



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.

TITLUL CONCURSULUI

Competiția Națională „Învăță să programezi cu Alice” este un proiect de educație extrașcolară în domeniul Informatică și TIC, derulat la nivel național, organizat de **Asociația Adfaber** și sponsorizat de **Oracle Academy**.

CONTEXT/PREZENTARE GENERALA

Concursul national **“Invata sa programezi cu Alice”** se afla la cea de-a XII-a ediție si este recunoscută ca una dintre cele mai importante inițiative de educație digitală și programare orientată pe obiect pentru elevii din România.

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, printr-un mediu vizual și prietenos (platforma Alice 3). De asemenea, acest concurs prezinta oportunitatea unui nou tip de educatie in Romania, e-learning si learning by doing (invatarea prin practica).



SCOPUL ȘI OBIECTIVELE CONCURSULUI

Scop

Dezvoltarea competențelor digitale și creative ale elevilor din ciclul gimnazial și liceal, prin realizarea de proiecte în Alice 3 (aplicații/jocuri/lecții interactive) cu impact educațional și social.

Obiectivele concursului sunt:

- atragerea atenției elevilor asupra importantei domeniului IT, prezentând tehnologia computerelor și programarea într-un mod aplicativ, ce se deosebește de predarea tradițională;
- dezvoltarea competențelor digitale, algoritmice și de rezolvare de probleme;
- stimularea creativității, inovației și responsabilității sociale prin teme cu impact real (ex.: aplicații pentru copii cu CES).
- realizarea unor orientări școlare și profesionale a elevilor, în strânsă corelare cu cerințele actuale și perspectiva economiei de piață;
- implementarea de activități nonformale și extrașcolare relevante pentru curriculum;
- crearea unui cadru de concurs echitabil, incluziv și gratuit;
- implicarea profesorilor în activități antrenante alături de elevi, încurajându-i pe aceștia să participe la competiții alături de elevii mentorați.

La acest concurs participă echipe de câte 2 elevi și un mentor (profesor) din clasele V-VIII, respectiv IX-XII, din toate județele țării, cu precizarea că profesorul poate fi mentorul mai multor echipe, însă elevul poate să facă parte doar dintr-o echipă. Echipele se formează în funcție de ciclul educațional din care face parte **(un elev de gimnaziu nu are voie să facă echipa cu unul de liceu)**.

Concursul se adresează elevilor pasionați de informatică ce doresc să-și folosească sau să-și dezvolte aptitudinile în activități extracurriculare.

SECȚIUNEA II. PERIOADA ȘI ZONA DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Concursul este organizat și se desfășoară începând de la data de **14 Septembrie 2026, ora 9:00 și se încheie la data de 04 Decembrie 2026, ora 23:59**.

Concursul va fi promovat în perioada **14 Septembrie 2026 - 04 Decembrie 2026**, pe pagina oficială a Organizatorului - adfaber.org/alice.

Termenul limită pentru:



- înscriere în concurs: **14 Septembrie - 12 Octombrie 2026, ora 23:59**,
- realizare și trimitere proiecte **13 Octombrie - 03 Noiembrie 2026, ora 23:59**
- Jurizare: **04 Noiembrie - 25 Noiembrie 2026**
- Desemnare castigatori: **Vineri, 04 Decembrie 2026.**

Organizatorul își rezervă dreptul de a prelungi perioada concursului pe parcursul derularii acestuia, dar nu înainte de a anunța acest lucru în mod public.

SECȚIUNEA III. DREPTUL DE PARTICIPARE

Concursul este deschis tuturor persoanelor fizice care, până la data începerii concursului, respectiv **14 Septembrie 2026**, sunt elevi la o unitate de învățământ gimnazial sau liceal și care au domiciliul în România, în condițiile referite în prezentul Regulament. Excepție fac angajații Organizatorului și persoanele implicate în organizarea acestui concurs, precum și rudele de gradul 1 și 2 ale acestora (copii, părinți, soț/sotie etc).

SECȚIUNEA VI. CONDIȚII DE PARTICIPARE ȘI GRUP ȚINTĂ

CONDIȚII GENERALE

Participarea este deschisă elevilor înscriși într-o unitate de învățământ gimnazial sau liceal acreditată / autorizată din România. Participarea este condiționată de **înregistrarea online corectă** și de respectarea prezentului regulament.

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

Participanții la concurs vor fi informați despre regulamentul și mecanica de concurs pe pagina oficială a concursului creată pe site-ul adfaber.org/alice.

GRUP ȚINTĂ

- Elevi din învățământul gimnazial (clasele V–VIII)
 - Elevi din învățământul liceal (clasele IX–XII)
- din toate județele României.

FORMAREA ECHIPELOR

Pentru a participa la acest concurs, este obligatoriu ca participanții să se înscrie în echipe de câte 3 membri - un mentor (profesor) și 2 elevi ce pot face dovada apartenenței la o unitate de învățământ gimnazial sau liceal din România.

Regula înscrierii este următoarea: un elev poate participa la concurs doar într-o singură echipă, în timp ce mentorul se poate înscrie în calitate de coordonator al mai multor echipe. Pot exista și echipe în care mentorul formează echipe cu elevi de la instituții de învățământ diferite, condiția fiind ca elevii să nu mai facă parte și 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).

TAXE DE PARTICIPARE

Participarea la Competiția Națională „Învăță să programezi cu Alice” este complet GRATUITĂ. Nu se percep taxe de participare sau alte contribuții financiare din partea elevilor/copiilor, părinților sau cadrelor didactice, iar participarea NU este condiționată de achiziția de foi de concurs, reviste, cărți, manuale, instrumente de calcul sau de scris etc.

Singurele costuri sunt cele obișnuite de utilizare a internetului și a computerului propriu.

SECȚIUNEA 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 12 Octombrie 2026, ora 23:59.**

PROBE CONCURS

Competiția se desfășoară într-o singură etapă națională, cu următoarele probe:

1. Proba de documentație

- prezentare PowerPoint/Slides (7–8 slide-uri) cu:
 - echipa și rolurile membrilor în dezvoltarea proiectului final;
 - ideea proiectului și scenariul;
 - algoritmul folosit;
 - elementele de execuție (taste, butoane etc.);
 - concluzii și impact educațional/social.

2. Proba practică (aplicația)

- realizarea unui proiect complet în Alice 3 (joc/poveste/aplicație educativă) pe tema stabilită la ediția respectivă;
- proiectul trebuie să conțină: scenariu, obiecte, animații, structuri de control, interacțiuni, utilizarea de proceduri și funcții.

3. Proba de prezentare / video

- un video de prezentare (screen recording) cu rularea proiectului și explicații privind logica programării și contribuția fiecărui membru.



CALENDARUL ȘI MOD DE DESFĂȘURARE CONCURS - Pasi de urmat

Concursul se va desfășura în perioada **14 Septembrie 2026, ora 9:00 și se încheie la data de 04 Decembrie 2026, ora 23:59.**

PASUL 1 - Inscrisiere (**14 Septembrie - 12 Octombrie 2026, ora 23:59**)

Pentru a se putea înscrie în concurs, participanții trebuie să acceseze formularul de înscriere în concurs disponibil pe adfaber.org/alice în perioada 14 septembrie - 12 octombrie 2026 și să îl completeze cu datele necesare.

*Pentru a se putea participa la acest concurs și pentru a se înscrie în mod oficial în concurs, este necesar ca participantul să respecte toate condițiile înscrise în prezentul regulament.

Următoarele **informații** trebuie completate **în mod obligatoriu la înscrierea în concurs:**

- datele personale ale membrilor echipei - mentor și 2 elevi (*Titlu proiect, nume, prenume, număr de telefon la care poate fi contactat, adresă de e-mail activă, unitate de învățământ, localitate, județ*)

PASUL 2 - Realizare și Trimitere proiect (**13 Octombrie - 03 Noiembrie 2026, ora 23:59**)

După completarea formularului de înscriere și confirmarea datelor din partea organizatorului concursului, participanții trebuie să depună proiectul propriu-zis prin completarea formularului oficial de depunere, disponibil aici:

 <https://forms.gle/Luq3aQsy5eWwVFyo7>

Depunerea proiectului se face exclusiv prin acest formular. Proiectele trimise prin email sau prin platforme de transfer temporar de fișiere (ex. WeTransfer) nu vor fi luate în considerare, întrucât astfel de linkuri expiră adesea înainte de finalizarea jurizării, iar organizatorul nu își asumă responsabilitatea pentru proiectele care devin inaccesibile din acest motiv.

Este obligatoriu ca fiecare link introdus în formular să fie setat pentru vizualizare de către „oricine are linkul”. Linkurile private sau cu acces restricționat nu pot fi accesate de comisia de evaluare, iar proiectul respectiv nu va putea fi jurizat.



Recomandarea noastră: Încărcați toate materialele proiectului într-un singur folder Google Drive, denumit după titlul proiectului, cu acces setat pe „Oricine cu linkul poate vizualiza”. Astfel, aveți toate componentele centralizate și puteți copia rapid linkurile necesare direct în formularul de depunere.

Depunerea proiectului este considerată validă abia după primirea unui email de confirmare din partea organizatorului, transmis automat pe adresele de email introduse în formular (adresa echipei și adresa profesorului coordonator). Dacă acest email de confirmare nu este primit în câteva minute de la trimiterea formularului, proiectul NU este considerat depus, iar echipa are obligația de a verifica inclusiv folderul de spam și, dacă este cazul, de a contacta organizatorul la alice@adfaber.org.

Tema proiectului: „Imaginează viitorul cu inteligența artificială”

Cum ar putea inteligența artificială să ne ajute la școală, acasă sau în oraș? Provoacă participării la competiția „Învăță să programezi cu Alice” să dea frâu liber imaginației și să utilizeze noțiunile teoretice învățate pentru a crea, printr-un proiect Alice 3, o lume în care tehnologia inteligentă lucrează în folosul oamenilor.

Inteligența artificială este deja parte din viața noastră: de la aplicațiile care ne recomandă ce să citim, la asistenții virtuali care răspund la întrebări sau la sistemele care îi ajută pe medici, pe profesori ori orașele întregi. Tema vă invită să vă imaginați și să puneți în scenă, într-un mod creativ, felul în care inteligența artificială poate rezolva probleme reale și poate face viața oamenilor mai bună.

Vă recomandăm să vă gândiți la modul în care proiectul vostru poate fi interactiv și captivant, folosind animații, sunete și elemente grafice care să transmită clar ideea. De asemenea, puteți aborda întrebări importante despre tehnologie: cum folosim inteligența artificială în mod responsabil și cum ne asigurăm că lucrează în beneficiul tuturor.

Câteva exemple de proiecte care vă pot inspira:

- * Un asistent virtual: un personaj inteligent care ajută un elev să rezolve o problemă, să învețe ceva nou sau să găsească un drum.
- * O poveste animată despre viitor: o lume în care roboții și inteligența artificială îi ajută pe oameni — în medicină, în educație, în protejarea mediului.
- * O lecție interactivă „Ce este inteligența artificială?”: o animație care explică, pe înțelesul copiilor, cum „învăță” și cum „gândește” un sistem de inteligență artificială.



* Un joc despre alegeri inteligente: un proiect în care jucătorul descoperă cum funcționează un algoritm de recomandare sau cum ia decizii un sistem automat.

Obiectivul este aplicarea noțiunilor teoretice de programare învățate, prin integrarea lor într-o aplicație inovatoare care explorează rolul inteligenței artificiale în viața noastră.

Proiectul se depune prin intermediul formularului oficial de depunere (<https://forms.gle/Luq3aQsy5eWwVFyo7>) și trebuie să conțină, sub formă de link-uri accesibile oricui deține link-ul respectiv, următoarele 3 componente:

1. o prezentare Power Point/ Slides de **7/8 slide-uri** unde sunt precizate următoarele secțiuni:
 - numele echipei și membrii
 - modul în care fiecare membru al echipei a contribuit la realizarea proiectului final
 - scenariul (idee proiect, execuție)
 - algoritmul folosit
 - elementele de execuție (taste, butoane etc.)
 - observații finale

Prezentarea se încarcă pe Google Drive (sau o platformă echivalentă), cu acces setat pe „Oricine cu linkul poate vizualiza”, iar link-ul se introduce în câmpul corespunzător din formularul de depunere.

2. toate fișierele proiectului (aplicația/proiectul Alice 3 în sine), încărcate ca folder sau arhivă pe Google Drive, cu același tip de acces de vizualizare pentru oricine deține link-ul.
3. un video al explicării și rularii proiectului (realizat cu ajutorul unui program de Screen Recording). Acest video **se încarcă online** — pe **YouTube**, pe **Vimeo** (cu vizibilitate „Unlisted”/neafișat public, sau publică) sau direct pe **Google Drive**, cu acces de vizualizare pentru oricine deține link-ul. Video-ul **NU se trimite ca fișier atașat** și nu poate fi setat ca „Privat” pe YouTube/Vimeo, întrucât comisia de evaluare nu ar putea să-l acceseze.

Recomandarea organizatorului: încărcați toate cele 3 componente într-un singur folder Google Drive, denumit după titlul proiectului, pentru o organizare mai ușoară — astfel puteți copia rapid toate link-urile necesare direct din acest folder, în formularul de depunere.

PASUL 3 - Toate echipele participante înscrise în concurs ce au trimis în timp util proiectele și care au toate datele valide, vor participa la jurizarea din perioada **04 Noiembrie - 25 Noiembrie 2026**, în urma căreia, toate proiectele vor fi evaluate de către un juriu specializat, **urmand ca vineri, 04 Decembrie 2026, 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 03 Noiembrie 2026, 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.

Forma de organizare:

- **exclusiv online**, prin platforma Adfaber și platforma Alice 3.

SECTIUNEA VI. CONDUCEREA CONCURSULUI, DESCRIEREA PREMIILOR SI DESEMNAREA CASTIGATORILOR

STRUCTURI DE ORGANIZARE

Comisia de organizare (Adfaber + parteneri)

- coordonează calendarul, promovarea, suportul tehnic, comunicarea cu școlile.

Comisia de evaluare (jurizare)

- formată din profesori de informatică/TIC și specialiști IT;
- juratii sunt specialisti care lucreaza ca programatori Java sau trainerii care au predat Alice.
- fiecare proiect este evaluat independent de minimum 2 evaluatori.

Modalitatea de calificare / selecție la „etapa națională”

Competiția, ca proiect de educație extrașcolară, se desfășoară **direct la nivel național**.

- Toate echipele înscrise corect și care au trimis proiectul complet și valid (conform cerințelor) sunt considerate **calificate la etapa națională**.
- Nu există faze locale sau județene; selecția se face prin **barem unic național**, aplicat tuturor proiectelor.

In cadrul Concursului "**Invata sa programezi cu Alice**" se vor desemna prin jurizare interna realizata de catre voluntari Adfaber, un numar de 6 proiecte castigatoare astfel: - 3 (trei) premii pentru liceu si 3 (trei) premii pentru gimnaziu.

Valoarea totala a premiilor este 6500 LEI.



Echipele castigatoare nu pot solicita si Organizatorul nu va acorda niciuneia dintre cele 6 echipe castigatoare contravaloarea premiului in bani si nici nu se va putea solicita, respectiv aproba de catre Organizator, schimbarea produselor continute de oricare dintre cele 6 (sase) premii. Organizatorul nu isi asuma responsabilitatea pentru cazurile in care echipele castigatoare au furnizat date sau informatii incorecte ce duc la imposibilitatea acordarii premiilor.

Modul de jurizare și acordare a premiilor

Jurizarea se face pe baza Baremului de evaluare – Anexa 1, cu următoarele criterii:

- Organizarea proiectului (20p)
- Calitatea animației (20p)
- Programare – calitatea codului (20p)
- Documentație (20p)
- Creativitate și originalitate (20p)

Punctaj maxim: 100 de puncte.

Premiile I, II, III se acordă în funcție de ordinea descrescătoare a punctajelor.

CRITERII DE DEPARTAJARE

În cazul egalității de punctaj, proiectele vor fi **reevaluate de un juriu special**, format din **2 evaluatori specialiști în programare Java/Alice**, care vor aplica **în ordine** criteriile de mai jos.

Fiecare criteriu următor se aplică doar dacă egalitatea persistă.

1. Calitatea programării și a codului realizat în Alice 3

Se analizează:

- structura codului,
- utilizarea elementelor de control, funcțiilor și procedurilor,
- corectitudinea execuției,
- nivelul tehnic demonstrat.

→ *Următorul criteriu se aplică doar dacă egalitatea persistă.*

2. Calitatea animației și coerența execuției

Se analizează:

- fluiditatea animațiilor,



- realismul mișcărilor,
- interacțiunile obiectelor,
- cât de bine sunt implementate scenele (logică, sincronizare, construcție vizuală).

→ Următorul criteriu se aplică doar dacă egalitatea persistă.

3. Creativitatea și originalitatea proiectului

Se analizează:

- originalitatea ideii și a scenariului,
- modul creativ de utilizare a resurselor Alice,
- valoarea educațională / socială a aplicației,
- elemente inovative introduse de echipă.

→ Acest criteriu decide clasamentul final dacă egalitatea persistă.

SECȚIUNEA VII. ANUNTAREA ECHIPELOR CASTIGATOARE SI 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 **04 Decembrie 2026**.

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 **“Învăța să programezi cu Alice”**, se va face în următoarele condiții:

- participanții selectați caștigatori 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 caștigatorului, o copie a documentului de identitate, adresa de livrare a premiului caștigat 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



acordarii premiilor din cauza indicarii unor date false.

Certificarea participării

- Elevii participanți primesc **diplome de participare** sau de premiere, în format digital;
- Echipele câștigătoare primesc diplome și premii materiale conform secțiunii dedicate premiilor;
- Profesorii coordonatori primesc **adeverințe / diplome** pentru coordonarea echipelor;
- Organizatorul poate elibera, la cerere, **scrisori de recomandare** pentru elevii și profesorii implicați activ.

Mediatizarea proiectului

- Anunț oficial pe site-ul **adfaber.org/alice**;
- Newsletter către școli și profesori;
- Promovare prin rețelele sociale (Facebook, Instagram, TikTok, LinkedIn, YouTube);
- Comunicate de presă și apariții media;
- Prezentarea rezultatelor în cadrul **Oracle Academy Days**;

SECȚIUNEA 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.

Participarea la Competiția Națională „Învăță să programezi cu Alice” este complet GRATUITĂ. Nu se percep taxe de participare sau alte contribuții financiare din partea elevilor/copiilor, părinților sau cadrelor didactice, iar participarea NU este condiționată de achiziția de foi de concurs, reviste, cărți, manuale, instrumente de calcul sau de scris etc.

SECȚIUNEA 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 frauda sau de tentativa de frauda a acestui Concurs, a sistemului folosit, precum si in cazul oricarui abuz sau oricaror altor fapte sau tentative care ar putea afecta imaginea Organizatorului.

SECTIUNEA X. RESPONSABILITATE

Organizatorul concursului va acorda premiul persoanei castigatoare in conformitate cu specificatiile acestui regulament. Orice hotarare asupra concursului luata de catre ADFABER.org este finala si nu se supune nici unui recurs. ADFABER.org nu se va implica in nici un schimb de corespondenta si nici nu se va angaja in vreo comunicare cu privire la competitie, castigator, probleme procedurale sau rezultatele competitiei.

SECTIUNEA XI. ANGAJAMENTE, CONFIDENTIALITATEA DATELOR

Prin comunicarea datelor personale in modalitatile indicate in mod expres prin Regulament, participantii prezentului concurs isi exprima acordul expres si neechivoc ca datele lor personale sa intre in baza de date a Organizatorului in vederea efectuarii deliberarii, validarii, atribuirii premiului, pentru indeplinirea obligatiilor fiscale ale



organizatorului concursului.

Prin prezentul Regulament, tuturor participantilor la promotie le sunt garantate drepturile in conformitate cu legea 677/2001 privind protectia persoanelor cu privire la prelucrarea datelor cu caracter personal si libera circulatie a acestor date, lege care ofera persoanelor vizate dreptul la informare, dreptul de acces la date, dreptul de interventie asupra datelor si dreptul de opozitie.

Scopul prelucrării este de a valida echipele castigatoare si de a acorda premiile.

Datele de identificare (inclusiv CNP-ul cuprins in actul de identitate) sunt necesare Organizatorului pentru indeplinirea obligatiilor fiscale.

SECTIUNEA XII. FORTA MAJORA

Pentru scopul acestui Regulament, Forta Majora inseamna orice eveniment extern care nu poate fi controlat, remediat sau previzionat de catre Organizator si a carui aparitie pune pe acesta din urma in imposibilitatea de a-si indeplini obligatiile asumate prin Regulament in conformitate cu prevederile art.1351 Cod civil. Organizatorul, daca invoca forta majora, este obligat sa comunice participantilor la concurs, in termen de 5 (cinci) zile de la aparitia cazului de forta majora, existenta acestuia.

SECTIUNEA XIII. LITIGII

Eventualele litigii aparute intre Organizator si participantii 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 iar în prezentarea proiectului trebuie să explice modul în care fiecare membru al echipei a contribuit la realizarea proiectului final.
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
--	--