZE 1133 Budapest, Pannónia u. 72-74. 7/3.)

A feladatok előkészítésében és értékelésében részt vevő pedagógusok nem lehetnek a versenyzők felkészítő tanárai.

A **hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriában** a regionális forduló lebonyolításában a résztvevők számától függően 6-10 középiskola vesz részt.

A döntőt a verseny névadójának volt iskolájában, a miskolci Földes Ferenc Gimnáziumban tartjuk.

A **web programozás- és mobil programozás feladatban** az önálló munkát a csapatok az általuk választott helyszínen oldják meg. A döntő fordulót Budapesten tartjuk.

egyres fordulók lebonyolítása

A verseny két fordulóban zajlik.

A hagyományos programozó verseny I. és II. kategóriájában:

A **regionális fordulón** minden jelentkező csapat részt vesz. A lebonyolítására 6-10 olyan középiskolát kérünk fel, amelyek a lehető legközelebb vannak a jelentkező csapatok iskolájához (saját iskolájuk is lehet).

A nevező csapatok iskolái a verseny helyszínéről a verseny előtt legalább 7 nappal elektronikus levélben tájékoztatást kapnak.

A dolgozatok kijavítása egységes javítási útmutató alapján, központilag történik, a verseny zsűrije végzi. Az eredményhirdetés idejét és módját a versenykiírás tartalmazza. A versenyben résztvevő iskolákat elektronikus levélben is tájékoztatjuk.

A **döntő fordulót** a miskolci Földes Ferenc Gimnáziumban, a verseny névadójának az iskolájában tartjuk.

A versenymunkák értékelése a helyszínen történik. A verseny végeredményét a regionális fordulóban elért pontszám felének és a döntőben elért pontszámának az összege alapján állapítjuk meg.

A web programozó verseny és mobil programozó versenyen:

A **web programozás- és a mobil programozás feladat első fordulójában** minden jelentkező csapat a saját maga által választott helyszínen vesz részt. A web programozási feladathoz a versenybizottság biztosítja a szerveret, amelyhez a versenyzők kapcsolódhatnak.

A mobil programozás feladat megoldásához a versenyzők saját mobil eszközöket használhatnak (megengedett PC-n futó emulátor is) a versenykiírás alapján.

A munkákat a csapatok egy megadott központi tárhelyre töltik fel.

Az elkészült munkák javítását központilag a zsűri végzi, a feladatleírásban szereplő szempontok alapján. Az eredményhirdetés idejét és módját a versenykiírás tartalmazza. A versenyben résztvevő iskolákat elektronikus levélben is tájékoztatjuk.

A **döntőt** 10 csapat meghívásával Budapesten rendezzük. (A döntőbe jutó csapatok a web programozás- és a mobil programozás feladatot megoldók közül az eredményesség alapján a jelentkezések arányában kerülnek ki.) Az önálló feladatmegoldás során elkészült munkát és annak a dokumentációját kell bemutatni a prezentáció alapján. A prezentáció formája tetszőlegesen választható. A döntőn a versenybizottság egy rövid, kiegészítő feladat megoldását is kérheti, amelynek a megoldására meghatározott időt biztosít.

Az értékelés a helyszínen történik.

Az egyes fordulók feladattípusai

Az I. és II. kategóriában:

Regionális forduló:

Egy komplex feladat megoldása a versenyző csapat által választott feladatmegosztással. A feladatmegoldás tartalmazza a megfelelő kommentek elhelyezését is.

Országos döntő:

Egy komplex feladatot kell megoldani a versenyző csapat által választott feladatmegosztással. Az elkészített programhoz rövid, összefoglaló fejlesztői dokumentációt kell készíteni a verseny kezdetén megadott sablon alapján.

Az elkészült munkákat a csapatok a döntő második részében 10-15 percben bemutatják.

A web programozási- és mobil programozási feladat:***Önálló feladat elkészítése:***

A versenybizottság által megadott feladatot kell elkészíteni dokumentációval és prezentációval. A prezentáció a bemutatáshoz szükséges, a formátuma szabadon választható.

Országos döntő:

Az 1. fordulóban elkészített programot (munkát) és a dokumentációját 20-25 percben kell bemutatni a prezentáció alapján. A versenybizottság kérheti egy, a feladathoz tartozó rövid kiegészítő feladat megoldását.

Értékelési eljárások**Az I. és II. kategóriában:*****Regionális forduló:***

A dolgozatok kijavítását egységes javítási útmutató alapján a zsűri központilag értékeli. Az eredményt az ISZE honlapján tesszük közzé a megadott határidőig. A versenyben résztvevő iskolákat elektronikus levélben is tájékoztatjuk.

A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés utáni 3. napig lehet bejelenteni, amelyet 3 napon belül elbírál.

Országos döntő:

A versenymunkák pontozása egységes javítási útmutató alapján, a helyszínen történik. Az elkészített dokumentációt és a programok szóbeli bemutatását a döntő előtt ismertetett és a feladatlapon szereplő szempontok szerint a zsűri értékeli. A verseny végeredményét a regionális fordulóban elért pontszám felének és a döntőben elért pontszámának az összege alapján állapítjuk meg.

Óvást a helyszínen lehet bejelenteni, amelyet a versenybizottság 1 órán belül elbírál.

A web programozás- és mobil programozás feladat esetében:***Önálló munka:***

Az önállóan elkészített munkákat a versenybizottság tagjaiból alakult zsűri javítási útmutató alapján központilag értékeli. Az értékelés szempontjai a csapatok számára kiadott feladatlapon is szerepelnek. A résztvevő iskolákat elektronikus levélben tájékoztatjuk. Az eredményeket az ISZE honlapján tesszük közzé a versenykiírásban megadott határidőig.

A versenybizottsághoz óvást az eredményhirdetés utáni 3. napig lehet bejelenteni, amelyet 3 napon belül elbírál.

Országos döntő:

A döntőn a zsűri az elkészített munkát és annak a bemutatását megadott szempontok alapján értékeli. Az első fordulóban megszerzett pontszám kiegészül a szóbeli bemutatásért kapott ponttal.