

**Konkurs na
aplikację komputerową
08.VI.2013r.
(w holu Działu Informatyki na III piętrze)**

Regulamin konkursu na aplikację komputerową

1. W projektach mogą uczestniczyć zespoły złożone co najwyżej z 3 osób.
2. Aplikacjami biorącymi udział w konkursie mogą być: programy użytkowe, gry komputerowe, programy edukacyjne i inne napisane w dowolnym języku programowania. (nie powinno się stosować gotowych silników gry)
3. Listy uczestników (z zaznaczeniem Lidera zespołu) biorących udział w konkursie należy zgłosić do instruktora swoich zajęć.
4. Każdy zespół wybiera lidera, który reprezentuje zespół w konkursie .
5. Liderzy zespołów prezentują swój projekt w dniu konkursu, mogą korzystać z wcześniej przygotowanych prezentacji (nie jest to warunek konieczny).
6. Powołane Jury ocenia pracę uczestników w trakcie trwania i po prezentacji.
7. Wszyscy uczestnicy, którzy wezmą udział w konkursie otrzymają dyplom oraz koszulkę z logo PM, natomiast wyróżnione miejsca otrzymają atrakcyjne nagrody rzeczowe oraz nagrody pocieszenia.
8. Konkurencja odbędzie się w holu głównym Działu Informatyki Pałacu Młodzieży na III piętrze.
9. Jury ocenia prace uczestników w skali (0, 10) w każdej z kategorii: wkład pracy, trudność, estetyka, pomysłowość (oryginalność), sposób zakodowania.
10. Programy biorące udział w konkursie muszą zawierać wszystkie pliki źródłowe. Brak plików źródłowych dyskwalifikuje zawodnika.
11. Decyzję Jury uważa się za ostateczną i nie podlega ona negocjacom.
12. Zespoły biorące udział w konkursie zgłaszają się w holu głównym Działu Informatyki w dniu konkursu o wyznaczonej godzinie.
13. Rozstrzygnięcie konkursu i rozdanie nagród odbędzie się bezpośrednio po zakończeniu prezentacji aplikacji przez uczestników.
14. Wszystkie programy biorące udział w konkursie (tylko pliki wynikowe, o ile autor nie zdecyduje inaczej), za zgodą ich autorów, opublikowane zostaną na stronie www.

kierownik imprezy:
Marcin Wojnowski