



REGULAMENTUL CONCURSULUI

“Invata sa programezi cu Alice”

Realizat de ADFABER.org, sponsorizat de Oracle Academy

SECTIUNEA I. ORGANIZATORUL CONCURSULUI

Concursul “Invata sa programezi cu Alice” este organizat de ADFABER.org, organizatie non profit, neguvernamentala si apolitica, (denumit in continuare “Organizatorul”), cu sediul in Ilfov, str. Bradului, nr. 7, Tunari, Ilfov, inmatriculata in Registrul Special al Asociatiilor si Fundatiilor cu numarul 10637/A/2013, cod de înregistrare fiscală 32312710, reprezentată de dl. Alin Chiriac - Președinte.

Participantii la Concursul Java “Invata sa programezi cu Alice” (denumit in continuare “Concursul”) sunt obligati sa respecte termenii si conditiile prezentului Regulament Oficial al Concursului, potrivit celor mentionate mai jos (denumit in continuare “Regulament”). Regulamentul este intocmit si va fi facut public conform legislatiei aplicabile din Romania prin publicarea, pe pagina oficiala - adfaber.org/alice - pe intreaga durata a Concursului, in conformitate cu dispozitiile cuprinse in Sectiunea 2 din prezentul Regulament. Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica sau schimba prezentul Regulament Oficial, urmand ca astfel de modificari sa intre in vigoare in termen de 24 (douazeci si patru) de ore de la anuntul prealabil de prezentare a acestor modificari pe pagina oficiala a Concursului.

PREZENTARE GENERALA

Concursul national “Invata sa programezi cu Alice” se afla la cea de-a zecea editie si a fost initiat de catre **ADFABER.org** si sponsorizat de **Oracle Academy** cu scopul de a ajuta elevii romani sa se apropie de tehnologie invatand bazele programarii Java. De asemenea, acest concurs prezinta oportunitatea unui nou tip de educatie in Romania, e-learning si learning by doing (invatarea prin practica).

Obiectivele concursului sunt:

- atragerea atentiei elevilor asupra importantei domeniului IT, prezentand tehnologia computerelor si programarea intr-un mod aplicativ, ce se deosebeste de predarea traditionala;
- realizarea unor orientari scolare si profesionale a elevilor, in stransa corelare cu cerintele actuale si perspectiva economiei de piata;
- implicarea profesorilor in activitati antrenante alaturi de elevi, incurajandu-i pe acestia sa participe la competitii alaturi de elevii mentorati.



La acest concurs participa echipe de cate 2 elevi si un mentor (profesor) din clasele V-VIII, respectiv IX-XII, din toate judetele tarii, cu precizarea ca profesorul poate fi mentorul mai multor echipe, insa elevul poate sa faca parte doar dintr-o echipa. Echipele se formeaza in functie de ciclul educational din care face parte **(un elev de gimnaziu nu are voie sa faca echipa cu unul de liceu)**.

Concursul se adreseaza elevilor pasionati de informatica ce doresc sa-si foloseasca sau sa-si dezvolte aptitudinile in activitati extrascolare.

SECTIUNEA II. PERIOADA SI ZONA DE DESFASURARE A CONCURSULUI

Concursul este organizat si se desfasoara incepand de la data de **15 Septembrie 2025, ora 9:00 si se incheie la data de 08 Decembrie 2025, ora 23:59**.

Concursul va fi promovat in perioada **15 Septembrie 2025 - 08 Decembrie 2025**, pe pagina oficiala a Organizatorului - adfaber.org/alice.

Termenul limita pentru:

- inscriere in concurs: **15 Septembrie - 13 Octombrie 2025, ora 23:59**,
- realizare si trimitere proiecte **14 Octombrie - 04 Noiembrie 2025, ora 23:59**
- Jurizare: **06 Noiembrie - 26 Noiembrie 2025**
- Desemnare castigatori: **Vineri, 08 Decembrie 2025**.

Organizatorul isi rezerva dreptul de a prelungi perioada concursului pe parcursul derularii acestuia, dar nu inainte de a anunta acest lucru in mod public.

SECTIUNEA III. DREPTUL DE PARTICIPARE

Concursul este deschis tuturor persoanelor fizice care, pana la data inceperii concursului, respectiv **15 Septembrie 2025**, sunt elevi la o unitate de invatamant gimnazial sau liceal si care au domiciliul in Romania, in conditiile referite in prezentul Regulament. Exceptie fac angajatii Organizatorului si persoanele implicate in organizarea acestui concurs, precum si rudele de gradul 1 si 2 ale acestora (copii, parinti, sot/sotie etc).

SECTIUNEA VI. CONDITII DE PARTICIPARE

Inscrierea la acest concurs este posibila numai online, cu ajutorul Internetului, prin formularul disponibil pe site-ul adfaber.org/alice.

Participantii la concurs vor fi informati despre regulamentul si mecanica de concurs pe pagina oficiala a concursului creata pe site-ul adfaber.org/alice.



Pentru a participa la acest concurs, este obligatoriu ca participantii sa se inscrie in echipe de cate 3 membri - un mentor (profesor) si 2 elevi ce pot face dovada apartenentei la o unitate de invatamant gimnazial sau liceal din Romania.

Regula inscrierii este urmatoarea: un elev poate participa la concurs doar intr-o singura echipa, in timp ce mentorul se poate inscrie in calitate de coordonator al mai multor echipe. Pot exista si echipe in care mentorul formeaza echipe cu elevi de la institutii de invatamant diferite, conditia fiind ca elevii sa nu mai faca parte si din alte echipe.

Foarte important este ca membrii echipei sa faca parte din acelasi ciclu educational (un elev de gimnaziu nu poate face echipa cu un elev de liceu).

SECTIUNEA V. MECANISMUL CONCURSULUI

Inscrierea in concurs se face doar prin intermediul formularului **disponibil pe site-ul concursului (adfaber.org/alice)** pe care trebuie sa il completati cu datele echipei: nume profesor, nume elev 1, nume elev 2, adrese e-mail, numar de telefon si titlul proiectului. **Este foarte important sa mentionati in formularul de inscriere ciclul de invatamant (gimnazial sau liceal) din care face parte echipa. Data limita a manifestarii dorintei de participare si inscriere in concurs este 13 Octombrie 2025, ora 23:59.**

DESFASURARE CONCURS - Pasi de urmat

Concursul se va desfasura in perioada **15 Septembrie 2025, ora 9:00 si se incheie la data de 08 Decembrie 2025, ora 23:59.**

PASUL 1 - Inscriere (**15 Septembrie - 13 Octombrie 2025, ora 23:59**)

Pentru a se putea inscrie in concurs, participantii trebuie sa acceseze formularul de inscriere in concurs disponibil pe adfaber.org/alice in perioada 15 septembrie - 13 octombrie 2025 si sa il completeze cu datele necesare.

*Pentru a putea participa la acest concurs si pentru a se inscrie in mod oficial in concurs, este necesar ca participantul sa respecte toate conditiile inscrise in prezentul regulament.

Urmatoarele **informatii** trebuie completate **in mod obligatoriu la inscrierea in concurs:**



- datele personale ale membrilor echipei - mentor si 2 elevi (*Titlu proiect, nume, prenume, numar de telefon la care poate fi contactat, adresa de e-mail activa, unitate de invatamant, localitate, judet*)

PASUL 2 - Realizare si Trimitere proiect (14 Octombrie - 04 Noiembrie 2025, ora 23:59)

Dupa completarea formularului de inscriere si confirmarea datelor din partea organizatorului concursului, participantii trebuie sa trimita proiectul propriu-zis prin **WeTransfer la adresa alice@adfaber.org.**

Tema proiectului: "Aplicatii Educative pentru copiii cu nevoi educationale speciale"

Provocam participantii la competitia "Invata sa programezi cu Alice" sa dea frau liber imaginatiei si sa utilizeze notiunile teoretice invatate, intr-un mod educativ si distractiv, dezvoltand o aplicatie cu Alice (un joc, o lectie sau o poveste interactiva) care sa ajute copiii cu nevoi educationale speciale in procesul lor de invatare.

Nevoile educationale speciale se refera la situatiile in care copiii au anumite dificultati in procesul de invatare sau au nevoie de sprijin suplimentar pentru a-si dezvolta abilitatile si cunostintele. Aceste dificultati pot include, de exemplu, dificultati in citire, scriere, intelegerea instructiunilor sau comunicarea cu ceilalti.

Va recomandam sa va ganditi la modul in care aplicatia voastra ar putea fi interactiva si distractiva, astfel incat sa pastrati interesul copiilor pe tot parcursul procesului de invatare. De asemenea, puteti lua in considerare utilizarea elementelor grafice, sunetelor sau animatiilor pentru a face aplicatia mai atractiva si mai usor de utilizat pentru copiii cu nevoi educationale speciale.

Ne dorim sa va folositi creativitatea si abilitatile voastre de programare pentru a face o diferenta in vietile copiilor cu nevoi educationale speciale. Ganditi-va la provocarile cu care se confrunta acesti copii si la modul in care aplicatia voastra ar putea ajuta la depasirea acestora.

Câteva exemple de proiecte care vă pot inspira în cadrul proiectului:

- Joc de numărare până la 100: Acesta poate include animații ale obiectelor care apar pe ecran în ordine crescătoare, cu vocea unui narator care numără împreună cu ei.
- Lecții interactive de matematică: Lecții care folosesc animații și jocuri pentru a explica concepte matematice simple, cum ar fi adunarea și scăderea, într-un mod care să fie ușor de înțeles și distractiv pentru copii.



- Joc de potrivire a culorilor și formelor: Un joc simplu în care copiii trebuie să potrivească forme și culori, ajutându-i să își dezvolte coordonarea ochi-mână și recunoașterea vizuală.
- Aplicații de comunicare: O aplicație care folosește simboluri și imagini pentru a ajuta copiii cu dificultăți de comunicare să își exprime nevoile și sentimentele.

Obiectivul este aplicarea notiunilor teoretice de programare invatate, prin integrarea lor intr-o aplicatie inovatoare care sa aduca beneficii copiilor cu nevoi educationale speciale.

Proiectul incarcat trebuie sa fie sub forma de arhiva, ce are ca si denumire titlul proiectului realizat si trebuie sa contina:

1. o prezentare Power Point/ Slides de **7/8 slide-uri** unde sunt precizate urmatoarele sectiuni:
 - numele echipei si membrii
 - scenariul (idee proiect, executie)
 - algoritmul folosit
 - elementele de executie (taste, butoane etc.)
 - observatii finale
2. toate fisierele proiectului (aplicatia/proiectul in sine)
3. un video al rularii proiectului (realizat cu ajutorul unui program de Screen Recording)

PASUL 3 - Toate echipele participante inscise in concurs ce au trimis in timp util proiectele si care au toate datele valide, vor participa la jurizarea din perioada **06 Noiembrie - 26 Noiembrie 2025**, in urma careia, toate proiectele vor fi evaluate de catre un juriu specializat, **urmand ca Luni, 08 Decembrie 2025, sa fie anuntate cele 6 echipe castigatoare - 3 premii pentru elevii din ciclul liceal si 3 premii pentru elevii din ciclul gimnazial.**

Data limita pentru depunerea proiectelor in acest concurs este 04 Noiembrie 2025, ora 23:59.

Cele 6 echipe desemnate castigatoare in urma jurizarii (3 premii pentru liceu si 3 premii pentru gimnaziu), vor fi anuntate telefonic si afisate pe site-ul oficial al concursului - adfaber.org/alice

Pentru jurizare se utilizeaza baremul de evaluare din ANEXA 1.

SECTIUNEA VI. DESCRIEREA PREMIILOR SI DESEMNAREA CASTIGATORILOR



În cadrul Concursului "**Învata să programezi cu Alice**" se vor desemna prin jurizare internă realizată de către voluntari Adfaber, un număr de 6 proiecte castigatoare astfel:
- 3 (trei) premii pentru liceu și 3 (trei) premii pentru gimnaziu.

Valoarea totală a premiilor este 6500 LEI.

Juratii sunt specialiști care lucrează ca programatori Java sau traineri care au predat Alice.

Echipele castigatoare nu pot solicita și Organizatorul nu va acorda niciuneia dintre cele 6 echipe castigatoare contravaloarea premiului în bani și nici nu se va putea solicita, respectiv aproba de către Organizator, schimbarea produselor continute de oricare dintre cele 6 (șase) premii. Organizatorul nu își asumă responsabilitatea pentru cazurile în care echipele castigatoare au furnizat date sau informații incorecte ce duc la imposibilitatea acordării premiilor.

SECȚIUNEA VII. ANUNȚAREA ECHIPELOR CASTIGATOARE ȘI VALIDAREA PREMIILOR

În conformitate cu legislația în vigoare, Organizatorul este obligat să facă publice numele echipelor castigatoare și castigurile acordate în cadrul acestui Concurs. Numele echipelor castigatoare și castigurile acordate vor fi afișate pe site-ul oficial al concursului pe data de **08 Decembrie 2025**.

Validarea celor 6 (șase) proiecte castigatoare - 3 premii pentru liceu și 3 premii pentru gimnaziu - ale caror proiecte au fost considerate cele mai bune și ale caror nume au fost comunicate pe pagina oficială a concursului "**Învata să programezi cu Alice**", se va face în următoarele condiții:

- participanții selectați castigatori vor comunica, în termen de maxim 5 (cinci) zile lucrătoare de la data afișării numelor echipelor castigatoare, printr-un e-mail sau telefon, numele și prenumele castigatorului, o copie a documentului de identitate, adresa de livrare a premiului castigat și un număr de telefon de contact.

Premiile vor fi livrate prin curier rapid în maxim 20 (douăzeci) de zile lucrătoare de la data confirmării, de către Organizator, a validării premiilor.

Răspunderea asupra datelor înscrise în formularul participanților aparține exclusiv acestora. Organizatorul nu își asumă responsabilitatea eventualei imposibilități a acordării premiilor din cauza indicării unor date false.



SECTIUNEA VIII. TAXE SI IMPOZITE

Organizatorul Concursului nu este raspunzator de plata taxelor, impozitelor sau a altor obligatii financiare legate de premiile oferite, cu exceptia impozitului cu retinere la sursa, aplicabil veniturilor individuale provenite din loterii publicitare in conformitate cu prevederile Titlului III din legea nr. 571/2003 privind Codul Fiscal. De la data transferului premiului in posesia echipei castigatoare, toate cheltuielile legale aferente acestora revin acesteia.

Participantilor la Concurs nu le sunt impuse niciun fel de cheltuieli directe sau indirecte suplimentare, cu exceptia cheltuielilor normale de desfasurare a Concursului (contravaloarea accesului la Internet pentru participarea la concurs sau alte cheltuieli asimilate).

SECTIUNEA IX. ERORI, COMUNICARI PUBLICITARE NECORESPUNZATOARE, LIMITAREA RASPUNDERII

Organizatorul nu va putea fi facut responsabil de aparitia nici uneia dintre urmatoarele situatii care poate duce la neacordarea premiilor prezentului Concurs:

- pierderea statutului de castigator ca urmare a imposibilitatii contactarii persoanei respective din motive independente de Organizator;
- pierderile sau intarzierile inscrierilor pe website, generate de defectiuni tehnice independente de vointa Organizatorului, respectiv pierderi, intarzieri sau orice alte probleme cauzate de providerul de Internet / conexiunea Internet a participantului;
- situatiile in care mai multe persoane (participanti sau nu la concurs) revendica drepturi de autor aferente materialelor transmise de catre participanti (inclusiv difuzare, redifuzare, reproducere etc.) sau situatiile in care materialele respective incalca orice drepturi / prejudiciaza imaginea vreunei persoane fizice sau juridice;
- imposibilitatea de a accesa pagina web de inscriere in concurs din motive independente de Organizator;
- imposibilitatea Organizatorului de a contacta castigatorii, din motive independente de acesta;
- organizatorul nu va fi raspunzator de nerespectarea, de catre utilizatori, participanti si castigatori ai premiilor, a oricarei conditii sau al oricarui termen cuprins in prezentul Regulament, nici de necomunicarea, de catre participanti si respectiv castigatori ai premiilor, a tuturor datelor si informatiilor precizate in prezentul Regulament;
- organizatorul nu va fi raspunzator pentru niciunul dintre prejudiciile ce ar putea fi suferite de catre castigator in legatura cu premiile castigate, indiferent de natura acestor prejudicii, cu exceptia situatiilor expres prevazute de lege si care ar institui o astfel de raspundere;
- organizatorul este indreptatit sa ia toate masurile necesare in caz de fraudă sau de



tentativa de fraudă a acestui Concurs, a sistemului folosit, precum și în cazul oricărui abuz sau oricărui altor fapte sau tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului.

SECȚIUNEA X. RESPONSABILITATE

Organizatorul concursului va acorda premiul persoanei castigatoare în conformitate cu specificatiile acestui regulament. Orice hotărâre asupra concursului luată de către ADFABER.org este finală și nu se supune nici unui recurs. ADFABER.org nu se va implica în nici un schimb de corespondență și nici nu se va angaja în vreo comunicare cu privire la competiție, câștigător, probleme procedurale sau rezultatele competiției.

SECȚIUNEA XI. ANGAJAMENTE, CONFIDENTIALITATEA DATELOR

Prin comunicarea datelor personale în modalitățile indicate în mod expres prin Regulament, participanții prezentului concurs își exprimă acordul expres și neechivoc ca datele lor personale să intre în baza de date a Organizatorului în vederea efectuării deliberării, validării, atribuirii premiului, pentru îndeplinirea obligațiilor fiscale ale organizatorului concursului.

Prin prezentul Regulament, tuturor participanților la promovare le sunt garantate drepturile în conformitate cu legea 677/2001 privind protecția persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal și liberă circulație a acestor date, lege care oferă persoanelor vizate dreptul la informare, dreptul de acces la date, dreptul de intervenție asupra datelor și dreptul de opoziție.

Scopul prelucrării este de a valida echipele castigatoare și de a acorda premiile. Datele de identificare (inclusiv CNP-ul cuprins în actul de identitate) sunt necesare Organizatorului pentru îndeplinirea obligațiilor fiscale.

SECȚIUNEA XII. FORTA MAJORA

Pentru scopul acestui Regulament, Forta Majora înseamnă orice eveniment extern care nu poate fi controlat, remediat sau previzionat de către Organizator și a cărui apariție pune pe acesta din urmă în imposibilitatea de a-și îndeplini obligațiile asumate prin Regulament în conformitate cu prevederile art.1351 Cod civil. Organizatorul, dacă invocă forta majoră, este obligat să comunice participanților la concurs, în termen de 5 (cinci) zile de la apariția cazului de forta majoră, existența acestuia.

SECȚIUNEA XIII. LITIGII

Eventualele litigii aparute între Organizator și participanții la prezentul concurs se vor



rezolva pe cale amiabila sau, in cazul in care aceasta nu va fi posibila, litigiile vor fi solutionate de instantele judecatoresti romane competente.

SECTIUNEA XIV. REGULAMENTUL CONCURSULUI

Regulamentul concursului este disponibil in mod gratuit pe site-ul oficial de concurs, adfaber.org/alice.

Prin participarea la acest concurs, participantii sunt de acord sa se conformeze acestui regulament. Organizatorul isi rezerva dreptul de a modifica si actualiza acest regulament ori de cate ori este necesar in functie de desfasurarea campaniei.

ANEXA 1

Concursul vizeaza proiectarea, realizarea si finalizarea unei animatii Alice 3 abordand lucrul in echipa prin:

- integrarea tehnicilor de programare/animatie in Alice 3 in activitati cu rol formativ si educativ;
- conectarea elevilor la problemele din lumea reala, luarea de atitudini prin implicare personala si cautare de solutii;
- stimularea creativitatii si originalitatii.

Grila de Evaluare

1. **Organizarea** - Proiectul este foarte bine organizat. O scena urmeaza o alta scena intr-o succesiune logica. (20p)
2. **Animatia** - proiectul este foarte bine animat prezentand o excelenta intelegere privind modul in care se construiesc animatiile; actorii actioneaza conform asteptarilor (20p)
3. **Programare** - codul este foarte bine scris si organizat; sectiunile importante de cod vor fi comentate (20p)
4. **Documentatia** - descrie foarte clar problema, scenariul, modul in care a fost construita animatia; documentatia prezinta detalii privind executia. (Prezentare PowerPoint - max 7-8 slide-uri). (20p)
5. **Creativitatea** - proiectul imbina in mod creativ facilitatile Alice privind construirea animatiilor; creativitate privind ideea, tema data. (20p)



Necesitatile proiectului

In continuare sunt sugerate liniile de ghidare pentru animatie si prezentare.

Continutul vizat	Sfaturi
Documentele proiectului	Urmatoarele planuri trebuie sa fie predate mentorului (profesorului) vostru inainte sa incepeti sa lucrati pentru animatie: ● Scenariu: Scenariul animatiei scoate in evidenta obiectivul animatiei voastre ● Textul Storyboard-ului: Un document text ce listeaza algoritmul complet folosit pentru animatia voastra. Trebuie sa fie in format digital (ex: Microsoft Word, OpenOffice). ● Vizualul Storyboard-ului: Un vizual care arata scenele principale ale animatiei. Nu toate scenele sunt necesare, doar cele relevante pentru animatie. Acesta poate fi un document in format digital, folosind orice tip de program.
Durata Animatiei	1-2 minute
Continutul Original	Toata munca, inclusiv toate liniile de cod scrise, trebuie sa reprezinte munca originala a membrilor echipei. Orice surse de inspiratie din cadrul research-ului trebuie citate. Toti membrii echipei trebuie sa contribuie la dezvoltarea animatiei.
Obiectivele proiectului	Animatia trebuie sa demonstreze intelegerea obiectivelor setate de catre profesor la inceputul proiectului, utilizand elemente de programare Alice.
Liniile de Cod	Liniile de cod ale animatiei trebuie sa includa: 1. Cel putin 3 secvente de control cum ar fi: count, if, do together etc. (Do in Order nu se considera in acest context secventa de control). 2. Miscari precise controlate de functii si expresii matematice. 3. Utilizati cel putin 6 proceduri diferite. 4. Creditele de la sfarsitul animatiei vor prezenta cine a lucrat la proiect, ce roluri au avut fiecare si orice referinta folosita in urma research-ului.
Credit Extra*	Daca una sau mai multe dintre urmatoarele tehnici avansate de programare sunt incluse in cod-ul animatiei, echipa va dobandi puncte suplimentare: 1. Random Motion 2. Keyboard controls
Prezentare proiect	Prezentarea trebuie sa includa: 1. O introducere (cuprins) a ceea ce va urma sa fie prezentat



	2. O privire de ansamblu asupra animatiei (descriere + captura imagine ansamblu) 3. Demonstratia animatiei si liniilor de cod folosite 4. Un sumar a celor invatate de catre elevi - include lucrurile cu care fiecare membru a contribuit la proiect 5. Format: digital - Microsoft PowerPoint
--	---